

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET (SMARTPHONE) TERHADAP KEPERIBADIAN DAN KARAKTER (KEKAR) PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 9 MALANG

Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim

FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

Email : fahdianrahmandani@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan gadget (*smartphone*) yang terlalu berlebihan dan tidak sewajarnya akan menimbulkan pengaruh terhadap kepribadian dan karakter peserta didik. 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. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk: (a) Mengetahui penggunaan gadget (*smartphone*) oleh peserta didik di SMA Negeri 9 Malang, (b) Mendeskripsikan kepribadian dan karakter peserta didik yang menggunakan gadget (*smartphone*) di SMA Negeri 9 Malang, dan (c) Mendeskripsikan solusi penggunaan gadget (*smartphone*) yang ideal oleh peserta didik di SMA Negeri 9 Malang. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian deskriptif kualitatif. Dimana peneliti berusaha memberikan gambaran secara sistematis dan cermat berdasarkan fakta – fakta aktual dan sifat – sifat populasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah – masalah aktual dan mengumpulkan data. Pengumpulan data diperoleh dengan teknik wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Adapun informan yang digali informasinya yakni Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, Guru PPKn, Guru Agama Islam, Guru BK, Guru IPS, Guru IPA dan Siswa - siswi Kelas XI SMA Negeri 9 Malang. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut: (a) Hampir semua peserta didik di SMAN 9 Malang memiliki dan menggunakan gadget, khususnya *smartphone*. Rata-rata waktu peserta didik menggunakan gadgetnya selama 3 sampai lebih dari 7 jam untuk membuka media sosial. (b) Kepribadian peserta didik yang menggunakan gadget (*smartphone*) cenderung lebih pasif seperti individualis, tertutup, kurang peduli dengan sekitarnya dan rasa sosial dari anak kurang. Sedangkan karakternya memiliki kecenderungan lebih apatis, pola pikirnya cenderung irasional, mencari mudahnya saja dan kurang mempunyai simpati. (c) Penggunaan gadget (*smartphone*) yang ideal yaitu dengan memberikan banyak pemahaman kepada peserta didik dan menerapkan program yang memiliki hubungan dengan penggunaan gadget (*smartphone*). Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) Semua peserta didik di SMAN 9 Malang menggunakan gadget (*smartphone*). (b) Terjadi penyimpangan kepribadian dan demoralisasi karakter peserta didik yang aktif menggunakan gadget (*smartphone*). (c) Solusi ideal yaitu dengan memberikan banyak pemahaman, dan sekolah sudah menerapkan program berbasis gadget (*smartphone*).

Kata Kunci : Analisis, Penggunaan Gadget (*Smartphone*), Kepribadian Karakter.

ABSTRACT

The use of gadgets (*smartphone*) which is too excessive and not reasonable will be impacting on the personality and character of students. Personality of students should be particular concern on instilling character for them. Because between the personality and the character will greatly affect the growth and development of students. Thus this research aims to: (a) Knowing the use of gadgets (*smartphone*) by students at State High School 9 Malang, (b) Describe the personality and character of students who use gadgets (*smartphone*) in State Senior High School 9 Malang, and (c) Explaining solutions use gadgets (*smartphone*) which is ideal by students at State Senior High School 9 Malang.

This research uses techniques of research descriptive qualitative. Where researchers tried to give an idea systematically and meticulously based on actual facts and the characteristic of certain populations. This research aiming to solve the actual problems and collect the documents. collection of documents were obtained by interview, questionnaire, observation and documentation. As for informant who unearthed the information that is Vice Principal of Student, Teacher of PPKn, Teacher of Islamic Religious, Teacher of BK, Teacher IPS, Teacher of Science and Student Class XI of State Senior High School 9 Malang. Based on research that has been done, the results are as follows: (a) Almost all the students at State Senior High School 9 Malang have and use gadgets, particularly smartphones. The average time students use the gadget for 3 to more than 7 hours to playing social media. (b) The personality of students who use gadgets (*smartphone*) tend to be more passive as individualistic and less concerned with the surroundings and the child's less has the social sense. While the characters have a tendency to be apathetic, the mindset is tends irrational, seeking ease and have less sympathy. (c) The use of gadgets (*smartphone*) ideal that is to give a lot of understanding to of students and implement programs that have a relationship with the use of gadgets (*smartphone*). The result of research obtained can be summed as follows: (a) All of students at State Senior High School 9 Malang using gadgets (*smartphone*). (b) There is a personality disorder and demoralization of character for students active using gadgets (*smartphone*). (c) The ideal solution is to give a lot of understanding, and school has implemented a program the based of gadgets (*smartphone*).

Keywords: *Analysis, Using Gadget (Smartphone), Character.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Salah satu teknologi yang banyak digemari saat ini yaitu *gadget (smartphone)*. Hal ini diungkap oleh penelitian yang dilakukan oleh *Strategy Analytics*. Terbukti, pengguna ponsel pintar (*gadget*) hingga akhir tahun 2014 lalu telah mencapai dua miliar orang. Dengan capaian itu, setidaknya satu dari tiga orang di dunia telah menjadi pengguna *smartphone*. Pengguna ponsel pintar dunia tumbuh 37% dari tahun 2013 menjadi 2,1 miliar orang di tahun 2014. Dapat diprediksi pengguna ponsel pintar global akan tumbuh 22% pada tahun 2015. Artinya, 35% dari 7,2 miliar populasi dunia di tahun 2015 akan menggunakan ponsel pintar (Salam, 2015:19).

Berdasarkan data dari *emarketer*, pada tahun 2018 Indonesia akan memiliki

lebih dari 100 juta pengguna *smartphone* aktif. Hal tersebut membuat Indonesia akan berada di peringkat 4 dunia sebagai negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak (Wahyudi, 2015:34).

Orang yang memiliki *smartphone* akan lebih rajin untuk mencari informasi. Berdasarkan hasil *survey*, para pengguna *smartphone* rata-rata menggunakan perangkatnya lebih dari dua jam per hari. Selama waktu tersebut, mereka cenderung menggunakan perangkatnya sehari-hari untuk internet (24 menit 49 detik), sosial media (17 menit 29 detik), musik (15 menit 38 detik) dan bermain games (14 menit 26 detik) (Setiamanah, 2013:7).

Sebuah studi di Inggris tentang penggunaan alat-alat elektronik saat ini mempublikasikan, sekitar 22 juta orang atau sekitar 45 persen mengakui mereka menggunakan ponsel untuk menelepon, mengirim SMS, menggunakan sosial media dan *email* lebih sering dari pada

harus pergi ke ruang sebelah untuk mengobrol dengan anggota keluarga lainnya. Seperlima atau sekitar 22 persen dari survei itu lebih memilih untuk berbicara lewat telepon atau sosial media seperti *Facebook* dan *Twitter* berdasarkan (Darmansyah, 2013:11).

Gadget (smartphone) adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Menurut Sanjaya dan Wibhowo dalam Manumpil, Ismanto, dan Onibala (2015:2), meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet.

Gadget sudah sangat menyatu dengan kehidupan sosial masyarakat seakan orang tidak bisa lepas dari *gadget*. Sekitar 80 persen dari masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki perangkat ponsel khususnya *smartphone* atau ponsel pintar (Rezkisari, 2014:27).

Semakin beragamnya jenis *gadget* yang diproduksi oleh berbagai perusahaan besar dengan suguhan aplikasi-aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan yang disajikan secara *online* maupun *offline* kini sukses menarik banyak perhatian masyarakat.

Platform smart data untuk *mobile marketing and commerce*, *Vserv*, bekerja sama dengan *Nielsen Mobile Insight* merilis laporan khusus atau hasil survei mengenai perilaku pengguna *smartphone* di Indonesia. Sejumlah temuan menarik

diungkap dalam laporan itu. Salah satu temuan menariknya adalah dari sisi karakteristik pengguna, ada yang penggemar *game*, bintang sinetron hingga penggila data.

Sekitar 20% pengguna *smartphone* di Indonesia disebutkan mengonsumsi data dengan kuota besar, sekitar 249 MB/hari, yang dikategorikan sebagai penggila atau rakus data. Mereka banyak menginstal aplikasi dan permainan di *smartphone*. Tak hanya itu, 19% dari pengguna *smartphone* dikategorikan sebagai penggemar *game*. Mereka memakai ponsel pintarnya untuk bermain *game* lebih dari 1,5 jam sehari.

Menariknya lagi, 14% pengguna *smartphone* yang didominasi oleh perempuan menghabiskan hampir satu jam setiap hari di jejaring sosial, *chatting* dan aplikasi *VoIP*, yang dikategorikan sebagai bintang Sosial. Berdasarkan penelitian, secara rata-rata, pengguna *smartphone* menghabiskan waktu 129 menit per hari untuk menggunakan ponsel pintar, dengan rata-rata total penggunaan data 197 MB/hari.

Berdasarkan laporan tersebut juga terungkap jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia terus bertambah, dengan laju pertumbuhan majemuk tahunan (CAGR) mencapai 33% dari 2013-2017. Pertumbuhan pesat itu didorong oleh pengguna usia muda di bawah 30 tahun, tepatnya usia 18-24 tahun, dengan porsi 61% dari seluruh pengguna *gadget* (Ningrum, 2015:14).

Sementara pasar telah rajin mempelajari karakteristik demografi pengguna *smartphone*, mereka telah mengabaikan dampak kepribadian kepemilikan *smartphone* dan penggunaannya (Lane dan Maner, 2011:22). Penggunaan *gadget (smartphone)* yang terlalu

berlebihan dan tidak sewajarnya akan menimbulkan pengaruh terhadap kepribadian dan karakter peserta didik di banyak sekolah.

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, afektif maupun psikomotoriknya.

Id, ego dan superego merupakan sistem yang membentuk kepribadian dengan berisikan nilai-nilai dan aturan yang sifatnya evaluatif atau dianggap sebagai aspek *filtering*. Jadi pengaruh penggunaan *gadget (smartphone)* yang berlebihan perlahan bisa membentuk suatu pola kebiasaan yang individualistik dan *oportunis*.

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 menjadi sebuah kebiasaan, dengan kebiasaan inilah kepribadian akan terbentuk.

Penelitian sebelumnya yang berfokus pada Pengaruh Penggunaan Teknologi *Cellulerphone* Terhadap Moral dan Karakter Siswa oleh Sri Utami (2014) menyatakan bahwa ada pengaruh negatif dari penggunaan *cellulerphone* terhadap moral dan karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Bulurejo, Madrasah Ibtidaiyah Bondowoso I, dan Madrasah Ibtidaiyah Bondowoso II Mertoyudan Magelang. Terdapat pengaruh negatif yang

cukup signifikan antara siswa yang menggunakan *cellulerphone* dengan yang tidak menggunakannya. Begitu juga dengan karakter siswa yang memiliki perbedaan cukup kelihatan, bahwa siswa yang menggunakan *cellulerphone* memiliki karakter yang lebih rendah dari pada siswa yang tidak menggunakan *cellulerphone*. Hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penggunaan teknologi informasi semacam *cellulerphone/gadget (smartphone)* yang tidak sesuai kebutuhan atau terlalu berlebihan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap *personality* (kepribadian) dan karakter peserta didik. Hal ini merupakan salah satu penghambat dalam menciptakan generasi yang baik (*being good*) dan cerdas (*being smart*).

