

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. *Gadget* Sebagai Sarana Komunikasi

*Gadget* yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *gadget* disebut “sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis”.<sup>1</sup> *Gadget* dalam bahasa Indonesia yang berarti gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaannya pada unsur kebaruan pada *gadget*. Seiring waktu *gadget* menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis. *Gadget* memiliki macam-macam jenisnya dan memiliki fungsi yang berbeda. Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya adalah:

1. *Smartphone* adalah seperangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*).<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), hlm 132.

<sup>2</sup> Jaka rawan, *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*, Vol.08 No.02, 2013, hlm.5

2. *Iphone* adalah sebuah telephone memiliki koneksi internet multimedia yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan Apple.
3. *Ipad* adalah sebuah produk komputer memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *Iphone* dengan ukurannya lebih besar dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.
4. *Netbook* merupakan perpaduan antara *computer portable* seperti internet dan *netbook*.

Dari uraian diatas, *gadget* memiliki pengaruh positif pada penggunanya, antara lain: *gadget* mempermudah berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial; *gadget* mempersingkat jarak dan waktu; *gadget* mempermudah para siswa untuk mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti pada gurunya. contohnya aplikasi detik.com, kompas.com, dll<sup>3</sup>; membantu siswa memperoleh berita dan informasi pelajaran dengan melakukan pencarian diinternet yang diinginkan dengan cepat<sup>4</sup>; *gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran lebih aktif, inovatif dan menyenangkan<sup>5</sup>; dengan *gadget* siswa juga dapat lebih mudah mengetahui informasi tentang kegiatan yang akan diadakan di sekolah.

*Gadget* selain memiliki pengaruh positif, benda ini juga memiliki pengaruh negatif yang cukup meresahkan dalam kehidupan, pengaruh tersebut antara lain: penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan

---

<sup>3</sup> 2Dalillah, 2019. Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah

<sup>4</sup> Ali Akhmadi, “*Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar*”, diakses dari <https://minusabilulkhoirot.wordpress.com/2017/10/14/penggunaangadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-abad-21-di-sekolah-dasar/>, tanggal 02 Februari 2021.

<sup>5</sup> Fifit Fitriyansyah, *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) Untuk Memotivasi Belajar Siswa SD*. (Jakarta Timur, 2016).

kencanduan pada penggunaannya<sup>6</sup>; dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan teknologi dapat menyebabkan anak malas bergerak dan beraktivitas; penggunaan *gadget* yang berlebihan secara terus-menerus tanpa ada batasan waktu, dapat berdampak pada gangguan kesehatan<sup>7</sup>; mempengaruhi perilaku emosi pada anak dan penurunan kemampuan bersosialisasi.<sup>8</sup>

*Gadget* sangat mempengaruhi pemuda-pemudi sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan *gadget*, *gadget* telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu.<sup>9</sup>

Dampak sosial kehadiran teknologi komunikasi tersebut bisa dijumpai secara individu maupun pada sistem sosial karena adopsi atau penolakan atas adanya inovasi baru. Pertama ialah dampak yang diinginkan dan tidak diinginkan (*undesirable impact*), yaitu efek fungsional dan disfungsional secara individu maupun sistem sosial yang diharapkan dengan adanya inovasi. Kedua, ialah dampak langsung dan tidak langsung (*indirect impact*) yakni perubahan terhadap individu maupun sistem sosial yang muncul sebagai akibat respons yang cepat atas kehadiran suatu inovasi. Secara langsung komunikasi

---

<sup>6</sup> Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia,2014), hlm. 27.

<sup>7</sup> Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak usia 5-6 Tahun*, Vol. 05 No. 03, 2016, hlm. 2

<sup>8</sup> Fatma Fitriani, "*Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Psikologi Anak*" diakses dari <https://www.agamkab.go.id/Agamkab/detailkarya/670/dampak-penggunaan-gadget-bagiperkembangan-psikologi-anak.html>, tanggal 02 Februari 2021.

<sup>9</sup> Kamil, M. F. 2016. "*Pengaruh Gadget Terhadap Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari [skripsi]*". Lampung: Institut Agama Islan Negeri. h 58

via ponsel mengubah tatanan komunikasi konvensional yang mengandalkan tatap muka digantikan dengan teknologi, secara tidak langsung perubahan pola komunikasi mengubah pula *intimacy* (faktor kedekatan) dalam komunikasi sosial. Ketiga, dampak antisipatif dan tidak antisipatif (*unanticipated impact*) yakni perubahan yang terjadi akibat dari inovasi yang disadari dan ditujukan pada anggota masyarakat. Terjadi pola kedekatan personal yang menghilangkan batas posisi dan status sosial dalam kehidupan sosial, walaupun di sisi yang lain kemudian akan tampak perubahan perilaku yang menimbulkan degradasi pola perilaku yang diakibatkan oleh menurunnya intensitas interaksi secara langsung dan kesalahpahaman dalam penerimaan pesan.<sup>10</sup>

