

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat seturut dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi, yang selalu baru dari hari ke hari. Salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, antara lain *smartphone*, *iphone*, *handphone*, *blackberry*, *netbook*, *tablet* dan sejenisnya.¹

Kebutuhan teknologi sebagai salah satu kebutuhan penting dan mendesak saat ini. Hal ini terjadi, karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Selain itu, hasil teknologi itu sangat mudah didapatkan, karena harganya ada yang murah dan ada juga yang mahal, dan diburu sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya.²

Gadget sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku yang berkaitan erat dengan pengembangan pendidikan dan karakter budaya bangsa. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya. Dengan bantuan gadget dapat mempercepat kegiatan manusia, sehingga tidak memakan waktu yang lama.³

¹ Rozalia, M. F. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gawai Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5(2), 722-731.

² Hana Febriana, P. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1-11.

³ *Ibid*

Sesuai dengan perkembangannya saat ini penggunaan gadget lebih banyak dikonsumsi oleh anak-anak usia Sekolah Dasar dan Menengah, karena bagi mereka, gadget tidak hanya merupakan alat elektronik yang digunakan untuk media informasi, tetapi juga untuk media belajar, bahkan menjadi media hiburan (bermain). *Gadget* juga dapat berdampak positif bagi penggunanya, yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, sebaliknya *gadget* juga bisa berdampak negatif sangat kuat sekali, antara lain dapat memutuskan hubungan atau interaksi sosial, dapat berakibat pada menurunnya prestasi belajar, bahkan dapat merusak kesehatan fisik (misalnya mata) dan mental penggunanya.⁴

Anak-anak menggunakan gadget untuk berbagai keperluan seperti bermain *game*, menonton *video*, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka menjelajahi berbagai situs web. Mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka dalam kegiatan ini dan tidak memperhatikan postur tubuh mereka, kecerahan layar, dan jarak layar dari mata mereka yang pada akhirnya berdampak pada penglihatan dan kesehatan mereka. Menatap layar elektronik secara terus menerus dalam waktu lama akan menyebabkan kesulitan. Anak-anak menderita berbagai masalah seperti iritasi mata atau kesulitan fokus untuk sementara waktu.⁵

Rahmi sebagai psikolog mengatakan bahwa kehadiran gadget terhadap anak-anak bisa berdampak pada perubahan fisik. Sedangkan untuk dampak

⁴ Rozalia, M. F. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gawai Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5(2), 722-731.

⁵ Sundus. (2018). *The Impact of using Gadgets on Children*. Journal of Depression and Anxiety. Vol 7(1)

psikologis, antara lain menghindar dari bersosialisasi dengan lingkungan, cenderung memilih relasi kurang baik dengan orangtua, mudah bosan, sukar berkonsentrasi pada kehidupan nyata. Berdampak pada kemampuan menganalisa permasalahan. Otak kanan tidak berkembang (mempengaruhi daya ingat dan perhatian) menjadi salah satu demansia dini dan bahkan gangguan mental.⁶

Anak akan lebih individual dan tak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan *gadget* berlebihan atau menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan berdampak buruk seperti emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadget*nya. Lebih mengakhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak lihat kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa yang lebih tua pun enggan.⁷

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain *gadget*. Meskipun sebenarnya bermain *gadget* memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa inggris.⁸

Seperti halnya penggunaan aplikasi *gadget* pada anak. Pada anak usia dini samapai dengan remaja merupakan masa emas, masa ketika anak

⁶ Hasanah M, 2017. *Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak. Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* Vol.2 No.2 Desember 2017

⁷ Chusna, P. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.

⁸ *Ibid*

mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini, anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka bertanya terus sampai anak mengetahui maksudnya, dan jawabannya kerap kali dicari dan ditemukan melalui kecanggihan *gadget*. Kecanggihan *gadget* tidak dapat menjadi satu-satunya jaminan untuk membangun dan memelihara kesehatan mental anak. Sebab *gadget* dapat berpengaruh positif atau negatif terhadap penggunaannya.⁹

Namun penggunaan *gadget* secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan harus dan rutin dilakukan dalam aktivitas sehari-hari, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak, mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan sangat tinggi, dan berdampak pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak, untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orangtua.¹⁰

Thomas L mengatakan, penyesuaian diri adalah bagian dari kondisi manusia, yaitu sebuah proses berkelanjutan dari interaksi dengan lingkungan dan pembelajaran untuk memprediksi serta mengontrolnya. Sedangkan Yustinus Semiun mengungkapkan bahwa kesehatan mental merupakan bagian