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun pokok permasalahan yang akan ditelaah sebagai berikut: (1) Bagaimana penggunaan *gadget (smartphone)* oleh peserta didik di SMA Negeri 9 Malang? (2) Bagaimana kepribadian dan karakter peserta didik yang menggunakan *gadget (smartphone)* di SMA Negeri 9 Malang? (3) Bagaimana solusi penggunaan *gadget (smartphone)* yang ideal oleh peserta didik di SMA Negeri 9 Malang?

METODE

Berdasarkan pendekatan, secara garis besar dibedakan dua macam penelitian, yaitu penelitian kuantitatif dan kualitatif. Keduanya memiliki asumsi, karakteristik dan prosedur penelitian yang berbeda (Sukmadinata, 2013:12).

Penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian dan Karakter (KEKAR) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang” ini menggunakan penelitian secara kualitatif. Alasan peneliti menggunakan

penelitian kualitatif karena dalam penelitian ini peneliti ingin menggali informasi secara mendalam kepada informan yang memiliki kualitas terhadap problematika permasalahan yang diteliti.

Penelitian kualitatif menurut Moleong (2012:6) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya: (1) Perilaku; (2) Persepsi; (3) Motivasi. Menurut Flick dalam Gunawan (2014:81) penelitian kualitatif adalah keterkaitan spesifik pada studi hubungan sosial yang berhubungan dengan fakta dari pluralisasi dunia kehidupan. Metode ini diterapkan untuk melihat dan memahami subyek dan obyek penelitian yang meliputi orang, lembaga berdasarkan fakta yang tampil secara apa adanya. Melalui pendekatan ini akan terungkap gambaran mengenai aktualisasi, realitas sosial, dan persepsi sasaran sosial.

Penelitian deskriptif (*deskriptive research*) ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. Dalam studi ini apa peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap obyek penelitian, semua kegiatan atau peristiwa berjalan seperti apa adanya (Sukmadinata, (2012:18).

Menurut Zuriah (2009:14) menjelaskan. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha memberikan gambaran secara sistematis dan cermat fakta-fakta aktual dan sifat-sifat populasi tertentu. Secara spesifik, penelitian deskriptif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah aktual yang dihadapi sekarang; (2) Bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi untuk disusun, dijelaskan, dan dianalisis; dan (3) Penelitian ini biasanya tanpa hipotesis, jika ada biasanya tidak diuji menurut analisis statistik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai analisis dampak penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap kepribadian dan karakter peserta didik di SMAN 9 Malang secara mendalam dan komprehensif. Selain itu, dengan jenis penelitian kualitatif diharapkan dapat diungkapkan secara sistematis situasi dan permasalahan yang dihadapi tentang penggunaan *gadget (smartphone)* oleh peserta didik, kepribadian dan karakter peserta didik yang menggunakan *gadget (smartphone)*, dan solusi ideal penggunaan *gadget (smartphone)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti. Kemudian hasil data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Judul penelitian ini yaitu tentang analisis dampak penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap kepribadian dan karakter (kekar) peserta didik di SMA Negeri 9 Malang.

Penggunaan Gadget (*Smartphone*) Oleh Peserta Didik Di SMAN 9 Malang

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 9 Malang bertujuan untuk mengetahui tentang dampak penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap kepribadian dan karakter peserta didik. Peneliti dalam hal ini memilih SMA Negeri 9 Malang sebagai lokasi untuk melakukan penelitian karena SMA Negeri 9 Malang merupakan basis dari peserta didik yang banyak yang menggunakan

gadget (smartphone). Sesuai dari hasil angket menunjukkan bahwa dari 84 peserta didik yang terdiri dari 3 kelas XI (kelas XI MIPA 3,4, dan 6) memiliki dan menggunakan *gadget (smartphone)*.

Kaula muda yang dalam penelitian ini adalah peserta didik biasanya menggunakan *gadget (smartphone)*nya dalam waktu yang lama dalam sehari. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket yaitu sebanyak 49 peserta didik dari 84 peserta didik menggunakan *gadget (smartphone)*nya lebih dari 7 jam dalam sehari. Selaras dengan yang disampaikan oleh Ibu LF selaku Koordinator Guru BK yang menyebutkan: Hampir semua peserta didik memiliki *HP/gadget*, tapi ada beberapa yang tidak menggunakannya. *Gadget* saat ini memang sudah menjadi kebutuhan yang primer ya bagi mereka. Saya lihat, banyak peserta didik dimana-mana menggunakan *gadget* (W/LF/25/04/2016).

1. *Gadget (smartphone)*

Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya tablet, *smartphone*, *netbook*, dsb (Widiawati, Sugiman, dan Edy, 2015:110). *Gadget (smatrphone)* merupakan teknologi yang banyak digemari remaja bahkan seluruh kalangan di Indonesia maupun dunia. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget* (Castelluccio, Michael, 2007).

Sesuai dengan uraian di atas, bahwa *gadget* memang dapat mempermudah pekerjaan manusia. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh AD selaku peserta didik SMAN 9 Malang kelas XI MIPA 6 yang berpendapat: *Gadget* merupakan alat yang bisa memudahkan pekerjaan manusia (W/AD/27/04/2016).

Mayasari (2012:97-98) menjelaskan *smartphone* merupakan pengembangan dari telepon seluler yang kemudian ditambahkan fitur dan fasilitas lainnya sehingga menjadi telepon yang cerdas. Hal ini tentunya akan mempermudah kinerja dari manusia dengan dihidirkannya fitur-fitur atau aplikasi yang dapat menunjang kinerja dari pekerjaan penggunanya. Dalam hal ini AD peserta didik SMAN 9 Malang kelas XI MIPA 6 mengatakan tentang perkembangan *gadget (smartphone)* bahwa: Sangat baik, banyak aplikasi yang sering *update* (W/AD/27/04/2016).

Bersamaan dengan itu FP selaku Ketua OSIS SMAN 9 Malang kelas XI MIPA 3 memiliki jawaban yang sama, yang mengatakan bahwasanya perkembangan *gadget (smartphone)* sebagai berikut: Perkembangan *gadget* saat ini sangat pesat, fitur-fitur yang ditawarkan serta aplikasinya sangat menarik". (W/FP/18/04/2016)

Semakin banyaknya fitur dan aplikasi yang disuguhkan dalam teknologi *gadget (smartphone)* ini akan dapat membantu penggunanya dalam belajar, seperti yang telah disampaikan oleh LR selaku peserta didik SMAN 9 Malang kelas XI MIPA 6:

Gadget menurut saya itu membantu saya dalam hal komunikasi dan mencari informasi atau pengetahuan (W/LR/27/04/2016).

Hal ini sesuai dengan pendapat Jati dan Herawati (2014:2) yang menyebutkan bahwa *gadget* adalah media yang dipakai

sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Adanya teknologi semacam *gadget* (*smartphone*) membawa perubahan zaman yang segala aktivitasnya identik dengan menggunakan teknologi yang luar biasa ini. Seperti yang disampaikan oleh Ibu LF selaku Koordinator Guru BK: *Gadget* begitu dibutuhkan, karena sekarang ini yang eranya serba teknologi, adanya *gadget* begitu diperlukan untuk berkomunikasi. Perkembangan *gadget* saat ini sangat pesat. Pada zaman saya dulu jarang orang memiliki HP, tetapi sekarang sudah luar biasa perkembangan dari teknologi ini (W/LF/25/04/2016).

Gadget (*smartphone*) merupakan alat yang berfungsi sebagai media untuk meningkatkan taraf kemampuan seseorang dan sebagai alat untuk mempermudah pekerjaannya. Sedangkan analisa hasil wawancara menyebutkan jika *gadget* merupakan alat yang mempermudah pekerjaan manusia baik untuk komunikasi dan mencari informasi.

Berdasarkan hasil analisis wawancara dan observasi dapat ditarik kesimpulan bahwa *gadget* merupakan teknologi yang berfungsi untuk mempermudah pekerjaannya dan bertujuan sebagai media untuk meningkatkan taraf kemampuan seseorang.

2. Penggunaan *gadget* (*smartphone*) oleh peserta didik di SMA Negeri 9 Malang

Gadget merupakan teknologi yang berfungsi untuk mempermudah pekerjaannya dan bertujuan sebagai media untuk meningkatkan taraf kemampuan seseorang. *Gadget* sudah sangat menyatu dengan kehidupan sosial masyarakat, seakan orang tidak bisa lepas darinya. Sekitar 80 persen dari masyarakat

perkotaan di Indonesia memiliki perangkat ponsel khususnya *smartphone* atau ponsel pintar (Rezkisari, 2014).

Senada dengan uraian tersebut, melalui hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa hampir semua peserta didik di SMAN 9 Malang menggunakan *gadget* (*smartphone*). Ini dibuktikan dari 84 peserta didik dari 3 kelas yang menjadi obyek observasi, semuanya memiliki dan menggunakan *gadget* (*smartphone*). Ibu LF selaku Koordinator Guru BK SMAN 9 Malang juga memiliki pendapat yang sama, yang mengungkapkan tentang penggunaan *gadget* (*smartphone*) oleh peserta didik di SMAN 9 Malang bahwa: Hampir semua peserta didik memiliki *HP/gadget*, tapi ada beberapa yang tidak menggunakannya. *Gadget* saat ini memang sudah menjadi kebutuhan yang primer ya bagi mereka. Saya lihat, banyak peserta didik dimana-mana menggunakan *gadget* (W/LF/25/04/2016).

Tersedianya banyak fitur dan aplikasi yang menarik membuat peserta didik di SMAN 9 Malang tidak bisa lepas dari *gadget* (*smartphone*) yang dimilikinya. Seperti yang telah disampaikan oleh Ibu WP selaku Waka Kesiswaan SMAN 9 Malang bahwa: *Gadget* tidak bisa terlepas dari tangan siswa entah untuk mencari informasi di *gadget/internet*, *transleat* bahasa dan bisa saja yang lainnya. Dalam usia remaja ini, mereka masih belum bisa menggunakan *gadget* sesuai kebutuhannya. Masih banyak yang menggunakan *gadget* hanya untuk hiburan saja (W/WP/28/04/2016).

Peserta didik yang menggunakan *gadget* (*smartphone*) memang memiliki kecenderungan lebih pasif terhadap lingkungannya. Hal ini ditunjukkan dari pendapat Ibu IY selaku Guru Bahasa

Inggris di SMAN 9 Malang yang menyebutkan bahwa: Anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih pasif ya terhadap lingkungannya (W/IY/28/04/2016).

Penggunaan *gadget (smartphone)* saat ini khususnya di Negara Indonesia memang salah satu yang terbanyak. Hal ini sesuai dari penelitian yang telah dilakukan oleh *emarker* yang menyebutkan jika pada tahun 2018 Indonesia akan memiliki lebih dari 100 juta pengguna *smartphone* aktif. Hal tersebut membuat Indonesia akan berada di peringkat 4 dunia sebagai negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak (Wahyudi, 2015).