Perkembangan zaman yang dinamis dan terus menunjukkan kemajuan yang begitu pesat dalam segala aspek bidang kehidupan, seperti pada era sekarang yang disebut sebagai era kekinian atau modern telah banyak menyebabkan perubahan-perubahan sosial yang terjadi di kalangan masyarakat. Pengaruh teknologi menjadikan orang-orang begitu bergantung akan kehadirannya, terlebih setelah kemunculan internet dimana orang-orang dengan mudah memperoleh beragam informasi. Informasi-informasi dapat diakses dengan menggunakan fasilitas elektronik *gadget* seperti: *smartphone*, *komputer*, *laptop*, *tablet*, dan *ereader* dengan fitur internet. Fenomena yang ada di tengah masyarakat, khususnya masyarakat perkotaan dan tak sedikit juga masyarakat pedesaan mulai mengubah cara pandang dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan beralih mengikuti perkembangan zaman,

---

<sup>10</sup> . Rogers, Everett M. 1986. "Communication Technology: The New Media in Society". London : The Free Press. h 92

masyarakat lebih menyukai hal-hal praktis tanpa harus menghabiskan tenaga dan materi. Kemudahan yang ditawarkan oleh *gadget* dengan segala aplikasi unggulan misalnya media sosial yang mampu memangkas jarak dan menyebarkan informasi sehingga menjadikan gadget sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari aktifitas kehidupan sehari-hari.

Menurut riset terbaru yang dilakukan oleh perusahaan mobile Furry, kecenderungan orang untuk tergantung pada *gadget* semakin hari semakin tinggi. Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh Tenchmark mengungkapkan bahwa penggemar *gadget* sering memeriksa *smartphonenya* rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Orang lebih disibukkan dengan *gadget* atau *smartphonenya* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan. Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pengirim dengan penerima pesan.<sup>11</sup>

Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi kita tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi di masyarakat selama ini. Sebelum ada media massa, nyaris sistem komunikasi yang berkembang di Indonesia masih memakai peralatan sederhana. Misalnya, dilakukan dengan peralatan media tradisional atau melalui komunikasi langsung tatap muka.

---

<sup>11</sup> Hanika. I.M. 2015. "Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)". Jurnal Interaksi, (Online), Vol. 4, No. 1, dalam <http://download.portalgaruda.org> diakses 12 Februari 2017).

Ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan penggunaan *gadget*, yaitu komunikasi dengan menggunakan *gadget* telah menurunkan minat baca masyarakat, komunikasi dengan *gadget* telah memunculkan praktik ilegal, penggunaan *gadget* di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi.<sup>12</sup>

#### **B. Pengembangan Pendidikan Dan Karakter Budaya Anak Bangsa**

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan pendidikan nasional itu merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

---

<sup>12</sup> Kamil, M. F. 2016. “Pengaruh Gadget Terhadap Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari [skripsi]”. Lampung: Institut Agama Islam Negeri. h 63

Untuk mendapatkan wawasan mengenai arti pendidikan budaya dan karakter bangsa perlu dikemukakan pengertian istilah budaya, karakter bangsa, dan pendidikan. Pengertian yang dikemukakan di sini dikemukakan secara teknis dan digunakan dalam mengembangkan pedoman ini. Guru-guru Antropologi, Pendidikan Kewarganegaraan, dan mata pelajaran lain, yang istilah-istilah itu menjadi pokok bahasan dalam mata pelajaran terkait, tetap memiliki kebebasan sepenuhnya membahas dan berargumentasi mengenai istilah-istilah tersebut secara akademik.

Budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan (*belief*) manusia yang dihasilkan masyarakat. Sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan itu adalah hasil dari interaksi manusia dengan sesamanya dan lingkungan alamnya. Sistem berpikir, nilai, moral, norma dan keyakinan itu digunakan dalam kehidupan manusia dan menghasilkan sistem sosial, sistem ekonomi, sistem kepercayaan, sistem pengetahuan, teknologi, seni, dan sebagainya. Manusia sebagai makhluk sosial menjadi penghasil sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan; akan tetapi juga dalam interaksi dengan sesama manusia dan alam kehidupan, manusia diatur oleh sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan yang telah dihasilkannya. Ketika kehidupan manusia terus berkembang, maka yang berkembang sesungguhnya adalah sistem sosial, sistem ekonomi, sistem kepercayaan, ilmu, teknologi, serta seni. Pendidikan merupakan upaya terencana dalam mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka memiliki sistem berpikir, nilai, moral, dan keyakinan yang diwariskan

masyarakatnya dan mengembangkan warisan tersebut ke arah yang sesuai untuk kehidupan masa kini dan masa mendatang.

