

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP PENDIDIKAN
KARAKTER DI MIN 2 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**KHAIRUNNISA
NIM. 1052014010**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA**

2018 M / 1439 H

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama
Islam Negeri (IAIN) Langsa Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan

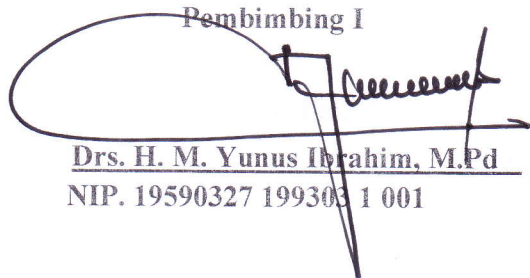
Oleh:

KHAIRUNNISA

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Nomor Pokok: 1052014010

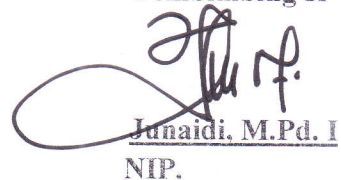
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Drs. H. M. Yunus Ibrahim, M.Pd
NIP. 19590327 199303 1 001

Pembimbing II



Junaidi, M.Pd. I
NIP.

PENGARUH GADGET TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER

DI MIN 2 LANGSA

SKRIPSI

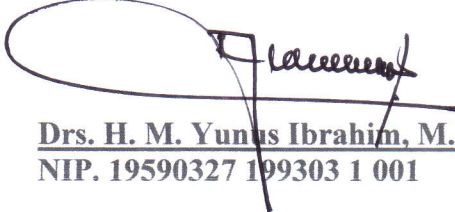
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan
Dinyatakan Lulus serta Diterima sebagai Salah Satu
Beban Studi Progran Sarjana (S-1) dalam
Ilmu Pendidikan Keguruan

Pada Hari / Tanggal:

Senin, 17 September 2018 M
7 Muharram 1440 H

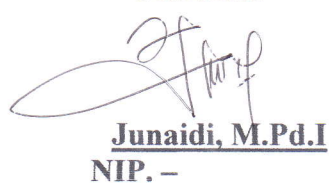
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



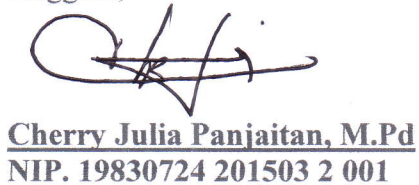
Drs. H. M. Yunus Ibrahim, M.Pd
NIP. 19590327 199303 1 001

Sekretaris



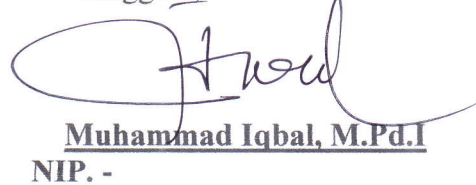
Junaidi, M.Pd.I
NIP. -

Anggota,



Cherry Julia Panjaitan, M.Pd
NIP. 19830724 201503 2 001

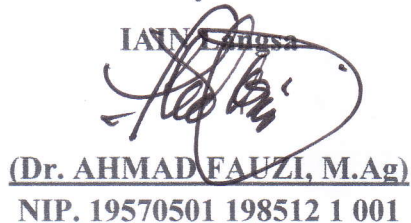
Anggota,



Muhammad Iqbal, M.Pd.I
NIP. -

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



(Dr. AHMAD FAUZI, M.Ag)
NIP. 19570501 198512 1 001

SURAT PERNYATAAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khairunnisa
TTL : Langsa, 03 Juni 1996
NIM : 1052014010
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Kp. Blang, Kec Langsa Kota, Kab Kota Langsa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Gadget Terhadap Pendidikan Karakter di MIN 2 Langsa”** adalah benar hasil karya sendiri dan orisinil sifatnya. Apabila dikemudian hari ternyata/ terbukti hasil plagiasi orang lain atau dibuatkan orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 14 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,



KHAIRUNNISA
NIM. 1052014010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji dan syukur kepada Ilahi Rabbi, Allah Yang Maha Tinggi dan Pemurah, yang telah melimpahkan Rahmat dan Kudrah-Nya kepada kita semua terutama sekali kepada peneliti, sehingga telah dapat menyusun skripsi ini dalam rangka menyelesaikan studi dan memenuhi sebahagian syarat-syarat dalam mencapai gelar sarjana strata satu (S-1) dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Dalam hal ini penulis mengangkat judul **“Pengaruh Gadget Terhadap Pendidikan Karakter di MIN 2 Langsa”**.

Selawat dan salam kepada junjungan alam pahlawan revolusi sedunia, Nabi Besar Muhammad Saw, beserta keluarga dan al-shahabat beliau sekalian yang seimbang bahu dan seayun langkah dalam menegakkan kalimat *Lailahaillallah Muhammadur Rasulullah*.