Perlu adanya penekanan terhadap pengguna *gadget (smartphone)* agar menggunakan *gadgetnya* sesuai dengan kebutuhannya. Terlebih pada pengguna *gadget* dikalangan peserta didik, khususnya peserta didik di SMAN 9 Malang. Hal ini senada dengan pendapat Bapak SU Guru PAI SMAN 9 Malang yang menyebutkan bahwa: Penggunaan *gadget* di SMAN 9 Malang terutama oleh peserta didik memang secara massif. Tetapi saya menekankan kepada mereka untuk menggunakan *gadget* sesuai kebutuhan dan menggunakannya dengan efektif, misalkan untuk *shared* informasi kepada teman-temannya, dan mencari informasi (W/SU/25/04/2016).

Dapat ditarik kesimpulan dari hasil wawancara tentang penggunaan *gadget (smartphone)* oleh peserta didik di SMAN 9 Malang bahwa *gadget* saat ini menjadi kebutuhan primer bagi peserta didik. Peserta didik yang menggunakan *gadget* secara massif menggunakan *gadgetnya* untuk hiburan, mencari informasi, dan berbagi informasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara juga memiliki kesimpulan yang

sama bahwa *gadget* saat ini menjadi kebutuhan primer bagi peserta didik. Hampir semua peserta didik di SMAN 9 Malang menggunakan *gadget* yang khususnya *smartphone*.

3. Penggunaan *gadget (smartphone)* oleh peserta didik ketika KBM

Meskipun teknologi merupakan integral dari pendidikan jarak jauh, namun program pendidikan harus fokus pada kebutuhan instruksional pembaca, dari pada teknologinya sendiri. Perlu juga untuk dipertimbangkan: umur, kultur, latar belakang sosial-ekonomi, interes, pengalaman, level pendidikan, dan terbiasa dengan metoda pendidikan jarak jauh (Noegroho, 2010:53).

Kurangnya pemahaman oleh peserta didik terhadap penggunaan *gadget (smartphone)* secara ideal, berdampak adanya pengaruh terhadap mereka. Seperti yang disebutkan oleh Bapak SU Guru PAI SMAN 9 Malang, yang menyebutkan bahwa: Kurangnya pemahaman oleh anak-anak tentang penggunaan *gadget* yang ideal saat ini memang memiliki pengaruh. Terlebih ketika dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dikelas, peserta didik cenderung tidak konsentrasi karena disibukan ingin membuka *gadgetnya* itu (W/SU/25/04/2016).

Hasil observasi dan angket yang telah dilakukan juga menunjukkan hasil yang sama. Yaitu sebanyak 51 peserta didik dari 84 peserta didik menjawab “iya” menggunakan *gadget (smartphone)*nya ketika dalam pelajaran atau (KBM). Adanya *gadget (smartphone)*, peserta didik menjadi kurang berkonsentrasi dalam mengikuti (KBM). Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Bapak PP Guru IPS (Sosiologi) di SMAN 9 Malang bahwa: Dengan adanya *gadget*, konsentrasi anak-anak ketika (KBM) di kelas terpecah,

ada beberapa anak yang menggunakan *gadget*nya ketika ada temannya sedang presentasi dan guru sedang menerangkan (W/PP/26/04/2016).

Penyebab konsentrasi yang menurun ketika sedang mengikuti KBM, di karenakan peserta didik ketika sedang (KBM) menggunakan *gadget (smartphone)*nya. Peserta didik kebanyakan menggunakan *gadget (smartphone)*-nya untuk bermain *game* dan membuka akun media sosial. Hal ini sama seperti yang disampaikan oleh Ibu ES Guru IPA (Kimia) dan Bapak CI Guru PPKn di SMAN 9 Malang bahwa: Ada beberapa anak-anak yang menggunakan *gadget*nya ketika KBM, ada yang menggunakan *gadget*-nya untuk *nggame*, lihat *facebook* dst, (W/ES/27/04/2016). Anak-anak masih ada yang menggunakan *gadget*nya ketika KBM, entah untuk mencari informasi, atau bermain *game*, dan untuk membuka yang lainnya (W/CI/29/04/2016).

Penggunaan *gadget* akan membawa dampak negatif yang cukup besar bagi perkembangan anak. Adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Anak lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Hal ini tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutama otak dan psikologis anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan *gadget* juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak. Anak menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan digitalnya. Selain itu, anak-anak juga dapat menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata. Hal ini

dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital (Widiawati, Sugiman, dan Edy, 2015:108-109).

Penggunaan *gadget (smartphone)* ketika sedang (KBM) memang menjadi kendala yang dihadapi oleh Bapak/Ibu guru. Tidak hanya di SMAN 9 Malang, tentunya juga dibanyak sekolah. Hampir secara keseluruhan seperti itu. Sama dengan yang disampaikan oleh Ibu WP selaku wakil kepada sekolah bagian kesiswaan bahwa: Beberapa ada yang menggunakannya ketika sedang kegiatan belajar mengajar, masih ditemukan anak-anak yang menggunakan *gadget*nya saat KBM. Memang ini salah satu yang menjadi kendala dalam KBM yang bapak/ibu lakukan (W/WP/28/04/2016).

Berdasar analisa hasil wawancara tentang penggunaan *gadget (smartphone)* oleh peserta didik ketika (KBM) dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* oleh peserta didik saat (KBM) memang menjadi kendala bagi Bapak/Ibu guru. Kurangnya pemahaman tentang penggunaan *gadget* yang ideal, membuat peserta didik kurang bisa menyesuaikan waktu dan tempat menggunakan *gadget* ketika KBM. Masih banyak peserta didik yang menggunakan *gadget*nya ketika KBM untuk bermain *game*, bermain media sosial dll.

Analisa hasil observasi dan wawancara juga memiliki kesimpulan yang sama bahwa masih banyak peserta didik yang menggunakan *gadget*nya ketika (KBM), baik digunakan untuk *nggame*, bermain media sosial dll.

a. Waktu (lamanya) menggunakan *gadget (smartphone)* oleh peserta didik dalam sehari

Berdasarkan hasil angket, para pengguna *smartphone* rata-rata

menggunakan perangkatnya lebih dari dua jam per hari. Selama waktu tersebut, mereka cenderung menggunakan perangkatnya sehari-hari untuk internet (24 menit 49 detik), sosial media (17 menit 29 detik), musik (15 menit 38 detik) dan bermain games (14 menit 26 detik) (Setiamanah, 2013).

Peserta didik merupakan kaula muda yang begitu candu dengan *gadget (smartphone)* yang dimilikinya. Kondisi demokrasi saat ini, teknologi semacam ini dibutuhkan oleh mereka sebagai alat penunjang sensasinya dari pada prestasinya. Angket yang dilakukan Manumpil, Ismanto dan Onimbala melalui wawancara dengan 10 siswa, didapatkan bahwa 8 siswa menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam dalam sehari, dan berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis di SMA Negeri 9 Manado dari jam 10.00-14.00, terlihat siswa sering menggunakan *gadget* secara diam-diam pada saat jam pelajaran berlangsung (Manumpil, Ismanto dan Onimbala, 2015:2).

Berdasarkan hasil observasi melalui angket sebanyak 49 peserta didik menggunakan *gadget (smartphone)*nya selama lebih dari 7 jam. Hal ini senada dari yang disampaikan oleh beberapa peserta didik yaitu FP kelas XI MIPA 3, FS kelas XI MIPA 4, dan AD, LR, dan RR kelas XI MIPA 6 yang menggunakan *gadget (smartphone)* bahwa mereka menggunakan *gadget (smartphone)*nya selama:

Lebih dari 3 jam (W/AD/27/04/2016).

± 5 Jam (W/FP/26/04/2016).

5-8 jam (W/RR/27/04/2016)

Biasanya lebih dari 7 jam (W/LR/27/04/2016). Lebih dari 7 jam (W/FS/27/04/2016).

Hal ini menunjukkan bahwa di kalangan peserta didik *gadget (smatrphone)*

merupakan suatu benda yang bisa dikatakan seperti jimat yang tidak bisa lepas dari genggamannya mereka. Peserta didik mayoritas menghabiskan 1/3 lebih paruh waktunya dengan menggunakan *gadget*.

Kesimpulannya adalah Peserta didik yang menggunakan *gadget* rata-rata selama 3 sampai dengan lebih dari 7 jam dalam seharinya. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis observasi dan wawancara mendapatkan hasil yang sama yaitu rata-rata waktu peserta didik menggunakan *gadget*nya selama 3 sampai dengan lebih 7 jam.

b. Aplikasi yang sering dibuka ketika menggunakan *gadget (smartphone)*

Nikmah (2012:2) menjelaskan penggunaan *HP (smartphone)* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran kita sepertinya *HP (smartphone)* hanya berguna untuk menyampaikan *Short Message Service (SMS)*, mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan game. Tak ada manfaat yang berarti sehingga harus dilarang untuk dibawa dan dipergunakan siswa di lingkungan sekolah. Sebenarnya, *HP (smartphone)* juga dapat bermanfaat bagi kalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar. *HP (smartphone)* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini, *HP (smartphone)* yang mereka miliki umumnya digunakan untuk sms-an, main game, dengar musik, nonton tayangan audiovisual, serta *facebook-an*. Memfungsikan *HP (smartphone)* bukan untuk fungsinya, dll. Sama seperti yang disampaikan oleh Ibu ES selaku Guru IPA (Kimia) yang menyebutkan jika:

Ada beberapa anak-anak yang menggunakan *gadgetnya* ketika KBM, ada yang menggunakan *gadgetnya* untuk *nggame*, lihat *facebook* dst (W/ES/27/04/2016).

Bersamaan dengan hal tersebut Widiantari dan Herdianto (2013:107) menyebutkan bahwa kemajuan teknologi komunikasi dapat membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Salah satu contoh perkembangan teknologi komunikasi yang ada di masyarakat adalah munculnya berbagai media jejaring sosial seperti *twitter*, *facebook*, *myspace* dan *friendster* dll. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi melalui jejaring sosial sebagai kebutuhan dan gaya hidup yang didukung dengan tersedianya berbagai jenis *handphone* dan perangkat elektronik yang menyediakan berbagai fitur khusus sehingga dapat langsung tersambung di jejaring sosial.

Berdasarkan hasil angket melalui angket menunjukan jika situs/aplikasi yang sering dibuka peserta didik ketika menggunakan *gadgetnya* adalah sosial media sebanyak 70%, 23% *google*, dan lainnya 2 % (dari 84 peserta didik). Dan sebesar 60 peserta didik/ 71% memiliki banyak aplikasi media sosial di *gadgetnya*. Dan sebanyak 77 peserta didik (92%) dari 84 peserta didik banyak yang memiliki akun media sosial. Senada dari yang disampaikan beberapa peserta didik diantaranya FP kelas XI MIPA 3, FS kelas XI MIPA 4, AD, LR, dan RR kelas MIPA 6 menyampaikan hal yang senada bahwa aplikasi yang sering mereka buka adalah: *Path*, *Line*, *Whats App*, dan *Instagram* (W/AD/27/04/2016). *Whats App*, *Snapchat*, *Pinterest*, *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *Google*, dan *UB Reader* (W/FS/27/2016). *Instagram*, *Path*, *BBM*, *Line*, *Whats App*, *Google*,

dll (W/RR/27/04/2016). *Google*, *Whats App*, *Line* (W/FP/26/04/2016).