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk 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. Interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa. Oleh karena itu, pengembangan karakter bangsa hanya dapat dilakukan melalui pengembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka pengembangan karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan. Artinya, pengembangan budaya dan karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa. Lingkungan sosial dan budaya bangsa adalah Pancasila, jadi pendidikan budaya dan karakter bangsa haruslah berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Dengan kata lain, mendidik budaya dan karakter bangsa adalah mengembangkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik melalui pendidikan hati, otak, dan fisik.

Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan adalah juga suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa



depan. Keberlangsungan itu ditandai oleh pewarisan budaya dan karakter yang telah dimiliki masyarakat dan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan adalah proses pewarisan budaya dan karakter bangsa bagi generasi muda dan juga proses pengembangan budaya dan karakter bangsa untuk peningkatan kualitas kehidupan masyarakat dan bangsa di masa mendatang. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat, mengembangkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat.

Berdasarkan pengertian budaya, karakter bangsa, dan pendidikan yang telah dikemukakan di atas maka 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. Sesuai dengan sifat suatu nilai, pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah usaha bersama sekolah, oleh karenanya harus dilakukan secara bersama

oleh semua guru dan pemimpin sekolah, melalui semua mata pelajaran, dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya sekolah.

Pendidikan adalah suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Usaha sadar itu tidak boleh dilepaskan dari lingkungan peserta didik berada, terutama dari lingkungan budayanya, karena peserta didik hidup tak terpisahkan dalam lingkungannya dan bertindak sesuai dengan kaidah-kaidah budayanya. Pendidikan yang tidak dilandasi oleh prinsip itu akan menyebabkan peserta didik tercerabut dari akar budayanya. Ketika hal ini terjadi, maka mereka tidak akan mengenal budayanya dengan baik sehingga ia menjadi orang asing dalam lingkungan budayanya. Selain menjadi orang asing, yang lebih mengkhawatirkan adalah dia menjadi orang yang tidak menyukai budayanya.

Budaya, yang menyebabkan peserta didik tumbuh dan berkembang, dimulai dari budaya di lingkungan terdekat (kampung, RT, RW, desa) berkembang ke lingkungan yang lebih luas yaitu budaya nasional bangsa dan budaya universal yang dianut oleh ummat manusia. Apabila peserta didik menjadi asing dari budaya terdekat maka dia tidak mengenal dengan baik budaya bangsa dan dia tidak mengenal dirinya sebagai anggota budaya bangsa. Dalam situasi demikian, dia sangat rentan terhadap pengaruh budaya luar dan bahkan cenderung untuk menerima budaya luar tanpa proses pertimbangan (*valueing*). Kecenderungan itu terjadi karena dia tidak memiliki norma dan nilai budaya nasionalnya yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan pertimbangan (*valueing*).

Semakin kuat seseorang memiliki dasar pertimbangan, semakin kuat pula kecenderungan untuk tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang baik. Pada titik kulminasinya, norma dan nilai budaya secara kolektif pada tingkat makro akan menjadi norma dan nilai budaya bangsa. Dengan demikian, peserta didik akan menjadi warga negara Indonesia yang memiliki wawasan, cara berpikir, cara bertindak, dan cara menyelesaikan masalah sesuai dengan norma dan nilai ciri ke-Indonesiaannya. Hal ini sesuai dengan fungsi utama pendidikan yang diamanatkan dalam UU Sisdiknas, “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”. Oleh karena itu, aturan dasar yang mengatur pendidikan nasional (UUD 1945 dan UU Sisdiknas) sudah memberikan landasan yang kokoh untuk mengembangkan keseluruhan potensi diri seseorang sebagai anggota masyarakat dan bangsa.

Pendidikan adalah suatu proses enkulturasi, berfungsi mewariskan nilai-nilai dan prestasi masa lalu ke generasi mendatang. Nilai-nilai dan prestasi itu merupakan kebanggaan bangsa dan menjadikan bangsa itu dikenal oleh bangsa-bangsa lain. Selain mewariskan, pendidikan juga memiliki fungsi untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan prestasi masa lalu itu menjadi nilai-nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, serta mengembangkan prestasi baru yang menjadi karakter baru bangsa. Oleh karena itu, pendidikan budaya dan karakter bangsa merupakan inti dari suatu proses pendidikan.