⁹ Hana Febriana, P. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1–11

¹⁰ Al-Ayouby, M.H. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung, 0, 01, pp. 17–19.

yang penting dari penyesuaian diri.¹¹ Sehat Mental adalah kemampuan individu untuk menyesuaikan diri dengan diri sendiri, orang lain, masyarakat dan lingkungan. Sebagai perwujudan keharmonisan fungsi mental dan kesanggupannya menghadapi masalah yang biasa terjadi, individu merasa puas dan mampu.¹²

Sehat mental merupakan penyesuaian manusia terhadap lingkungannya dan orang-orang lain dengan keefektifan dan kebahagiaan yang optimal. Dalam mental yang sehat terdapat kemampuan untuk memelihara inteligensi yang siap digunakan. Perilaku yang dipertimbangkan secara sosial, dan disposisi yang bahagia.¹³

Sumber data dari berbagai literatur (buku dan jurnal) atau dari apa yang diamati sendiri dan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti melalui survei awal di lokasi penelitian, terungkap bahwa anak cenderung berperilaku negatif, karena adanya gangguan mental, yaitu menjadi orang yang sulit menyesuaikan diri dengan baik terhadap perkembangan yang ada, kurangnya rasa jujur kepada orang tua, kurang ramah terhadap sesama, kurang disiplin dalam melakukan rutinitas kegiatan sehari-hari, suka berbicara kasar, mudah terperangkap pada kondisi dimana tingkat intensitas (keseringan) penggunaan *gadget* pada anak-anak usia sekolah, karena mereka mudah terpengaruh atau belum memiliki kemampuan yang memadai untuk memilah-milah mana yang

¹¹ Hasanah M, 2017. *Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak*. Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education Vol.2 No.2 Desember 2017

¹² Rasmun, SKp. (2009). *Keperawatan Kesehatan Mental Psikiatri Terintegrasi Dengan Keluarga Untuk Perawat Dan Mahasiswa Keperawatan*. Jakarta: Sagung Seto

¹³ Lukaningsih, Z. L. dan Bandiyah, S. (2011). *Psikologi Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.

baik, benar, menguntungkan, menyehatkan serta mana yang tidak baik, tidak benar, merugikan, mencelakai, merusak.

Akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat itulah, sehingga tidak jarang bayi berusia 2 tahun dapat dan tahu cara menggunakan *gadget*, mirip dengan bagaimana seorang anak tahu untuk menggunakan botol susu. Sebuah penelitian telah dilakukan di Amerika Serikat pada anak-anak dan hasilnya menunjukkan 1 dari 3 anak dapat menggunakan *tablet* atau telepon bahkan sebelum mereka berbicara. Pada 2013 Daily mail melaporkan bahwa 29% balita dengan mudah menggunakan *gadget* dan sisanya 70% dikuasai oleh usia sekolah dasar. Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit Amerika Serikat mengatakan rata-rata anak menghabiskan waktu sekitar 8 jam sehari menonton pada layar elektronik.¹⁴

Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat “lima besar” Negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone*. Data yang diambil tahun 2014 itu menunjukkan bahwa pengguna aktif *smartphone* adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14 % dari seluruh pengguna *handphone* (Liputan6.com). Berdasarkan studi yang dilaksanakan oleh Kementerian Kominfo pada tahun 2017 ditemukan bahwa 98 persen anak tahu tentang internet dan 79,5 % diantaranya adalah pengguna internet.¹⁵

Wulandari, 2014 mengungkapkan bahwa dampak negatif *gadget* juga terkait dengan risiko *cybercrime*.¹⁶ Laporan Norton Online Family Report

¹⁴ Sundus. (2018). *The Impact of using Gadgets on Children*. Journal of Depression and Anxiety. Vol 7(1)

¹⁵ Hasanah M, 2017. *Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak*. Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education Vol.2 No.2 Desember 2017

¹⁶ *Ibid*

menyatakan bahwa pada anak-anak usia 10-17 tahun di beberapa kota Indonesia menunjukkan bahwa 55% anak telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35% persen anak mengaku dihubungi orang yang tidak dikenal, dan 28% anak pernah mengalami penipuan.¹⁷ Tentu saja data ini belum termasuk kasus-kasus penculikan atau perdagangan anak, *bullying*, dan pornografi pada anak yang muncul akibat penggunaan internet melalui gadget pada anak-anak.