Sosmed, *Google*, dan *Youtube* (W/LR/27/04/2016).

Kesimpulan yang bisa diperoleh yaitu peserta didik di SMAN 9 Malang sering menggunakan *gadgetnya* untuk membuka media sosial, seperti *Line*, *Whats App*, *Instagram*, *BBM*, dst. Berdasar analisis observasi dan wawancara memiliki kesimpulan yang sama yaitu peserta didik sering menggunakan *gadgetnya* untuk membuka media sosial. Seperti *Line*, *Whats App*, *Instagram*, *BBM*, dst.

b. Kepribadian dan Karakter Peserta Didik SMA Negeri 9 Malang yang Menggunakan *Gadget (smartphone)*

Teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia semakin mudah. Tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting, teknologi sangat bermanfaat dalam memudahkan manusia untuk mencapai sesuatu yang diinginkan secara efisien dalam waktu yang singkat (Widiantari dan Herdianto, 2013:107-108).

Penggunaan *Gadget* di kalangan pelajar masa kini merupakan sebuah keharusan untuk memilikinya, misalnya seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan berbagai macam *gadget* lainnya. *Gadget* dapat merubah makna dari “kesendirian”. Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Satu *gadget* yang canggih saja bisa mendengarkan musik, bermain *games*, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruangan sendiri tanpa ada apapun.

Kehadiran *gadget (smartphone)* menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar

membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan *gadget* daripada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan *gadget*nya. Siswa hanya menunduk menatap *gadget* tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang (Harfiyanto, Utomo, Budi, 2015:2-3).

Sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan, bahwa 65 peserta didik dari 84 peserta didik sering asyik bermain *gadget* saat temannya sedang berbicara. Dan sebanyak 77 peserta didik kurang memperhatikan lingkungan sekitar ketika sudah menggunakan *gadget*nya.

Tidak hanya itu, 49 peserta didik dari 84 peserta didik memiliki kecenderungan malas belajar ketika sedang menggunakan *gadget*nya. Sebanyak 63 peserta didik mengaku pernah meninggalkan waktu ibadah karena keasyikan bermain *gadget*. Dan sebanyak 52 peserta didik mengaku pernah mencaci melalui media sosial.

Hal ini menunjukkan terjadinya degradasi kepribadian dan karakter dari peserta didik yang aktif menggunakan *gadget (smartphone)*nya. Banyak fitur/aplikasi yang bermacam-macam, menyebabkan banyak informasi dengan mudah mereka di terima dan memberikan hiburan yang tak mengenal waktu untuk mereka. Penting untuk diteliti sudah sejauh mana kepribadian dan karakter peserta didik yang aktif menggunakan *gadget (smartphone)*nya, khususnya peserta didik di SMAN 9 Malang.

1. Kepribadian (*Personality*)

Allport dianggap sebagai pendiri kepribadian psikologi. Allport menggambarkan kepribadian sebagai "orang yang nyata". Allport juga memberikan definisi yang lebih spesifik

dan tahu banyak tentang kepribadian. Kepribadian adalah organisasi dinamis dari sistem psiko fisiologis yang menciptakan pola karakteristik seseorang dari perilaku, pikiran, dan perasaan (Getty, 2012:13).

Senada dengan istilah "kepribadian" yang disampaikan oleh Allport, Bapak CI selaku guru PPKn SMAN 9 Malang menyebutkan bahwa: Kepribadian adalah sikap, perilaku, dan tindakan seseorang (W/CI/29/04/2016).

Allport juga menjelaskan bahwa kepribadian yang merupakan suatu organ yang berjalan secara sistematis mampu menciptakan karakteristik tersendiri pada setiap individual. Hal ini sama seperti yang disampaikan oleh Ibu WP selaku Wakil Kepala Sekoah bagian Kesiswaan dan Bapak SU selaku Guru Agama: Tindakan seseorang yang tercermin melalui sikap dan perilakunya (W/WP/28/04/2016). Sifat hakiki seseorang yang tercermin pada sikap dan perilakunya yang membedakan dirinya dengan orang lain (W/WP/25/04/2016).

Karakteristik yang tercermin melalui sikap dan perilaku setiap individual menunjukkan bahwa kepribadian seseorang memiliki perbedaan. Perbedaan ini yang menjadi keunikan dalam diri seseorang sebagai makhluk sosial. Perbedaan pada setiap diri manusia tidak lepas dari pengaruh lingkungannya. Sejatinnya lingkungan memiliki pengaruh yang luar biasa sehingga terbentuknya kepribadian dalam diri manusia.

Eysenck dalam Suryabrata (2003:293) mengatakan bahwa kepribadian adalah jumlah keseluruhan pola perilaku, baik yang aktual maupun potensial dari organis yang ditentukan oleh faktor lingkungan. Atkinson dkk. (1999:44) mendefinisikan kepribadian sebagai pola perilaku dan cara berfikir yang khas, yang menentukan penyesuaian diri seseorang terhadap lingkungan. Sama

dengan yang disampaikan oleh Ibu IY selaku Guru Bahasa Inggris dan Ibu LF sebagai Koordinator Guru BK di SMAN 9 Malang tentang faktor lingkungan terhadap kepribadian: Kepribadian adalah kebiasaan atau sifat yang sering kita lakukan secara berulang-ulang (W/IY/28/04/2016). Respon seseorang yang ditunjukkan melalui perilaku kepada lingkungannya (W/LF/25/04/2016).

Analisis hasil wawancara tentang kepribadian dapat disimpulkan bahwa kepribadian adalah sikap, tindakan, dan atau perilaku seseorang yang sering dilakukan berulang-ulang sebagai respon terhadap lingkungannya.

Selanjutnya analisis hasil observasi dan wawancara memiliki kesimpulan bahwa kepribadian adalah ciri watak yang diperlihatkan seseorang secara lahir, konsisten, dan, konsekuen. Yang ditunjukkan melalui sikap, tindakan, dan atau perilaku seseorang yang sering dilakukan berulang-ulang sebagai respon terhadap lingkungannya.

2. Karakter

Menurut Puskur dalam Niron, Budiningsih, Pujiriyanto (2013:20) menjelaskan bahwa karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Menurut Bapak SU selaku Guru PAI SMAN 9 Malang berpendapat jika karakter itu adalah: Tabiat, atau sifat yang ada pada diri seseorang (W/SU/25/04/2016).

Karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan perilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam

lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap bertanggung-jawabkan setiap akibat dari keputusannya. Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan YME, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, perbuatan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, adat istiadat, dan estetika. Karakter adalah perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun dalam bertindak (Samani dan Hariyanto, 2012:41-42). Terwujudnya karakter dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan, memiliki kesamaan dengan yang disampaikan oleh Ibu WP selaku Waka bagian Kesiswaan dan Bapak CI selaku Guru PPKn yang memiliki kesamaan dalam berpendapat tentang karakter: Kalau menurut saya karakter itu watak, watak yang mengendalikan sikap kita sehari-hari, dan perilaku kita dilingkungan sekitar juga dipengaruhi oleh watak kita bagaimana (W/WP/28/04/2016).

Karakter merupakan sifat yang dimiliki seseorang, yang mempengaruhi bagaimana sikap dan perilaku seseorang tersebut (W/CI/29/04/2016).

Dapat disimpulkan bahwa karakter adalah watak, sifat, dan atau tabiat yang ada pada diri seseorang sebagai bentuk yang mengendalikan sikap dan perilakunya. Membentuk karakter sama halnya seperti kita mengukir di atas batu permata atau permukaan besi yang keras. Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau juga kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan mendasari cara pandang,

berpikir, sikap, dan cara bertindak orang tersebut (Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, 2010:3).

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal 3 UU Sisdiknas Tahun 2003 menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia (UU No. 20 2003:3). Pesan dari Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 tersebut bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang pandai, tetapi juga memiliki keperibadian atau berkarakter, sehingga nantinya lahir generasi bangsa yang tidak hanya memiliki kemampuan aspek pengetahuan yang baik, namun memiliki generasi yang berkembang dengan karakter yang berafaskan moral yang baik, nilai-nilai luhur bangsa serta beragama (Rifki, 2011:92). Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Ibu LF selaku Koordinator Guru BK SMAN 9 Malang bahwa: Karakter itu perwujudan dari watak, jadi karakter ini sebenarnya yang harus memiliki perhatian khusus. Kenapa sekarang gencar-gencarnya tentang pendidikan karakter, salah satunya ingin membentuk karakter peserta didik yang baik (W/LF/25/04/2016).

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

3. Penggunaan *gadget* saat ini telah menggiring pola pikir, sikap, dan tindakan peserta didik
Efek komunikasi lebih mengarah pada

perubahan perilaku individu (pengetahuan, sikap, tindakan) yang disebabkan oleh tranmisi pesan komunikasi, dan dampak komunikasi lebih mengarah pada perubahan individu atau sistem sosial sebagai akibat dari penerimaan atau penolakan sebuah inovasi (Noegroho, 2010:39). Efek komunikasi yang hadir melalui *gadget (smartphone)* akan memiliki pengaruh, baik pengaruh secara positif maupun negatif. Seperti yang disampaikan oleh Bapak PP selaku Guru IPS (Sosiologi) SMAN 9 Malang, bahwa: Sedikit banyak iya, karena banyak ya informasi yang tersebar melalui gadget tersebut, entah itu positif maupun negatif. Sedangkan filterasinya kurang. Maka bisa saja ada pengaruh terhadap pola pikir, sikap, dan tindakan anak-anak (W/PP/26/04/2016).

Dampak perubahan yang ditimbulkan juga karena adanya pengaruh informasi yang kurang terkontrol. Informasi-informasi yang diterima secara massif telah mampu menggerogoti pola pikir, sikap, dan tindakan para remaja termasuk pelajar Indonesia. Banyaknya informasi yang dihadirkan melalui *gadget (smartphone)* memberikan pengaruh terhadap para penggunanya. Senada dengan yang disampaikan oleh Bapak CI Guru PPKn, Ibu IY Guru Bahasa Inggris, dan Ibu WP selaku Waka bagian Kesiswaan yang menyebutkan bahwa *gadget* telah memberikan pengaruh, seperti pendapatnya sebagai berikut: Lumayan mempengaruhi, karena anak-anak sekarang cenderung lebih sering bermain dengan gadgetnya (W/CI/29/04/2016). Saya rasa lumayan mempengaruhi, karena banyak hal yang anak-anak dapatkan, dan banyak informasi yang dapat mereka cari dengan mudah (W/IY/28/04/2016). Mempengaruhi mas, sebenarnya banyak informasi yang mereka

terima tidak valid. Misalkan blog-blog itu kan banyak yang tidak bagus untuk mereka, jadi informasi-informasi yang mereka terima dari blog melalui gadgetnya itu mempengaruhi sikap dan pola pikirnya (W/WP/28/04/2016).