Proses pengembangan nilai-nilai yang menjadi landasan dari karakter itu menghendaki suatu proses yang berkelanjutan, dilakukan melalui berbagai

mata pelajaran yang ada dalam kurikulum (kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, bahasa Indonesia, IPS, IPA, matematika, agama, pendidikan jasmani dan olahraga, seni, serta ketrampilan). Dalam mengembangkan pendidikan karakter bangsa, kesadaran akan siapa dirinya dan bangsanya adalah bagian yang teramat penting. Kesadaran tersebut hanya dapat terbangun dengan baik melalui sejarah yang memberikan pencerahan dan penjelasan mengenai siapa diri bangsanya di masa lalu yang menghasilkan dirinya dan bangsanya di masa kini. Selain itu, pendidikan harus membangun pula kesadaran, pengetahuan, wawasan, dan nilai berkenaan dengan lingkungan tempat diri dan bangsanya hidup (geografi), nilai yang hidup di masyarakat (antropologi), sistem sosial yang berlaku dan sedang berkembang (sosiologi), sistem ketatanegaraan, pemerintahan, dan politik (ketatanegaraan/politik/ kewarganegaraan), bahasa Indonesia dengan cara berpikirnya, kehidupan perekonomian, ilmu, teknologi, dan seni. Artinya, perlu ada upaya terobosan kurikulum berupa pengembangan nilai-nilai yang menjadi dasar bagi pendidikan budaya dan karakter bangsa. Dengan terobosan kurikulum yang demikian, nilai dan karakter yang dikembangkan pada diri peserta didik akan sangat kokoh dan memiliki dampak nyata dalam kehidupan diri, masyarakat, bangsa, dan bahkan umat manusia.

Pendidikan budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui pendidikan nilai-nilai atau kebajikan yang menjadi nilai dasar budaya dan karakter bangsa. Kebajikan yang menjadi atribut suatu karakter pada dasarnya adalah nilai. Oleh karena itu pendidikan budaya dan karakter bangsa pada dasarnya adalah pengembangan nilai-nilai yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi

bangsa Indonesia, agama, budaya, dan nilai-nilai yang terumuskan dalam tujuan pendidikan nasional.

### **1. Fungsi Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa**

Fungsi pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah:

- a. Pengembangan: pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi pribadi berperilaku baik; ini bagi peserta didik yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa;
- b. Perbaikan: memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi peserta didik yang lebih bermartabat;
- c. Penyaring: untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.

### **2. Tujuan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa**

Tujuan pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah:

- a. Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warganegara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa;
- b. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius;
- c. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa;

- d. Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan;
- e. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

### 3. Nilai-nilai dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini.

- a. Agama: masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun didasari pada nilai-nilai yang berasal dari agama. Atas dasar pertimbangan itu, maka nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama;
- b. Pancasila: negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada Pembukaan UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan,

kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara;

- c. Budaya: sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu. Nilai-nilai budaya itu dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat itu. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa;
- d. Tujuan Pendidikan Nasional: sebagai rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur. Tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan yang harus dimiliki warga negara Indonesia. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional adalah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Berdasarkan keempat sumber nilai itu, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini.

### **1) Religius**

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

**2) Jujur**

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

**3) Toleransi**

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

**4) Disiplin**

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

**5) Kerja Keras**

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

**6) Kreatif**

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

**7) Mandiri**

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

**8) Demokratis**

Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.



**9) Rasa Ingin Tahu**

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

**10) Semangat Kebangsaan**

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

**11) Cinta Tanah Air**

Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.

**12) Menghargai Prestasi**

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

**13) Bersahabat/Komunikatif**

Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

**14) Cinta Damai**

Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

**15) Gemar Membaca**

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

### 16) Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

### 17) Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

### 18) Tanggung-jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.<sup>13</sup>

Menurut Foerster, terdapat empat ciri dasar dalam pendidikan karakter. Keempat ciri tersebut sebagai berikut:

- 1) Pertama adalah keteraturan interior. Setiap tindakan diukur berdasarkan hierarki nilai. Nilai menjadi pedoman normatif setiap tindakan.
- 2) Kedua adalah koherensi yang memberi keberanian, membuat seseorang teguh pada prinsip, tidak mudah terombang-ambing pada situasi baru atau takut resiko. Koherensi merupakan dasar yang membangun rasa percaya satu sama lain. Tidak adanya koherensi meruntuhkan kredibilitas seseorang.

<sup>13</sup> Hasan, Prof. Dr. Said Hamid, dkk.2010."Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa".Jakarta: Kemendiknas Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum : hlm. 2-7.