Adapaun yang mendorong peneliti untuk mengkaji masalah ini, karena dewasa ini pendidikan karakter anak banyak dipengaruhi oleh *gadget*, dikarenakan anak sering menggunakan *gadget*. Secara tidak langsung *gadget* akan mempengaruhi pola pikir maupun tingkah laku anak. Karena *gadget* dapat menyebabkan kecanduan dan juga banyak berita-berita dan konten yang tidak tersaring terlebih dahulu, sehingga dapat mempengaruhi karakter anak.

Dalam kesempatan ini peneliti menuturkan penghormatan dan penghargaan serta ucapan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rezeki, dan kesehatan fikiran sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, kepada ayahanda tersayang dan Almarhumah ibunda tercinta, kepada adik-

adik yang penulis sayangi,di antaranya Ahzamazola dan M. Mahdi Attalut, kepada beasiswa Bidik Misi yang telah memberikan bantuan dalam bentuk materil yang sangat peneliti butuhkan untuk melancarkan biaya administrasi penyusunan skripsi ini, dan tidak lupa ucapan terimakasih kepada teman-teman seangkatan, saudara-saudara dan para sahabat yang telah memberikan motivasi yang sangat berarti. Tidak lupa pula penulis ucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Bapak Drs. H. M. Yunus Ibrahim, M.Pd sebagai pembimbing pertama dan Bapak Junaidi, M.Pd sebagai pembimbing kedua. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa beserta seluruh civitas akademika. Di sini pula penulis ucapkan terima kasih kepada Kepala MIN 2 Langsa, Kota Langsa, wali kelas IV A, staf TU, serta para siswa kelas IV A yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Dalam hal ini penulis menyadarinya bahwa karya tulis ilmiah ini masih di bawah standar sebuah karangan yang ilmiah. Semua kritik dan saran yang bersifat konstruktif dan positif dari pihak pembaca sangat penulis harapkan. Akhirnya, dengan memohon petunjuk dari Allah SWT, semoga apa yang peneliti paparkan dalam skripsi ini dapat menjadi sekelumit sumbangan dalam tugas peneliti sebagai seorang calon sarjana. Amin Ya Rabbal ‘Alamin.

Langsa, 14 Juli 2018

Peneliti,

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
ABSTRAK	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Batasan Masalah.....	7
F. Penjelasan Istilah.....	7
G. Kajian Terdahulu	9
H. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II PEMBAHASAN.....	13
A. <i>Gadget</i>	13
1. Pengertian <i>Gadget</i>	13
B. Pendidikan Karakter.....	17
1. Pengertian Pendidikan	17
2. Pengertian Karakter	19
3. Pengertian Pendidikan Karakter	21

4. Fungsi Pendidikan Karakter.....	22
5. Tujuan Pendidikan Karakter	23
6. Pentingnya Pendidikan Karakter.....	26
7. Proses Pembentukan Karakter Kepada Anak	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Metode Penelitian	29
B. Sumber Data.....	30
C. Teknik Pengumpulan Data.....	31
D. Lokasi Penelitian	33
E. Teknik Analisis Data.....	33
F. Teknik Penulisan Skripsi.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	35
1. Keadaan Guru dan Murid.....	37
2. Sarana dan Prasarana	40
B. Informasi Partisipan	42
C. Paparan Hasil Penelitian	43
1. Pendapat Partisipan yang Berasal dari Siswa/i Kelas IV MIN 2 ..	
Langsa	46
2. Pendapat Partisipan yang Berasal dari Wali Kelas IV MIN 2	
Langsa	59
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68

BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	
CURICULLUM VITAE	

DAFTAR TABLE

Table	Halaman
4.1 Keadaan Guru dan Pegawai	37
4.2 Data Guru yang Sudah Sertifikasi.....	38
4.3 Sarana Gedung MIN 2 Langsa	41
4.4 Daftar Pengguna Gadget kelas IV A MIN 2 Langsa.....	43