Sesungguhnya informasi yang dibawa oleh internet tergolong informasi *superhighway*. Informasi *superhighway* sendiri, seperti ditulis John V. Pavlik adalah jaringan data elektronik yang dihasilkan oleh teknologi komunikasi yang canggih, yang menghasilkan berbagai bentuk informasi dari seluruh pelosok dunia, dan bisa diakses menggunakan teknologi. Karena itu informasi *superhighway* terbebas dari sensor (Abrar, 2008:117).

Manfaat yang dihadirkan dari *gadget* (*smartphone*) pun beragam, lebih banyak memberikan kemudahan yang sesungguhnya akan mengurangi nilai transaksional dari kehidupan (hidup bersosial). Antara lain manfaatnya: 1) sebagai alat untuk berkomunikasi, 2) mencari informasi atau ilmu, 3) hiburan, 4) aplikasi, 5) penyimpanan data, 6) gaya (*life style*), 7) penunjuk arah (Godam,).

Nilai transaksional dari hidup bersosial sejatinya akan semakin menurun, hal ini disebabkan karena adanya informasi yang bebas dan tanpa sensor. Sehingga informasi yang terbebas dari sensor tersebut akan membentuk pola kehidupan yang mengarah pada pragmatisme. Karena pemanfaatan *gadget* hanya sebatas untuk mengejar sesnsai saja. Seperti yang disampaikan oleh Ibu LF salah satu guru BK di SMAN 9 Malang: Menurut saya lumayan banyak mempengaruhi pola pikirnya Mas. Kalau menunjang aktivitas kearah positif saya kira iya, contoh ketika anak-anak disuruh mengerjakan tugas, dan jawaban dari tugas tersebut tidak dapat mereka temui di

bukunya. Maka mereka akan mencarinya melalui *browsing* di *gadget* yang mereka miliki tersebut. Saya kira seperti itu. Atau mereka akan terarah pada pola pikir yang pragmatis ya (W/LF/25/04/2016).

Hal ini sesuai dengan kesimpulan analisa hasil wawancara tentang penggunaan *gadget* yang telah menggiring pola pikir, sikap, dan tindakan peserta didik yang dapat disimpulkan bahwa banyak informasi yang mereka terima tidak valid. Karena banyaknya blog-blog, atau informasi yang banyak di *shared* melalui media sosial dan kurang adanya filter dengan tepat maka akan mampu menggiring pola pikir, sikap, dan tindakan anak-anak yang aktif memainkan *gadgetnya*.

Analisis hasil observasi dan wawancara memiliki kesimpulan jika penggunaan *gadget* yang secara intens, memudahkan peserta didik untuk menerima informasi-informasi yang sangat luas. Banyak informasi yang mereka terima tidak valid. Maka informasi-informasi tersebut akan mampu menggiring pola pikir, sikap, dan tindakan anak-anak yang aktif memainkan *gadgetnya*.

4. Kepribadian peserta didik yang menggunakan *gadget* (*smartphone*)

Sementara pasar telah rajin mempelajari karakteristik demografi pengguna *smartphone*, mereka telah mengabaikan dampak kepribadian kepemilikan *smartphone* dan penggunaanya (Lane dan Maner, 2011:22). Penggunaan *gadget* (*smartphone*) yang terlalu berlebihan dan tidak sewajarnya akan menimbulkan pengaruh terhadap kepribadian dan karakter peserta didik.

Kepribadian adalah ciri watak yang diperlihatkan seseorang secara lahir, konsisten, dan, konsekuen. Yang ditunjukkan melalui sikap, tindakan, dan

atau perilaku seseorang yang sering dilakukan berulang-ulang sebagai respon terhadap lingkungannya.

Penggunaan *Gadget* di kalangan pelajar masa kini merupakan sebuah keharusan untuk memilikinya, misalnya seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan berbagai macam *gadget* lainnya. *Gadget* dapat merubah makna dari “kesendirian”. Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu *gadget* yang canggih saja bisa mendengarkan musik, bermain *games*, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada apapun (Harfiyanto, Utomo, dan Budi, 2015:2).

Hal serupa juga disampaikan oleh Ibu ES selaku Guru IPA (Kimia) yang berpendapat tentang kepribadian peserta didik yang aktif menggunakan *gadget* (*smartphone*) semakin acuh terhadap sekitarnya, kurang memperhatikan keadaan disekitarnya. Senada dengan Ibu ES, Bapak PP selaku Guru IPS (Sosiologi) juga berpendapat jika kepribadian anak-anak yang menggunakan *gadget* yang saya lihat sekarang ini mereka cenderung individualistis, acuh dengan sekitarnya, kurang bisa mengimplementasikan rasa sopan santun. Kutipannya sebagai berikut: Acuh terhadap sekitarnya, kurang memperhatikan keadaan disekitarnya (W/ES/27/04/2016) Kepribadian anak-anak yang menggunakan *gadget* yang saya lihat sekarang ini mereka cenderung individualistis, acuh dengan sekitarnya, kurang bisa mengimplementasikan rasa sopan santun (W/PP/26/04/2016).\

Hasil wawancara dari Ibu ES Bapak PP sesuai dengan hasil angket yang telah dilakukan. Yaitu sebanyak 77 (92%) peserta didik dari 84 peserta didik mengaku kurang memperhatikan lingkungan sekitar

ketika menggunakan *gadget*nya. Sebanyak 65 peserta didik (77%) dari 84 peserta didik sering asyik bermain *gadget* ketika temannya sedang berbicara.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan memang akan mengurangi rasa kepedulian oleh penggunanya. Dimana waktu yang dimilikinya kebanyakan habis digunakan untuk bermain dengan *gadget*nya. Rasa sosial pada diri manusia sejatinya menjadi identitas yang melekat pada diri manusia. Terlebih masyarakat Indonesia yang terkenal dengan budaya ketimurannya, saat ini semakin redup dan tidak terlihat lagi. Dengan semakin majunya teknologi, maka semakin majunya *gadget* sekarang ini, padahal masyarakat Indonesia masih belum siap untuk menggunakan alat secanggih itu. Hal ini mengakibatkan beberapa nilai yang menjadi ciri khas masyarakat Indonesia mulai pudar. Jiwa sosial dan rasa peduli akhirnya telah tergerogoti. Serupa dengan yang disampaikan oleh Bapak SU selaku Guru PAI SMAN 9 Malang yang menyebutkan bahwa: Mereka yang menggunakan *gadget* dari sudut pandang saya kurang peduli dengan keadaan sekitarnya, terlalu asyik dengan *gadget*nya, sehingga rasa sosialnya kurang (W/SU/25/04/2016).

Kehadiran *gadget* (*smartphone*) menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan *gadget*nya daripada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan *gadget*nya. Siswa hanya menunduk menatap *gadget* tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang (Harfiyanto, Utomo, Budi, 2015:3)

Peserta didik yang aktif menggunakan *gadget (smartphone)*nya memiliki kecenderungan lebih individualistis. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Ibu WP selaku Wakil Kepala Sekolah bagian Kesiswaan: Anak-anak yang aktif menggunakan *gadget (smartphone)* memang cenderung individualis, saya sering melihat banyak anak-anak yang ketika sudah menggunakan *gadget (smartphone)*nya seakan lupa dengan sekitarnya (W/WP/28/04/2016).

Berkenaan dalam teori ilmu psikologi, kejadian semacam ini merupakan gejala awal dari kepribadian *introvert*. Dimana karakteristik kepribadian *introvert* yaitu identik dengan penurunan rasa sosial dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar.

Kecenderungan kepribadian introver yaitu kecenderungan seorang anak untuk menarik diri dari lingkungan sosialnya. Sikap dan keputusan yang ia ambil untuk melakukan sesuatu biasanya didasarkan pada perasaan, pemikiran, dan pengalamannya sendiri. Mereka biasanya pendiam dan suka menyendiri, merasa tidak butuh orang lain karena merasa kebutuhannya bisa dipenuhi sendiri (Mussen, 1994:54).

Berdasarkan situasi psikologis ini orang introver dapat menggunakan tindakan pembelaan diri. Sementara itu, ia membuat usaha yang sia-sia untuk memaksa dirinya, memaksa kehendaknya pada objek. Pada dasarnya, hal ini menguras banyak tenaga. Suatu perjuangan luar biasa dari dalam diri sendiri sangat dibutuhkan untuk kelanjutan proses itu. Kasus yang kurang ekstrem, orang introver lebih konservatif, memiliki kebiasaan yang cenderung subjektif, egosentris berlebihan disisi yang satu dan suatu dorongan kuat *unconscious* di sisi yang lain (Naisaban, 2005:20).

Hal serupa juga disampaikan oleh Bapak CI sebagai Guru PPKn dan Ibu LF sebagai Koordinator Guru BK yang menyatakan bahwa kepribadian peserta didik yang aktif menggunakan *gadget* lebih tertutup, dan memiliki kecenderungan bersikap individualistis. Hal ini kenapa banyak peserta didik yang menginginkan sesuatu dengan cara yang eksklusif. Sehingga ciri-ciri yang melekat kepada mereka saat ini yaitu pola pikir yang pendek. Kutipan wawancaranya sebagai berikut: Kepribadian peserta didik yang menggunakan *gadget* jelas terpengaruhi, bisa dilihat dari sikap anak-anak sekarang ini yang cenderung acuh, dan kurang bersosial. Terlebih sekarang ini banyak kejahatan yang dilakukan oleh anak-anak, saya kira salah satunya juga pengaruh dari penggunaan gadget yang kurang terkontrol (W/CI/29/04/2016). Mereka cenderung individualistis, tertutup, dan kurang peduli dengan sekitarnya. Hal ini lah yang menjadi akar dari permasalahan moral oleh anak muda sekarang ini yang kurang merasakan pengalaman karena kepribadiannya yang tertutup dan menginginkan segala sesuatunya secara eksklusif (W/LF/25/04/2016).

Selain itu, akibat lain yang ditimbulkan adalah banyak peserta didik yang masih berada diusia remaja memanfaatkan *gadget (smartphone)*nya sebagai *instrument of thrill the moment* (alat pemenuhan kesenangan saja), dan juga penyampaian rasa kekecewaannya kepada orang lain. Pertama, hal ini ditunjukkan dari hasil data yang diperoleh menunjukkan yaitu dari 84 peserta didik sebesar 55% (46 peserta didik) menggunakan *gadget (smartphone)*nya untuk bermain *game*. Sebesar 70% (59 peserta didik) sering menggunakan *gadget (smartphone)*nya untuk mengakses internet dan mengunjungi

media sosial. Selain itu, sebesar 62% (52 peserta didik) sering menyampaikan kekecewaannya melalui media sosial, dan sebesar 59% (50 peserta didik) sering mencaci orang lewat media sosial yang ada di *gadget (smartphone)*nya.