- 3) Ketiga adalah otonomi. Seseorang Pendidikan Budaya dan Karakter menginternalisasikan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Hal ini dapat dilihat lewat penilaian atas keputusan pribadi, tanpa terpengaruh atau desakan pihak lain.
- 4) Keempat adalah keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan merupakan daya tahan seseorang guna mengingini apa yang dipandang baik dan kesetiaan merupakan dasar bagi penghormatan atas komitmen yang dipilih. Kematangan keempat karakter ini memungkinkan manusia melewati tahap individualitas menuju personalitas. Orang-orang modern sering mencampuradukkan antara individualitas dan personalitas, antara aku alami dan aku rohani, antara independensi eksterior dan interior. Karakter inilah yang menentukan performansi seorang pribadi dalam segala tindakannya.<sup>14</sup>

#### **4. Membangun Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal**

Era saat ini adalah era global. Untuk menghadapi era global ini, diperlukan insan bermoral, kompeten, dan unggul. Dalam hal ini, pendidikan merupakan upaya yang paling strategis. Sistem pendidikan nasional dalam batas tertentu telah menghasilkan insan yang berkualitas, misalnya sejumlah orang yang dipercaya untuk menduduki posisi strategis di semua sektor dan di tengah-tengah masyarakat. Namun, patut diakui bahwa masih banyak pernyataan yang mengindikasikan sistem pendidikan kita ikut andil akan rendahnya kualitas sumberdaya manusia

---

<sup>14</sup> A., Doni Koesoema. (2010). *"Pendidikan Karakter; Strategi Mendidik Anak di Zaman Global"*. Jakarta: Grasindo. h 70

dan masih merebaknya dekadensi moral yang berdampak terhadap krisis multidimensional.

Untuk meminimalisasi dan memperkecil, bahkan menghilangkan krisis multidimensional, terutama perilaku tak bermoral yang meluas di masyarakat, kita perlu menata konsep dan implementasi pendidikan nasional. Dalam menjamin pendidikan nasional yang mantap, perlu Pendidikan Budaya dan Karakter dijaga konsistensi pendidikan karakter sejak dari landasan filosofis, sistem pendidikan, sampai dengan praktik pendidikan. Tujuan pendidikan tidak hanya menjadikan insan berakal, insan kompeten dan berguna, insan well adaptive, insan agent of change, dan insan bertaqwa, melainkan insan yang utuh.<sup>15</sup> Dalam proses pendidikan, peserta didik dipandang sebagai individu yang memiliki potensi moral, mental, fisik, sosial, dan emosional dengan keunikannya.

Mereka sebagai *co subject object* yang memiliki kebebasan memilih. Karena itu, kurikulum pendidikan tidak hanya berupa kurikulum yang berorientasi pada peserta didik, masyarakat, atau pengetahuan dan teknologi, tetapi merupakan kurikulum eklektik dan komprehensif yang mencakup keempat ranah tersebut (*student, society, technology, and spiritual oriented curriculum*). Dalam membangun dan menanamkan budaya bangsa kepada peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan menjadi agen perubahan. Guru tidak hanya kompeten, tetapi juga menjadi

---

<sup>15</sup> Abdul Wahab, Solichin. "Analisis kebijaksanaan, Dari Formulasi Ke Implementasi Kebijakan Negara", Jakarta, Bumi Aksara, 2003. h 57

teladan (sikap, pikiran, dan perilaku), kreatif, dan *well adaftif* (profesional yang utuh). Demikian juga, ia mengupayakan terus untuk peningkatan diri.

Konselor harus benar-benar profesional, yang selalu siap untuk membantu pengembangan diri peserta didik secara optimal dalam melakukan aktualisasi diri. Kepala sekolah harus memiliki *principle leadership*, disiplin, model, dan *supervisonship skill*. Kinerja pustakawan dan laboran/teknisi harus memiliki jiwa dan sikap yang *helpfull*. Di samping itu, dalam pelaksanaan pendidikan, harus tersedia ahli terkait (psikolog, dokter) yang ramah dan suka membantu. Pengelolaan pendidikan perlu diupayakan prinsip keadilan, kebermaknaan, dan keberamahan pada lingkungan. Pengelolaan pendidikan yang demikian dapat diupayakan melalui pendidikan yang berbasis sekolah dan berbasis masyarakat (sadar nilai) dengan pertimbangan *balanced centralization-decentralization* yang tetap menempatkan kepentingan daerah.