Dalam hal tersebut membuat anak menjadi seorang individu berkarakter buruk. Sebuah karakter yang tidak mencerminkan karakter budaya bangsa Indonesia. Karakter sendiri dapat diartikan sebagai bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, dan watak. Karakter dalam pengertian ini menandai dan memfokuskan pengaplikasian nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkahlaku. Orang yang tidak mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan, misalnya tidak jujur, kejam, rakus, dan perilaku jelek lainnya dikatakan orang yang berkarakter jelek, tetapi orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia.

Karakter anak yang diharapkan adalah karakter mulia yang diharapkan dapat dikembangkan kepada anak. Dalam hal ini, membangun karakter anak mengarah pada pengertian tentang mengembangkan anak agar memiliki kepribadian, perilaku, sifat, tabiat, dan watak baik atau mulia. Karakter yang demikian ini mengacu pada serangkaian sikap, perilaku, motivasi, dan

¹⁷ Hamiko, "Survei Norton 2010: 96% Anak Indonesia Punya Pengalaman Buruk di Internet", diakses dari <https://himaiko.lk.ipb.ac.id/2010/07/01/survei-norton-2010-96-anak-indonesia-punya-pengalaman-buruk-di-internet/>, tanggal 11 Februari 2021.

kecakapan yang memenuhi standar nilai dan norma yang dijunjung tinggi dan dipatuhi. Anak yang memiliki karakter mulia memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya, yang ditandai dengan nilai-nilai seperti reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet/gigih, teliti, berinisiatif, berpikiran positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat/efisien, menghargai waktu, pengabdian/dedikatif, pengendalian diri, produktif, ramah, cinta keindahan (estetis), sportif, tabah, terbuka, tertib. Di samping itu, individu juga memiliki kesadaran untuk berbuat yang terbaik atau unggul dan mampu bertindak sesuai potensi dan kesadarannya tersebut. Mereka dapat merealisasikan perkembangan positif sebagai individu (intelektual, emosional, sosial, etika, dan perilaku). Anak yang berkarakter baik atau unggul selalu berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan Pendidikan Budaya dan Karakter mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasinya (perasaannya).

Keberhasilan program pendidikan karakter dapat diketahui melalui pencapaian indikator oleh anak sebagaimana tercantum dalam standar kompetensi lulusan (SKL), yang antara lain meliputi sebagai berikut: 1) Mengamalkan ajaran agama yang dianut sesuai dengan tahap perkembangan remaja, 2) memahami kekurangan dan kelebihan diri sendiri, 3) menunjukkan

sikap percaya diri, 4) mematuhi aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungan yang lebih luas, 5) menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup nasional, 6) mencari dan menerapkan informasi dari lingkungan sekitar dan sumber-sumber lain secara logis, kritis, dan kreatif, 7) menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, 8) menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang dimilikinya, 9) menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, 10) mendeskripsikan gejala alam dan sosial, 11) memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab, 12) menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara demi terwujudnya persatuan dalam negara kesatuan Republik Indonesia, 13) menghargai karya seni dan budaya nasional, 14) menghargai tugas pekerjaan dan memiliki kemampuan untuk berkarya, 15) menerapkan hidup bersih, sehat, bugar, aman, dan memanfaatkan waktu luang dengan baik, 16) berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan santun, 17) memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat; menghargai adanya perbedaan pendapat, 18) menunjukkan kegemaran membaca dan menulis naskah pendek sederhana. Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis Pendidikan Budaya dan Karakter dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sederhana, 19) menguasai pengetahuan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan menengah, 20) memiliki jiwa kewirausahaan.¹⁸

¹⁸ Sugita, I Wayan. 2018. "Pendidikan Budaya dan Karakter". Guna Widya. Vol (5) nomor 2 : hlm. 70-73.

Berdasarkan realita di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pengembangan Pendidikan Dan Karakter Budaya Anak Bangsa Di Madrasah Ibtidaiyah Fathul Huda Wates.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kadar intensitas penggunaan *gadget* siswa MI Fathul Huda Wates?
2. Bagaimana pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak di MI Fathul Huda Wates?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates?

C. Tujuan Penelitian

Berpijak dari fokus penelitian diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan kadar intensitas penggunaan *gadget* siswa MI Fathul Huda Wates.
2. Untuk mendiskripsikan pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak di MI Fathul Huda Wates.
3. Untuk mendiskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates.