Adapun yang kedua, penggunaan *gadget (smartphone)* oleh peserta didik ketika bersama teman-temannya sebagai berikut: sebesar 83% (70 peserta didik) lebih suka bermain *gadget (smartphone)*nya dari pada berkumpul dengan teman-teman. Sebesar 77% (65 peserta didik) sering keasyikan memainkan *gadget (smartphone)*nya saat teman-temannya sedang berbicara. Dan sebesar 86% (72 peserta didik) memilih menyelesaikan masalah menggunakan *gadget (smartphone)*nya sebagai alat komunikasinya dari pada repot-repot bertemu langsung untuk berdiskusi menyelesaikan masalahnya.

Hal tersebut menunjukkan jika peserta didik lebih terbuka dengan *gadget (smartphone)*nya dari pada lingkungan sekitarnya. Seperti yang disampaikan oleh Ibu IY selaku Guru Bahasa Inggris yang menyebutkan jika: Anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih terbuka dengan *gadget* yang dimilikinya (W/IY/28/04/2016).

Analisa hasil wawancara juga menunjukkan hal yang sama bahwa kepribadian peserta didik yang menggunakan *gadget (smartphone)* cenderung lebih individualis, tertutup, acuh tak acuh, kurang peduli dengan sekitarnya dan rasa sosial dari anak kurang. Hal ini yang menjadi akar penyebab permasalahan adanya degradasi moral pada anak. Selain kurangnya merasakan pengalaman karena semakin terminimalisrnya kegiatan yang dilakukan secara langsung (bertatap muka). Penggunaan *gadget* yang kurang

terkontrol, juga memunculkan rasa keinginan yang dapat diraih secara eksklusif. Hal ini salah satu penyebab kenapa kejahatan banyak dilakukan oleh anak-anak pada saat ini.

Berdasarkan analisa hasil observasi, angket, dan wawancara tersebut memiliki kepaduan. Bahwa kepribadian peserta didik yang menggunakan *gadget (smartphone)* cenderung lebih pasif seperti individualis, tertutup, kurang peduli dengan sekitarnya dan rasa sosial dari anak kurang.

5. Karakter peserta didik yang menggunakan *gadget (smartphone)*
 Sesuai hasil observasi karakter peserta didik yang menggunakan *gadget* memiliki kecenderungan semakin irasional, inkonsistensi, dan semakin meninggikan mental inlander mereka. Karakter adalah tata nilai yang menuju pada suatu sistem yang meliputi watak, sifat, dan atau tabiat yang ada pada diri seseorang sebagai bentuk yang mengendalikan sikap dan perilakunya.

Karakter peserta didik seharusnya menjadi perhatian khusus dalam menanamkan karakter kepada mereka, karena hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap tumbuh-kembang peserta didik. Baik perkembangan dalam aspek kognitif, afektif maupun psimokotoriknya.

Karakter sebagai sifat pribadi yang relatif stabil pada diri individu yang menjadi landasan penampilan perilaku dalam standar nilai dan norma yang tinggi. Karakter merupakan sikap dan kepribadian seseorang yang diyakininya baik dan berwujud dalam tingkah lakunya sebagai pribadi yang menjadikannya mempunyai reputasi sebagai orang baik (Masaong, 2012:1). Bersamaan dengan pendapat dari Bapak CI selaku Guru PPKn yang menyebutkan bahwa karakter memiliki

pengaruh terhadap sikap dan perilaku seseorang. Kutipannya sebagai berikut: Karakter merupakan sifat yang dimiliki seseorang, yang mempengaruhi bagaimana sikap dan perilaku seseorang tersebut (W/CI/29/04/2016).

a. Dampak *Gadget* (Smartphone) terhadap Karakter Disiplin Peserta Didik SMAN 9 Malang

Menurut T. Jacob, hingga tahun 1991 Indonesia belum memiliki tradisi ilmu pengetahuan. Kalau pun sekarang Indonesia sudah memilikinya, itu sebenarnya merupakan pinjaman dari Negara-negara maju (Abrar, 2008:120).

Banyaknya hiburan yang tersedia di media-media yang berbasis IT membuat anak muda saat ini begitu cepat memiliki gaya hidup yang baru. Adapun karakter peserta didik yang aktif menggunakan *gadget (smartphone)* mengalami penurunan dan degradasi terhadap nilai-nilai karakternya. Anak-anak memiliki kecenderungan lebih apatis, mencari mudahnya saja, kurang mempunyai simpati dan bisa saja menjadikan anak memiliki sifat keras kepala.

Berdasar analisa hasil observasi, angket, dan wawancara juga menyebutkan jika karakter peserta didik yang aktif menggunakan *gadget (smartphone)* mengalami penurunan dan degradasi terhadap nilai-nilai karakternya. Anak-anak memiliki kecenderungan lebih apatis, pola pikirnya cenderung irasional, mencari mudahnya saja, kurang memiliki simpati.

Disiplin merupakan pengaruh yang dirancang untuk membantu anak mampu menghadapi lingkungan. Disiplin tumbuh dari kebutuhan menjaga keseimbangan antara kecenderungan dan keinginan individu untuk berbuat agar memperoleh sesuatu, dengan pembatasan atau peraturan yang diperlukan oleh lingkungan terhadap dirinya.

b. Dampak *Gadget* (Smartphone) terhadap Karakter Religius Peserta Didik SMAN 9 Malang

Meskipun teknologi merupakan integral dari pendidikan jarak jauh, namun program pendidikan harus fokus pada kebutuhan instruksional pembaca, dari pada teknologinya sendiri. Perlu juga untuk dipertimbangkan: umur, kultur, latar belakang sosial-ekonomi, interest, pengalaman, level pendidikan, dan terbiasa dengan metoda pendidikan jarak jauh (Noegroho, 2010:53).

Menurut T. Jacob, hingga tahun 1991 Indonesia belum memiliki tradisi ilmu pengetahuan. Kalau pun sekarang Indonesia sudah memilikinya, itu sebenarnya merupakan pinjaman dari Negara-negara maju (Abrar, 2008:120). Lebihnya dampak yang dihasilkan juga mempengaruhi tingkat religiusitas oleh para penggunanya. Hal ini bisa dilihat berdasarkan angket yang telah disebar kepada peserta didik kelas IX SMA Negeri 9 Malang yang menyebutkan pernah meninggalkan waktu ibadah karena keasyikan bermain *gadget*, sebanyak 63 peserta didik. Penggunaan *gadget (smartphone)* sendiri oleh peserta didik tidak semata juga untuk mempermudah belajar tentang agama. Karena dari hasil angket yang telah disebar menyebutkan sebanyak 51 peserta didik tidak merasa mudah belajar agama melalui *gadgetnya*. Sebanyak 47 peserta didik tidak mengisi gadgetnya dengan vitur/aplikasi tentang agama.

Kesimpulan yang dapat diperoleh yaitu penggunaan *gadget* saat ini juga mampu mempengaruhi tingkat religiusitas penggunaannya. Dengan terlalu asyik menggunakan gadgetnya sehingga meninggalkan waktu ibadahnya.

Agama dalam kehidupan pemeluknya merupakan ajaran yang mendasar yang

menjadi pandangan atau pedoman hidup. Pandangan hidup ialah “konsep nilai yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang mengenai kehidupan”. Apa yang dimaksud nilai-nilai adalah sesuatu yang dipandang berharga dalam kehidupan manusia, yang mempengaruhi sikap hidupnya. Pandangan hidup (*way of life, worldview*) merupakan hal yang penting dan hakiki bagi manusia, karena dengan pandangan hidupnya memiliki kompas atau pedoman hidup yang jelas di dunia ini. Manusia antara satu dengan yang lain sering memiliki pandangan hidup yang berbeda-beda seperti pandangan hidup yang berdasarkan agama misalnya, sehingga agama yang dianut satu orang berbeda dengan yang dianut yang lain (Nanisanti, 2014:18).

c. Dampak *Gadget (Smartphone)* terhadap Karakter Peduli Sosial Peserta Didik SMAN 9 Malang

Jussawalla dalam analisisnya mengenai aspek ekonomis dari perkembangan teknologi komunikasi disaat ini, menilai bahwa masyarakat modern saat ini sedang menempuh periode yang paling mengasyikan (*exciting*) dalam sejarah kehidupannya, karena mengalami perubahan teknologi yang besar dan cepat, yang memberikan komunikasi secara seketika (*instant*) (Noegroho, 2010: 8).

Gadget (smartphone) memang banyak menyajikan kemudahan bagi para penggunanya. Harusnya pada tingkat pelajar ada pembelajaran tentang penggunaan *gadget (smartphone)*. Agar mereka bisa menggunakan *gadget (smartphone)*nya secara tepat dan sesuai dengan kebutuhannya. Akhirnya budaya instan tidak menggerogoti, para pelajar mampu menggunakan *gadgetnya* secara efektif dan efisien. Serupa dengan pendapat Bapak SU Guru PAI yang menyebutkan jika karakter peserta didik yang aktif

menggunakan *gadget* memiliki kecenderungan untuk mencari kemudahannya saja. Seperti yang dikutip dibawah ini: Karakter mereka lebih ingin mencari mudahnya saja, dengan adanya *gadget* malah mengurangi tingkat untuk berusaha (W/SU/25/04/2016).

Memang wawasan dari pengguna *gadget* akan semakin luas. Informasi yang dihadirkan tidak hanya secara nasional, melainkan juga global. Banyak *culture, life style*, dan berita dari luar dengan mudah terakses oleh para penggunanya. Dengan cepatnya kehidupan luar masuk dan mendikte gaya hidup generasi muda Indonesia. Karakter bangsa Indonesia yang sejatinya terkenal dengan ketimurannya, kini mulai luntur dengan masuknya budaya barat (menjadi kiblat gaya hidup banyak pemuda) yang identik dengan individualis, acuh tak acuh, dan keras kepala.

Sama dengan gambaran Ibu LF yang sebagai Koordinator Guru BK yang menyebutkan jika sikap peserta didik yang menggunakan *gadget* cenderung lebih apatis dan individualistis. Kutipannya sebagai berikut:

Dari segi karakternya, anak-anak yang menggunakan *gadget*, memang anak-anak mengalami degradasi terhadap nilai-nilai karakternya. Menurut saya, banyaknya hiburan yang tersedia di media-media yang berbasis IT ini membuat anak-anak begitu cepat memiliki gaya hidup yang baru, yang lebih mengarah ke sikap apatis dan individualistis (W/LF/25/04/2016).

Senada dengan hasil angket yaitu sebanyak 46 (55%) dari 84 peserta didik menggunakan *gadgetnya* hanya untuk bermain *game*. Penggunaan *gadget* yang tidak sesuai akan berakibat pada penurunan karakter penggunanya. Sehingga kecenderungan untuk lebih acuh tak acuh dan keras kepala tidak bisa terbendung

lagi. Seperti yang disampaikan oleh Bapak PP Guru IPS (Sosiologi) dan Ibu IY Guru Bahasa Inggris, yang menyebutkan jika: Anak-anak yang menggunakan *gadget* cenderung acuh tak cuh, tidak mau tahu, kurang memiliki kepedulian (W/PP/26/04/2016). Karakter peserta didik yang menggunakan *gadget* cenderung lebih keras kepala, dan kurang mempunyai simpati terhadap lingkungan sekitarnya (W/IY/28/04/2016).