Proses pendidikan dilakukan secara terpadu dengan menjadikan spiritualitas sebagai ruhnya. Dalam pembelajaran, perlu dilakukan penambahan durasi waktu efektif belajar sebagai konsekuensi logis orientasi keluaran (*output*) yang unggul. Di samping itu, pengelolaan pendidikan harus dilakukan secara transparan, adil, dan akuntabel. Untuk itu, dalam proses pendidikan perlu dilibatkan orang tua dan masyarakat, baik dalam aspek akademik, maupun aspek non akademik (terutama aspek moralitas). Dalam penilaian pendidikan, tidak hanya difokuskan pada hasil pendidikan, tetapi juga kepada masukan (*input*) dan proses (penilaian komprehensif). Penilaian pendidikan tidak hanya pada aspek akademik,

tetapi juga aspek nonakademik (terutama moral menjadi penentu). Karena itu, penilaian pendidikan sebaiknya tidak hanya dilakukan oleh guru, melainkan juga peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan lainnya, bahkan jika mungkin melibatkan orang tua. Dalam kegiatan penilaian, tidak hanya dilakukan hanya untuk kepentingan yang bersifat judgmental, tetapi juga bersifat apresiatif dan rekognitif.

Dalam membangun karakter budaya bangsa, lingkungan pendidikan harus mengarah pada penciptaan lingkungan keluarga yang sarat dengan nilai (agama, budaya, dan kebangsaan). Kehidupan di lingkungan sekolah harus mengupayakan lingkungan sekolah yang kondusif bagi pengembangan nilai. Dalam hal ini, sekolah harus mampu mengondisikan lingkungan masyarakat dengan nilai-nilai yang baik dan mengendalikannya dengan memainkan peran filter terhadap nilai-nilai asing yang masuk. Di samping itu, pemangku kepentingan pendidikan harus dapat mengawal isi media masa yang memberikan manfaat bagi penyebaran nilai-nilai dan mengendalikannya isi media masa yang berpotensi merusak kepribadian anak dan bangsa.

Dalam melaksanakan pendidikan berbasis karakter dan budaya bangsa, strategi pengembangan pendidikan perlu mengonseptualisasikan individu sebagai makhluk utuh dengan menekankan pentingnya aspek moral. Proses pendidikan harus diupayakan untuk pendidikan nilai sedini mungkin dan sepanjang hayat. Program pendidikan dan kurikulum harus dikembangkan secara terpadu sesuai dengan latar belakang sosial budaya dengan menempatkan nilai moral menjadi ruhnya. Aktivitas keseharian

harus menempatkan pimpinan institusi dan pendidik menjadi model dan bertindak adil, amanah, dan kasih sayang. Pembelajaran hendaknya mampu menciptakan gerakan pendidikan nilai dan mengawalinya secara berkesinambungan, baik dalam konteks pendidikan formal, informal, maupun non formal. Proses pendidikan hendaknya memberikan orientasi peserta didik baru dan melepas lulusan setiap jenjang pendidikan dengan materi nilai-nilai yang dapat diterima di masyarakat.

Agar peserta didik tidak tercerabut dari akar budayanya, pendidikan perlu menginternalisasikan nilai-nilai yang dijunjung tinggi di masyarakat selama dalam proses pembelajaran dan pendidikan dengan mengupayakan lingkungan fisik dan sosial yang bersih dan menarik.

#### **5. Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Kearifan Lokal**

Peserta didik sebagai manusia yang utuh memiliki potensi diri, baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat. Potensi diri tersebut akan dapat berkembang dengan baik jika diupayakan secara optimal melalui proses pendidikan. Melalui pendidikan ini, peserta didik akan dapat diarahkan menjadi sosok pribadi yang memiliki kompetensi majemuk sehingga dapat tumbuh dan berkembang pendidikan budaya dan karakter menjadi anggota masyarakat yang mampu memecahkan persoalan hidupnya. Dalam hal ini, kunci utamanya adalah aktivitas pembelajaran di sekolah. Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik melalui belajar tidak hanya terjadi di bangku sekolah yang terbatas oleh dinding-dinding kelas. Namun, proses pembelajaran bagi peserta didik dapat terjadi pula di lingkungan sekitar, yakni aktivitas peserta didik di luar kelas.

Pembelajaran yang dikungkung di dalam kelas sering menciptakan kejenuhan pada diri peserta didik karena mereka merasa beada di dunia lain yang bukan dunianya. Di dalam kelas, peserta didik merasa kebebasannya dirampas, kesenangannya dibatasi, tertawanya semu, keinginannya dihambat. Akibatnya, kreativitas mereka terbatas pada upaya memenuhi dan menuruti kemauan sistem belajar yang dituntut sekolah. Peserta didik merindukan kembali ke lingkungannya yang telah menyatu sejak dini dalam keutuhan pribadi yang telah lama membentuknya.