D. Kegunaan Penelitian

Secara garis besar, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi serta wawasan dalam pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Fathul Huda Wates dan sekolah-sekolah yang lain. Adapun kegunaan penelitian sebagai berikut :

1. Dapat memberikan gambaran yang konkrit tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI. Fathul Huda Wates.
2. Sebagai bahan wacana untuk menambah wawasan umum terkait hubungan antara *gadget* dengan pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa.
3. Wujud tanggung jawab penulis sebagai insan akademisi.
4. Sebagai bahan kajian bagi peneliti-peneliti berikutnya.
5. Sebagai bahan analisis serta evaluasi guna diterapkan dimasa yang akan mendatang.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Jadi para peneliti akan membuat hipotesa dalam penelitian tersebut, untuk menjadikan sebagai acuan dalam menentukan langkah selanjutnya agar dapat membuat kesimpulan-kesimpulan terhadap penelitian yang dilakukan. Maka dari itu, penulis menyimpulkan hipotesis penelitiannya sebagai berikut:

H0: tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates.

H1: ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates.

F. Definisi Operasional

Dimaksudkan untuk meminimalisir kesalahan fahaman dalam pengertian dari penelitian yang berjudul penelitian, maka dari itu penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang perlu untuk dijabarkan antara lain sebagai berikut:

1. *Gadget* merupakan suatu benda atau instrumen elektronik yang memiliki fungsi prakti yang dirancang dengan teknologi lebih canggih dibandingkan dengan teknologi sebelumnya.
2. Pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa merupakan upaya dalam mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka memiliki sistem berpikir, nilai, moral, keyakinan yang diwariskan masyarakatnya dan mengembangkan warisan tersebut ke arah yang sesuai untuk peningkatan kualitas kehidupan baik masa kini maupun masa yang akan datang.
3. Madrasah Ibtidaiyah merupakan tingkat satuan pendidikan berbasis Islamiyah yang setara dengan sekolah dasar dibawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia, madrasah ibtidaiyah memiliki enam tingkatan sama halnya dengan sekolah dasar, pada madrasah ibtidaiyah terdapat

muatan pelajaran tambahan seperti Fiqih, Aqidah Akhlaq, alQur'an Hadits, Bahasa Arab san Sejarah Kebudayaan Islam.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga dapat memperbanyak teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian tersebut. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi yang relevan sebagai bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa penelitian terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

1. Penelitian yang pertama dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget*

Dalam Kehidupan oleh Junierissa Marpaung tahun 2018. Penelitian ini menerangkan bahwa teknologi telekomunikasi yang berkembang pesat dewasa ini, mampu mengubah pola interaksi dan komunikasi manusia. Berkembangnya teknologi komunikasi memudahkan manusia untuk selalu *keep in touch* (berhubungan) dengan orang lain tanpa memperdulikan ruang dan waktu. Tidak dapat dipungkiri kehadiran teknologi dapat memperoleh kehidupan manusia. Tidak ada yang tidak dapat dilakukan oleh *gadget* mulai dari sarana untuk bermain hingga digunakan untuk keperluan bekerja, membuat kehidupan manusia tidak dapat lepas dari *gadget*. Seiring dengan berkembangnya zaman, manusia kurang mengerti bahwa dampak dari penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai macam gangguan kesehatan. Kebanyakan dari

mereka baru menyadari tentang bahaya terlalu lama menggunakan *gadget* secara berlebihan setelah mengalami rasa sakit pada tubuhnya. Pada era teknologi, manusia secara umum memiliki gaya hidup yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melaukan apapun tugas dan pekerjaan.¹⁹

2. Penelitian kedua berjudul Pengaruh *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa oleh Dindin Syahyudin pada tahun 2019. Penelitian ini megemukakan bahwa kemajuan dibidang teknologi adalah suatu yang tidak bisa kita hindari. Kemajuan teknologi ini berimbas kepada semakin canggih dan menariknya alat-alat komunikasi dan hiburan atau *gadget* yang menawarkan banyak fitur dan aplikasi yang menarik bagi para penggunanya termasuk siswa sekolah. Penggunaan *gadget* oleh siswa memberikan beberapa manfaat seperti kegiatan komunikasi yang bisa dilakukan dengan lebih cepat dan akurat. Sedangkan dibidang sosial dengan adanya *gadget* maka pertukaran informasi, berita dan lain-lain. Bisa dikerjakan dalam waktu yang singkat. Dibidang pendidikan penggunaan *gadget* sangat membantu siswa mencari dan mendapatkan ilmu dengan cepat tanpa harus pergi ke perpustakaan yang bisa saja jaraknya jauh dari rumah. Belajar pun bisa dilaksanakan tanpa dibatasi oleh dinding kelas kareana pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja dengan berbantuan alat komunikasi yang canggih.²⁰

¹⁹ Junierissa Marpaung.2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan". Kopasta. Vol 5 (2): hlm 58-63.