Memang dari segi wawasannya, pengguna *gadget* akan semakin luas dan meningkat. Karena mudahnya untuk mengakses informasi yang diinginkan, dan segala informasi yang dengan mudah didapatkan hanya melalui internet. Sekarang ini kenapa banyak pemuda atau peserta didik yang memiliki kecerdasan yang lebih dari pada para pemuda dulu. Namun sayang, hal ini dibarengi dengan kepribadian dan karakter para pemuda Indonesia yang mengalami penurunan. Sebenarnya kepribadian dan karakter ini menjadi tonggak kehidupan yang diharapkan mampu menjadi topangan wawasan yang dimilikinya. Seperti yang disampaikan oleh Ibu WP Waka Kesiswaan SMAN 9 Malang:

Karakternya untuk anak-anak yang menggunakan *gadget* saat ini telah mengalami penurunan. Saya melihat antara anak dulu dengan anak sekarang memang berbeda, karena anak sekarang ini kurang mengerti tentang sopan santun dan tata karma, meskipun mereka lebih pinter-pinter dari pada generasi yang dulu (W/WP/28/04/2016).

Sesungguhnya informasi yang dibawa oleh internet tergolong informasi *superhighway*. Informasi *superhighway* sendiri, seperti ditulis John V. Pavlik adalah jaringan data elektronik yang dihasilkan

oleh teknologi komunikasi yang canggih, yang menghasilkan berbagai bentuk informasi dari seluruh pelosok dunia, dan bisa diakses menggunakan teknologi. Karena itu informasi *superhighway* terbebas dari sensor (Abrar, 2008:117).

c. Solusi Ideal Penggunaan *Gadget (smartphone)*

Ketika diperumpamakan *gadget* seperti dua sisi uang logam, *gadget* ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif untuk perkembangan anak. Penting adanya instruksi, pemahaman, dan kontrol terhadap penggunaan *gadget (smartphone)* sesuai dengan manfaatnya..

Beberapa manfaat *gadget (smartphone)* antara lain: 1) sebagai alat untuk berkomunikasi, 2) mencari informasi atau ilmu, 3) hiburan, 4) aplikasi, 5) penyimpanan data, 6) gaya (*life style*), 7) penunjuk arah.

Teknologi merupakan integral dari pendidikan jarak jauh, namun program pendidikan harus fokus pada kebutuhan instruksional pembaca, dari pada teknologinya sendiri. Perlu juga untuk dipertimbangkan: umur, kultur, latar belakang sosial-ekonomi, interest, pengalaman, level pendidikan, dan terbiasa dengan metoda pendidikan jarak jauh (Noegroho, 2010:53).

Agar para pengguna *gadget* khususnya pelajar (peserta didik) tidak sampai terjebak dalam hegemoni hiburannya saja. *Controlling* penting untuk diberikan kepada mereka. Kontrol tersebut yang pertama harus menekankan pada solusi yang ideal dalam penggunaan *gadget (smartphone)*, dan yang kedua yaitu penerapan program yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan *gadget (smartphone)*.

1. Solusi penggunaan *gadget* (*smartphone*) yang ideal

Solusi ideal terhadap penggunaan *gadget* (*smartphone*) seharusnya termasuk pokok kebijakan dari pada pendidikan karakter. Dengan mengikuti zaman sekarang ini yang serba menggunakan teknologi khususnya *gadget*. Penting untuk mengelurkan kebijakan semacam itu. Penggunaan secara ideal yaitu dengan mempertimbangkan usia, waktu, kebutuhan, dan tempat. Pemanfaatan alat semacam itu baik secara ideal akan berdampak pada revolusi pembangunan manusia dari segi mental.

Senada dengan yang disampaikan oleh Ibu LF selaku Koordinator Guru Bimbingan Konseling (BK), jika menggunakan *gadget* (*smartphone*) lebih baik sesuai dengan kebutuhannya. Seperti kutipan wawancara dibawah ini: Penggunaan *gadget* yang ideal sebaiknya ya digunakan sesuai kebutuhan, dan penggunaannya tidak disalah gunakan ke hal-hal yang negatif (W/LF/25/04/2016). Selain itu penggunaan *gadget* harus menyesuaikan proporsi penggunaannya. Contohnya jika menjadi siswa SMA, *gadgetnya* lebih baik dipergunakan untuk mencari materi pelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Ibu ES Guru IPA (Kimia), penggunaan *gadget* yang ideal adalah: Sesuai dengan proporsi kita. Misalkan menjadi siswa SMA, gunakan *gadget* untuk mencari informasi sesuai kebutuhannya, misalkan materi fisika, kimia, biologi dst (W/ES/27/04/2016).

Di usia remaja ini khususnya peserta didik, sudah tidak bisa dipaksakan untuk membatasi penggunaan *gadget* atau dipaksa untuk tidak menggunakannya. Cara lain yang bisa digunakan yaitu dengan memberikan pengarahan dan kontrol. Seperti Bapak/Ibu Guru sering lakukan

dengan memberikan pengarahan tentang bagaimana menggunakan *gadget* yang baik dan efektif. Hal ini juga dilakukan Bapak/Ibu Guru pada beberapa KBM di kelas, agar penggunaan *gadget* tersebut lebih mengenal keadaan dan waktu, Bapak/Ibu guru yang mengintruksikan agar tidak menggunakan *gadget* ketika sedang KBM. Sama dengan yang disampaikan oleh Bapak SU Guru PAI dan Bapak CI Guru PPKn: Kalau menurut saya ini sudah tidak bisa dibendung Mas ya. Penggunaanya itu tinggal kita arakan. Jadi ini serbuan teknologi yang luar biasa, menyerbu siapa pun, kalau pun tidak disekolah ya pasti dirumah. Maka kita mengambalikan kepada anak-anak, mengarahkan jangan sampai diperbudak oleh alat teknologi. Maka dari itu saya tekankan kepada anak-anak harus hati-hati dalam penggunaan *gadget* yang sesuai tersebut (W/SU/25/04/2016). Jadi saya kira kalau anak usia remaja, tetep kalau dirumah berarti tanggung jawab orang tua, tetap memberikan arahan kapan boleh menggunakan *gadget*, dan kapan tidak boleh menggunakan. Hal-hal apa yang boleh dilihat. Dan orang tua harus tahu *password* anaknya, dalam arti jika hp (*gadget*) itu dikunci anaknya dan orang tua tidak tahu *passwordnya*, jelas itu kesalahan dalam mendidik. Maka antara orang tua dan anak harus ada kesepakatan, bahwa saya sebagai orang tua harus tahu tentang apa saja yang ada di hpnya (*gadget*). Kalau guru, dia harus membuat aturan pada saat pelajaran, boleh menggunakan atau tidak. Dan itu dijelaskan pada awal pembelajaran, dalam proses pembelajaran tidak ada lagi protes karena dari awal sudah ada pemberitahuan bahwa boleh menggunakan *gadget* atau tidak (W/CI/29/04/2016).

Perlu dipertimbangkan: umur, kultur, latar belakang sosial-ekonomi, interes,

pengalaman, dan level pendidikan (Noegroho, 2010:53). Sejatinnya dari upaya yang bisa dilakukan tersebut bertujuan untuk menekan dampak negatif yang akan terjadi. Serupa dengan yang disampaikan oleh Ibu IY dibawah ini: Penggunaan *gadget* yang ideal seharusnya menyesuaikan waktu, tempat, dan usia. Ketika hal tersebut diperhatikan maka dampak negatif dari menggunakan *gadget* tersebut akan kecil (W/IY/28/04/2016).

Penggunaan *gadget (smartphone)* yang ideal perlu adanya pemahaman terhadap kesesuaian kebutuhan, proporsi penggunaannya, atau dengan mempertimbangkan waktu, tempat, dan usia. Hal ini agar *gadget* tidak salah gunakan. Tujuannya agar jangan sampai kejadian perbudakan oleh teknologi. Perlu adanya kontrol dari orang tua dengan sering-sering memberikan monitor terhadap penggunaan *gadget* yang dimiliki anaknya. Seperti apa saja isi yang ada digadgetsnya, dan mengetahui rekam jejak media sosial yang dimilikinya.

Hasil dari analisis observasi dan wawancara tentang solusi ideal penggunaan *gadget (smartphone)* yaitu dengan memberikan banyak pemahaman kepada peserta didik tentang efektivitas penggunaan *gadget*, serta menggiring peserta didik untuk menggunakan *gadgets*nya sesuai proporsinya.

2. Penerapan program yang memiliki hubungan dengan *gadget (smartphone)*

Ada beberapa guru yang sudah menggunakan *gadget* untuk menunjang aktivitas KBMnya. Selain itu Bapak/Ibu Guru juga menggunakan *gadgets*nya untuk memberikan arahan kepada peserta didik melalui *shared* informasi di *group* media sosial. Server sekolah (*web*) juga dimanfaatkan sebagai *shared* informasi yang dapat dengan mudah diakses oleh

peserta didik melalui *gadgets*nya. Serupa dengan yang disampaikan oleh Bapak PP selaku Guru IPS (Sosiologi): Sekolah memiliki web khusus yang bisa untuk mengekspos informasi-informasi yang di posting di web tersebut, jadi anak-anak bisa langsung mengaksesnya lewat situ (W/PP/26/04/2016).

Sekolah juga memiliki *group-group* media sosial yang menjadi wadah untuk saling berinteraksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan guru dengan guru. Seperti yang disampaikan oleh Ibu LF Koordinator Guru BK SMAN 9 Malang jika sekolah sudah memanfaatkan teknologi semacam ini dengan pembentukan *group-group* di media sosial. Kutipannya seperti yang dibawah ini: Sudah Mas, sekolah sudah membuat beberapa *group* di media sosial, dan itu tidak hanya anak-anak saja, tetapi Bapak-Ibu guru juga bergabung di *group* itu (W/LF/25/04/2016).

Group ini nanti akan dikelola oleh seluruh Bapak/Ibu Guru melalui pemberian tauziah, motivasi, dan saling berbagi informasi. Salah satu contohnya yaitu *group* mandajadda wajadda. Tidak lebih tujuan dari *group* ini untuk meningkatkan belajar peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Bapak SU Guru PAI SMAN 9 Malang: Sudah, jadi anak-anak ada yang masuk pada program sekolah yaitu *group* WA sekolah yang dinamai *Manjadda Wajadda* itu. Artinya apa, *Manjadda* itu adalah anak-anak yang diharapkan mampu memunculkan prestasi positif dari SMAN 9 Malang, ya istilahnya sebagai pilot project-nya lah. Nah, itu dari kepala sekolah dibuatkan *group*, disetiap pagi dibangun oleh Bapak kepala sekolah. Ya itu salah satu upaya memanfaatkan *gadget* untuk meningkatkan belajar mereka (W/SU/25/04/2016).

Tujuan lain pembentukan *group* semacam ini yaitu untuk mendorong peserta didik agar bisa memanfaatkan *gadgetnya* kearah yang lebih positif lagi. Serupa dengan yang disampaikan oleh Ibu WP selaku Waka Kesiswaan SMAN 9 Malang: Sudah mas, jadi pembentukan *group-group* sosmed melalui *gadget* sudah kita terapkan, seperti *group* kelas, mapel, OSIS, MPK, ekskul dan guru, hal ini diharapkan mampu mendorong pemanfaatan penggunaan *gadgetnya* kearah yang lebih positif (W/WP/28/04/2016).