Pembelajaran berbasis lingkungan dapat menjembatani peserta didik untuk menemukan kembali harapannya. Yang dimaksud pembelajaran berbasis Pembelajaran Lingkungan Model Proyek (MPL Proyek) merupakan model pembelajaran terprogram yang memerlukan waktu agak panjang. Dalam proyek tersebut, diperlukan waktu agak lama karena peserta didik terlibat dalam kegiatan yang cukup kompleks. Peserta didik tidak sekedar melakukan pengamatan, tetapi juga melakukan kegiatan-kegiatan lainnya sebagai konsekuensi dari hasil pengamatan tersebut. Dalam proyek ini, mungkin sekali peserta didik menemukan berbagai persoalan dan berusaha untuk mencari jalan pemecahannya. Berdasarkan temuannya itu, peserta didik diminta untuk melakukan kegiatan seminar untuk menyampaikan berbagai problema yang dihadapi dan upaya pemecahannya. Karena itu, model pembelajaran ini dalam penggarapannya dapat dilakukan melalui Pendidikan Budaya dan Karakter



proses konsultasi dan tutorial, yang selanjutnya dikembangkan dalam proyek seminar hasil pengamatan.<sup>16</sup>

### C. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pengembangan Pendidikan dan Karakter Budaya Anak Bangsa

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.

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 jenis *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi melalui *gadget* sebagai kebutuhan dan gaya hidup manusia.<sup>17</sup>

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 bisa mendengarkan musik, bermain *games*, internet, foto-foto, menonton *video*, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada apapun.

---

<sup>16</sup> Sugita, I Wayan. 2018. “Pendidikan Budaya dan Karakter”. Guna Widya. Vol (5) nomor 2 : hlm. 43-49.

<sup>17</sup> Widiyanti, 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.

Kehadiran *gadget* menjadikan perubahan perilaku anak, dimana ketika mereka sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan *gadgetnya* daripada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asyik sambil memainkan *gadgetnya*. Anak hanya menunduk menatap *gadget* tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang.

Banyak fitur *gadget* yang bermacam-macam, menjadikan banyak informasi dengan mudah anak terima dan memberikan hiburan yang tak mengenal waktu. Sehingga mereka menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* dan kurang bersosialisasi yang akan mengganggu kepribadian mereka. Mereka akan menjadi seorang yang *introvert*. Kepribadian merupakan suatu organ yang berjalan secara sistematis mampu menciptakan karakteristik tersendiri pada setiap individual.

Selain itu adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan 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 mereka. 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.

Hal tersebut menjadikan karakteristik anak yang tercermin melalui sikap dan perilaku menunjukkan kepribadian mereka yang berbeda. 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 dapat membentuk kepribadian dalam diri manusia.

Sedangkan 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.<sup>18</sup>

Efek komunikasi yang hadir melalui *gadget* akan memiliki pengaruh, baik pengaruh secara positif maupun negatif. Informasi-informasi yang diterima secara massif telah menggerogoti pola pikir, sikap, dan tindakan para pelajar Indonesia. Banyaknya informasi yang dihadirkan melalui *gadget* memberikan pengaruh terhadap para penggunanya. Seperti halnya penggunaan *gadget* yang secara intens, memudahkan peserta didik untuk menerima informasi-informasi yang sangat luas.

Sementara kalayak umum telah mempelajari karakteristik pengguna *gadget*, mereka telah mengabaikan dampak kepribadian kepemilikan *gadget*

---

<sup>18</sup> Nugroho, Adi. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset. h 39

dan penggunaannya. Penggunaan *gadget* 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. Kepribadian siswa yang menggunakan *gadget* sekarang ini cenderung individualistis, acuh dengan sekitarnya, kurang bisa mengimplementasikan rasa sopan santun, acuh terhadap sekitarnya, kurang memperhatikan keadaan disekitarnya.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan memang akan mengurangi rasa kepedulian oleh penggunanya. Dimana waktu yang dimilikinya habis digunakan untuk bermain dengan *gadget*. 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 perkembangan teknologi, maka semakin maju pula *gadget* sekarang ini, padahal masyarakat Indonesia masih belum siap untuk menggunakan alat seanggih itu. Hal ini mengakibatkan beberapa nilai yang menjadi ciri khas masyarakat Indonesia mulai pudar.

Peserta didik yang aktif menggunakan *gadget*nya memiliki kecenderungan lebih individualistis. 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 *introvert* 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.<sup>19</sup>

Selain itu, akibat lain yang ditimbulkan adalah banyak peserta didik yang masih berada diusia remaja memanfaatkan gadgetnya sebagai *instrument of thrill the moment* (alat pemenuhan kesenangan saja), dan juga penyampaian rasa kekecewaannya kepada orang lain.

