

## ABSTRAK

### **Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Karakter Anak Remaja Di GMT Haumeni-Nisum.**

**Amnahas, M H.)\***

**Tnunay, P.)\*\***

**Natonis, D.A.)\*\***

Penelitian ini membahas tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Karakter Anak Remaja Di GMT Haumeni-Nisum, Kecamatan Nekamese Kabupaten Kupang. Rumusan masalah yang diteliti apakah terdapat Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Karakter Anak Remaja. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan karakter Anak Remaja Di GMT Haumeni-Nisum, Kecamatan Nekamese. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen tipe *pre-experimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah Anak Remaja Di GMT Haumeni-Nisum yang berjumlah 20 remaja. Dan yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu remaja kelas V-VII sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ialah tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah rumus uji “t” untuk sampel dependen. Hasil penelitian pada remaja di GMT Haumeni-Nisum. Jumlah remaja pada penelitian ini ialah 20 orang remaja. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan berdasarkan ketentuan yang berlaku yaitu jika  $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$ , sebaliknya jika  $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$  maka tolak  $H_a$  dan terima  $H_0$ . sehingga dengan melihat hasil analisis yang ada maka dapat dikemukakan bahwa  $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$  ( $3,22 > 1,734$ ). Dari ketentuan tersebut, maka  $H_a$  diterima artinya ada Hubungan penggunaan *Gadget* dengan karakter anak remaja di GMT Haumeni-Nisum yang diketahui melalui analisis hipotesis.

**Kata Kunci : Penggunaan *Gadget*, Karakter Anak Remaja : Penulis (\*)  
Pembimbing (\*\*)**