Sesuai dengan hasil analisa observasi dan wawancara bahwa sekolah sudah menerapkan program yang memiliki hubungan dengan penggunaan *gadget (smartphone)*, seperti *group-group* di media sosial. Beberapa *group* diantaranya adalah *group* kelas, maple, OSIS, MPK, ekskul, dan guru. *Group* ini digunakan untuk sharing, dan memberikan motivasi kepada anak-anak atau tauziah. Adapun *group* sekolah yang dinamai manjadda wajadda beranggotakan beberapa peserta didik yang dijadikan sebagai *pilot project* yang diharapkan dapat memunculkan dan mendorong teman-temannya untuk lebih berprestasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yaitu tentang “Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian dan Karakter Peserta Didik di SMAN 9 Malang” maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Gadget* merupakan teknologi yang berfungsi untuk mempermudah pekerjaan dan bertujuan sebagai media untuk meningkatkan taraf kemampuan seseorang saat ini masih

belum digunakan untuk menunjang kegiatan belajar peserta didik. Hampir semua peserta didik di SMAN 9 Malang memiliki dan menggunakan *gadget*, khususnya *smartphone*. Masih banyak peserta didik yang menggunakan *gadgetnya* ketika KBM, baik digunakan untuk *nggame* dan bermain media sosial. Rata-rata waktu peserta didik menggunakan *gadgetnya* selama 3 sampai dengan lebih 7 jam. Peserta didik sering menggunakan *gadgetnya* untuk membuka media sosial. Seperti *Line*, *Whats App*, *Instagram*, *BBM*, dst.

2. Penggunaan *gadget* yang secara intens, memudahkan peserta didik untuk menerima informasi-informasi yang sangat luas. Banyak informasi yang mereka terima tidak valid. Sehingga menggiring pola pikir, sikap, dan tindakan anak-anak yang aktif memainkan *gadgetnya*. Kepribadian peserta didik yang menggunakan *gadget (smartphone)* cenderung lebih pasif seperti individualis, tertutup, kurang peduli dengan sekitarnya dan rasa sosial dari anak kurang. Karakter peserta didik yang aktif menggunakan *gadget (smartphone)* mengalami penurunan dan degradasi terhadap nilai-nilai karakternya. Anak-anak memiliki kecenderungan kurang disiplin, kegiatan religiusitas peserta didik terganggu dan lebih apatis, pola pikirnya cenderung irasional, mencari mudahnya saja dan kurang mempunyai simpati atau tingkat kepedulian sosialnya rendah.
3. Penggunaan *gadget (smartphone)* yang ideal yaitu dengan memberikan banyak pemahaman kepada peserta didik tentang efektivitas penggunaan *gadget*, serta menggiring peserta didik untuk menggunakan *gadgetnya* sesuai proporsinya. Sekolah sudah

menerapkan program yang memiliki hubungan dengan penggunaan *gadget* (*smartphone*), seperti pembentukan *group-group* di media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, AN. 2008. Kebijakan Komunikasi: Konsep, Hakekat, dan Praktek. Yogyakarta: Gava Media.
- Atkinson, dkk. 1999. *Pengantar psikologi*. Jilid 2. Edisi 8. Alih bahasa: Nurjanah, T. & Dharma, A. Jakarta: Erlangga.
- Castelluccio, M. 2007. *Gadget An-Essay*. HYPERLINK “<http://www.thefreelibrary.com/%20Gadgets—an+essay/diakses>” <http://www.thefreelibrary.com/Gadgets—an+essay/diakses> 27 April 2016
- Gunawan, I. 2014. Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Praktik). Jakarta: Bumi Aksara.
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., dan Budi, T. 2015. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget DI SMA Negeri 1 Semarang. *JESS*, Vol 4 (1), (online), (HYPERLINK “<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.%20php/jess>” <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>), didiakses 25 Januari 2016.
- Jati, L.T.E.P., dan Herawati F.A. 2014. Segmentasi Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget (Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi UAJY dengan Teknik Analisis Cluster Berdasarkan Motivasi dan Perilaku Penggunaan Gadget). (Online), (<http://e-journal.uajy.ac.id/5741/1/KOM003568.pdf>), didiakses 26 Januari 2016.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing Dan Karakter Bangsa. Pengembangan Pendidikan dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Lane W, Maner C. 2011. *The Impact of Personality Traits on Smartphone Ownership and Use*. *International Journal of Business and Social Science*. Vol 2 (17). (online), (HYPERLINK “<http://www.ijbssnet.com/journal/index/645:vol-2-no-17abstract4&catid=19:hidden>” <http://www.ijbssnet.com/journal/index/645:vol-2-no-17abstract4&catid=19:hidden>), diakses 24 April 2016.
- Masaong. K.A. 2012. “Pendidikan Karakter Berbasis Multiple Intelligence”. Konaspi VII. Universitas Negeri Yogyakarta. (Online), HYPERLINK “<http://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/186/pendidikan-karakter-berbasis%20-multiple-intelligence.pdf>” [http://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/186/pendidikan-karakter-berbasis -multiple-intelligence.pdf](http://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/186/pendidikan-karakter-berbasis-multiple-intelligence.pdf)), didiakses 29 Januari 2009.
- Mayasari, H. 2012. Analisis Perilaku Pembelian Ponsel Cerdas (Smartphone): Antara Kebutuhan dan Gaya Hidup Konsumen Di Kota Padang. *Manajemen dan Kewirausahaan*, 3 (1): hal. 97-98, (online), (HYPERLINK “[http:// repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/bab2.pdf](http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/bab2.pdf)” <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/bab2.pdf> , diakses 26 Januari 2016.

- Moleong, L.J. 2012. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mussen, P.H. 1994. *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Arcan.
- Naisaban, L. 2005. Psikologi Jung: Tipe Kepribadian Manusia dan Rahasia Sukses dalam Hidup. Jakarta: PT. Grasindo.
- Nanisanti, N.N.K. 2014. Pengembangan Karakter Religius Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Muhadhoroh Di pondok Modern MTs Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung. Skripsi tidak Diterbitkan. Tulungagung: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan – Intitut Agama Islam Negeri Tulungagung, (online), HYPERLINK “<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/114/1/sampul%20%20depan%20dll.pdf>” <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/114/1/sampul%20%20depan%20dll.pdf> , didiakses pada 6 Februari 2016.
- Nikmah, A. 2012. Dampak Penggunaan Handphone terhadap Prestasi Belajar Siswa. E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya Vol. 5: hal. 2, (Online), dalam ProQuest (HYPERLINK “<https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&>” https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEWjriYnHkf7KAhXGBI4KHWPNDXoQFggZMAA&url=http%3A%2F%2Fdispendik.surabaya.go.id%2Fsurabayabelajar%2Fjurnal%2F199%2F5.7.pdf&usg=AFQjCNfirrlfknnxFd_GENuD2vNzS0fOoQ), didiakses 25 Januari 2016.
- Ningrum, D W. 2015. 20% Pengguna Smartphone di Indonesia Rakus Konsumsi Data. HYPERLINK “<http://teknoliputan6.com/read/pengguna-smartphone-di-indonesia-rakus-konsumsi-data/diakses%2022%20April%202016>” <http://teknoliputan6.com/read/pengguna-smartphone-di-indonesia-rakus-konsumsi-data/diakses%2022%20April%202016>”
- Niron, M.D, Budiningsih C.A, dan Pujiriyanto. 2013. Rujukan Integratif Dalam Pelaksanaan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. JURNAL KEPENDIDIKAN. Vol 43 (1). 19 – 31, (online), (HYPERLINK “<http://download.portalgaruda.org>” <http://download.portalgaruda.org>), didiakses 21 Desember 2015.
- Noegroho, A. 2010. Teknologi Komunikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pusat Bahasa Depdiknas. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. HYPERLINK “<file:///D:/KULIAH/CIVIC%20HUKUM%20I-A/Borang%20Akreditasi/FILE%20SKRIPSI%20ANGKATAN%202012/New%20folder/Rezkisari,%20I.%202014.%20Pengguna%20Smartphone%20Indonesia%20Peringkat%20Kelima%20Dunia.%20http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadgetneehf-pengguna-smartphone-indonesia-peringkat-kelima-dunia/diakses%2021%20April%202016>” Rezkisari, I. 2014. Pengguna Smartphone Indonesia Peringkat Kelima Dunia. <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadgetneehf-pengguna-smartphone-indonesia-peringkat-kelima-dunia/diakses%2021%20April%202016>
- Samani, M. dan Hariyanto. 2012. Konsep dan Model Pendidikan Karakter. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. HYPERLINK “<file:///D:/KULIAH/CIVIC%20HUKUM%20I-A/Borang%20Akreditasi/FILE%20SKRIPSI%20ANGKATAN%202012/New%20folder/Setiamanah,%20A.%202013.%20Strategi%20Marketing%20Berbasis%20>”

- 0Karakteristik% 20Pengguna% 20 Smartphone.% 20h ttp:\\www.frontier.co.id\\strategi-marketing-berbasis-karakte% 20ristik-pengguna-smartphone.html\\diakses% 2021April% 202016” Setiamanah, A. 2013. *Strategi Marketing Berbasis Karakteristik Pengguna Smartphone*. [http://www.frontier.co.id/strategi-marketing-berbasis-karakteristik-pengguna-smartphone.html/diakses 21April 2016](http://www.frontier.co.id/strategi-marketing-berbasis-karakteristik-pengguna-smartphone.html/diakses%2021April%202016)
- Sukmadinata, N. S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, S. 2003. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (online), (HYPERLINK “<http://riau.kemenag.go.id/file/file/produkhukum/fcpt1328331919.pdf>” <http://riau.kemenag.go.id/file/file/produkhukum/fcpt1328331919.pdf>), didiakses 25 Januari 2016.
- Widiantari, K.S, dan Herdianto, Y.K. 2013. Perbedaan Intensitas Komunikasi Melalui Jejaring Sosial antara Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert pada Remaja. *Psikologi Udayana*, 1 (1): 107, (online), dalam ProQuest (<https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwj8MnktfvKAhXCxY4KHU7CBpIQFggZMAA&url=http%3A%2F%2Ffojs.unud.ac.id%2Findex.php%2Fpsikologi%2Farticle%2Fdownload%2F8488%2F6332&usq=AFQjCNE1XRgY1mDSm93MAxfqRZIHXBwfQ&bvm=bv.114195076,d.c2E>), didiakses 25 Januari 2016.
- Widiawati, I, Sugiman, H, dan Edy. 2015. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak. Makalah disajikan pada Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu di Universitas Budi Luhur Jakarta, 10 Mei 2014. (Online),(<http://stmikglobal.ac.id/wp-content/uploads/2014/05/ARTIKEL-IIS.pdf>), didiakses 25 Januari 2016.\
- Zuriah, N. 2009. *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan (Teori-Aplikasi)*. Jakarta: Bumi Aksara.