Banyaknya hiburan yang tersedia dimedia-media berbasis IT membuat anak muda saat ini begitu cepat memiliki gaya hidup yang baru. Adapun karakter peserta didik yang aktif menggunakan gadget mengalami penurunan dan degradasi terhadap nilai-nilai pengembangan pendidikan dan karakter budaya bangsa. Anak-anak memiliki kecenderungan lebih apatis, memiliki pola pikir yang irasional, mencari mudahnya saja, kurang mempunyai simpati dan bisa saja menjadi anak yang memiliki sifat keras kepala.

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

---

<sup>19</sup> Mussen. (1994). *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Arcan Noor. h 54

Selain itu penggunaan *gadget* saat ini juga mampu mempengaruhi tingkat religiusitas penggunannya. Dengan terlalu asyik menggunakan *gadget* seseorang dapat dengan mudah 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 dimaksudkan 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 hidup ia memiliki kompas atau pedoman hidup yang jelas di dunia ini. Manusia antara satu dengan yang lain sering memiliki pandangan hidup yang berbeda seperti pandangan hidup yang berdasarkan oleh agama, sehingga agama yang dianut satu orang berbeda dengan yang dianut yang lain.<sup>20</sup>

#### **D. *Statistical Product And Service Solutions (SPSS)***

*SPSS* adalah program komputer untuk memproses data statistik secara cepat dan tepat, memberikan berbagai *output* yang dikehendaki para pengambil keputusan. Pada dasarnya uji statistik meliputi dua kegiatan, yaitu uji beda dan uji asosiasi. Uji beda untuk mengetahui perbedaan yang jelas antara rata-rata beberapa sampel menggunakan uji t, uji F (Anova), dan uji z. Uji asosiasi untuk

---

<sup>20</sup> 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. h 18

mengetahui hubungan yang signifikan antar variabel menggunakan analisis korelasi dan analisis regresi.<sup>21</sup>

*SPSS* memiliki kemampuan analisis statistik cukup tinggi serta sistem manajemen data pada lingkungan grafis dengan menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami cara pengoperasiannya. Beberapa aktivitas dapat dilakukan dengan mudah dengan menggunakan *pointing* dan *clicking mouse*.<sup>22</sup>

*SPSS* banyak digunakan dalam berbagai riset pemasaran, pengendalian dan perbaikan mutu (*quality improvement*), serta riset-riset sains. *SPSS* pertama kali muncul dengan versi PC (bisa dipakai untuk komputer *desktop*) dengan nama *SPSS/PC+* (*versi DOS*). Tetapi, dengan mulai populernya sistem operasi windows, *SPSS* mulai mengeluarkan versi windows (mulai dari versi 6.0 sampai versi terbaru sekarang).<sup>23</sup>

Pada awalnya *SPSS* dibuat untuk keperluan pengolahan data statistik untuk ilmu-ilmu social, sehingga kepanjangan *SPSS* itu sendiri adalah *Statistikal Package for the Social Sciens*. Sekarang kemampuan *SPSS* diperluas untuk melayani berbagai jenis pengguna (*user*), seperti untuk proses produksi di pabrik, riset ilmu sains dan lainnya. Dengan demikian, sekarang kepanjangan dari *SPSS Statistical Product and Service Solutions*.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Yusuf S. Nugroho, Sasongko P. Hadi, T. Haryono. 2009. "Penggunaan Software Spss Untuk Analisis Faktor Daya Beli Listrik Pada Sektor Rumah Tangga Dengan Metode Regresi Linear Berganda". (Surakarta : Simposium Nasional RAPI VIII. h 82

<sup>22</sup> Anoname. 2009. "SPSS 17 untuk Pengolahan Data Statistik". Yogyakarta: Andi Offset. h 88

<sup>23</sup> Kuswadi, dan Mutiara, Erna. 2004. "Statistik Berbasis Komputer untuk Orang-orang Non Statistik". Jakarta: Elex Media Komputindo. h 98

<sup>24</sup> Nazir, Moh. 2005. "Metode Penelitian". Bogor: Ghalia Indonesia. h 65

*SPSS* dapat membaca berbagai jenis data atau memasukkan data secara langsung ke dalam *SPSS* Data Editor. Bagaimanapun struktur dari file data mentahnya, maka data dalam Data Editor *SPSS* harus dibentuk dalam bentuk baris (*cases*) dan kolom (*variables*). Case berisi informasi untuk satu unit analisis, sedangkan *variable* adalah informasi yang dikumpulkan dari masing-masing kasus.<sup>25</sup>



---

<sup>25</sup> Riana, Dwiza. 2012. *“Statistika Deskriptif Itu Mudah”*. Tangerang: Jelajah Nusa. h 80