²⁰ Syahyudin, Dindin.2019. "Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa". Gunahumas. Vol 2 (1): hlm 274-276.

3. Peneliti ketiga berjudul Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa oleh Prof. Dr. Said Hamid Hasan, dkk tahun 2010. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pendidikan budaya dan karakter bangsa dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warganegara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif. Atas dasar pemikiran itu, pengembangan pendidikan budaya dan karakter sangat strategis bagi keberlangsungan dan keunggulan bangsa di masa mendatang. Pengembangan itu harus dilakukan melalui perencanaan yang baik, pendekatan yang sesuai, dan metode belajar serta pembelajaran yang efektif. Terdapat fungsi pendidikan budaya dan karakter bangsa antara lain sebagai pengembangan, perbaikan dan penyaring bagi pembentukan karakter budaya anak bangsa. Kemudian tujuan pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah untuk mengembangkan potensiaefektif peserta didik sebagai manusia yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa; mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius; menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa; mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan,

serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*). Teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.²¹

4. Penelitian keempat dengan judul Pendidikan Budaya dan Karakter oleh penulis I Wayan Sugita tahun 2018. Dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa pengembangan pendidikan karakter, diperlukan pemahaman bersama antara pemerintah, lembaga pendidikan, pendidik (guru, orang tua), dan masyarakat mengenai pentingnya pembangunan karakter bangsa. Dalam aktivitas pembelajaran, guru atau pendidik memiliki tugas mendesain kondisi pembelajaran sehingga membentuk lingkungan belajar yang menjamin terwujudnya pendidikan karakter. Dalam hal ini, pembelajaran karakter harus terintegrasi, baik dalam budaya sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, maupun kegiatan sehari-hari di rumah dan di masyarakat. Dalam pengembangan karakter, perlu diperhatikan bentuk-bentuk budaya bangsa (pemahaman tentang pengenalan diri, tujuan hidup, interaksi dengan orang-orang di sekitar, dan proses pengambilan putusan). Metode pengembangan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan (a) proses penyadaran dan pembiasaan; (b) belajar melalui pengalaman; dan (c) menyesuaikan dengan karakteristik dan hak peserta didik.

²¹ Hasan, Prof. Dr. Said Hamid, dkk.2010."Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa".Jakarta: Kemendiknas Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum: hlm 2-7.

Pembentukan karakter bangsa memerlukan (a) peraturan yang membentuk suatu ulur yang menjaga integritas akademis lembaga pendidikan; (b) pengembangan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis agar menjadi pelajar yang mampu memaknai berbagai pengetahuan dan informasi secara baik dan bijak; dan (c) pengembangan desain sistem evaluasi akademik (tentang kenaikan dan kelulusan) yang mampu menjadi solusi alternatif sistem penilaian yang benar-benar mampu memotret kemampuan peserta didik. Pembentukan karakter dimulai dari keinginan untuk mengetahui serta melakukan hal yang baik agar tercipta kebiasaan, baik di hati, pikiran, maupun perilaku. Dalam membentuk karakter positif, peserta didik perlu mengetahui alasan mengapa berbuat baik, merasakan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik. Perlunya lingkungan belajar yang positif dan peduli yang ditandai dengan penuh kasih sayang, penuh dengan kepedulian, kompetensi guru dan staf sekolah yang memberikan inspirasi dan bebas dari berbagai bentuk tindak kekerasan, serta pendidikan yang inklusif.²²

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan suatu penjabaran tentang hal-hal yang akan ditulis, yang secara garis besar terdiri dari bagian awal, bagian isi dan bagian akhir. Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

A. Bagian Awal

²² Sugita, I Wayan. 2018. "Pendidikan Budaya dan Karakter". Guna Widya. Vol 5 (2): hlm 43-49.

B. Bagian Inti

Bab I : Pendahuluan, yang membahas tentang : a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) kegunaan penelitian, e) definisi operasional, f) sistematika penulisan.

Bab II : Kajian Teori, yang membahas tentang : a) penjabaran dan definisi *gadget* beserta dampaknya, b) makna pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa, c) pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa, d) penjabaran *statistical product and service solutions (SPSS)*

Bab III : Metode Penelitian, yang didalamnya membahas tentang : a) rancangan penelitian, b) populasi dan sampel, c) instrumen penelitian, d) teknik pengumpulan data, e) teknik analisis data.

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang membahas tentang : a) hasil penelitian, meliputi ; 1) latar-belakang objek, 2) penyajian data, 3) uji hipotesis, b) pembahasan penelitian.

Bab V : Penutup, yang membahas tentang : a) kesimpulan, b) saran-saran.

C. Bagian Akhir