ABSTRAK

Gadget merupakan sebuah alat mekanik yang terus mengalami pembaharuan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah *handphone*. *Gadget* adalah (elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan di era globalisasi sekarang ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir setiap orang memilikinya, tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Terlebih bagi anak yang perekonomian tingkat menengah atas, Seperti di MIN 2 Langsa, dimana mayoritas orang tua mereka menengah keatas. Banyak dari mereka menggunakan *gadget*, baik itu milik pribadi, ataupun anggota keluarga. Sedangkan pendidikan karakter memiliki *esensi* (hakikat) dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, masyarakat dan warga negara yang baik. Pendidikan karakter 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 karakter pada dasarnya adalah pengembangan nilai-nilai yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi bangsa Indonesia, agama, budaya, dan ilai-nilai yang terumuskan dalam tujuan pendidikan nasional. Pembentukan karakter seorang anak butuh waktu dan komitmen dari orangtua dan sekolah atau guru untuk mendidik anak menjadi pribadi yang berkarakter. Butuh upaya, waktu dan cinta dari lingkungan yang merupakan tempat dia bertumbuh, cinta. Semakin seringnya anak menggunakan *gadget*, sedikit banyaknya pasti berpengaruh terhadap pendidikan karakter mereka. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian bagaimana pengaruh *gadget* ini terhadap pendidikan karakter di MIN 2 Langsa. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana peneliti berusaha untuk menguraikan temuan hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat dalam suatu struktur yang logik. Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Dan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik reduksi data, data *display* dan verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan bahwa *gadget* tidak berpengaruh terhadap pendidikan karakter siswa/i kelas IV A MIN 2 Langsa, dikarenakan tidak ada perubahan yang signifikan terhadap 18 sikap pendidikan karakter siswa/i MIN 2 Langsa yang menggunakan *gadget*.

Kata Kunci : *Gadget*, Karakter, MIN 2 Langsa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Kegiatan komunikasi yang sebelumnya menuntut peralatan yang begitu rumit, kini relatif sudah digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sangat memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan.

Seiring perkembangan zaman teknologi informasi dan komunikasi ini sangat berperan penting dalam tingkat kehidupan di masyarakat suatu negara atau daerah. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini terutama dibidang informasi dan komunikasi sehingga orang dapat sangat mudah untuk mengakses dunia maya dimana pun berada, baik lewat *handphone* atau laptop dengan kecepatan dan kemudahan dalam mengakses informasi.

Dunia *mobile* sekarang *handphone* sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat Indonesia Sebagai alat komunikasi, Dulu *handphone* hanya dimiliki oleh orang kaya dan orang tertentu saja. tapi sekarang *handphone* telah menjadi sebuah kebutuhan pokok bagi komunikasi masyarakat. Sekarang fungsi *handphone* selain berfungsi untuk alat komunikasi juga bisa untuk Internet, *multimedia* dan *entertainment* sekaligus. Hal ini tentunya memberikan kemudahan sekaligus nilai tambah bagi masyarakat pemakainya.

Gadget adalah (elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan di era globalisasi sekarang ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir setiap orang memilikinya, tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.¹

Gadget bukan lagi kebutuhan sekunder, namun telah merangkak menjadi kebutuhan primer di banyak kalangan. Bukan hanya orang dewasa yang kini menggunakan *gadget*, namun anak-anak dari tingkat SLTA sampai SD juga sudah mempunyai *gadget* dan lihai menggunakannya yang dikhawatirkan akan mempengaruhi karakter siswa/i.

Salah satu upaya perbaikan karakter itu sendiri adalah menanamkan karakter melalui pendidikan, sebagaimana pendidikan merupakan upaya membangun kecerdasan manusia, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Oleh karenanya pendidikan secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar menghasilkan generasi yang unggul dalam ilmu, iman dan amal. Suatu bangsa pastinya tidak ingin menjadi bangsa yang tertinggal atau terbelakang. Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk kemajuan bangsanya. Untuk menghadapi kecanggihan teknologi dan komunikasi yang terus berkembang,

¹ Muhammad Ihsan Hakikin, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta*, Skripsi, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), hlm. 86

perbaikan sumber daya manusia yang perlu terus diupayakan untuk membentuk manusia yang cerdas, terampil, mandiri dan berkhlah mulia.

Salah satu perbaikan kualitas sumber daya manusia, muncul gagasan pendidikan karakter dalam dunia pendidikan di indonesia. Gagasan ini muncul karena proses pendidikan yang selama ini dilakukan, dinilai belum sepenuhnya berhasil dalam membangun manusia indonesia yang berkarakter atau bahkan bisa dikatakan telah gagal dalam membangun karakter bangsa. Penilaian ini didasarkan pada banyaknya lulusan sekolah dan sarjana yang cerdas secara intelektual, namun tidak bermental tangguh dan berperilaku sesuai dengan tujuan pendidikan. Sebagai contoh tindakan korupsi yang dilakukan oleh para pejabat yang notabenenya orang berpendidikan, tindakan kekerasan yang marak terjadi, dan perilaku sebagian remaja yang tidak mencerminkan sebagai remaja yang terdidik. Misalnya tawuran, narkoba, berbagai tindakan asusila dan sebagainya.

Pendidikan karakter sesungguhnya telah tercermin dalam UU No. 20 tahun 2003, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan 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 dan bertanggung jawab.”²

² Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter dan Kepramukaan*, (Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2012), hlm. 21-23

Menurut Frye, pendidikan karakter adalah upaya sadar dan terencana dalam mengetahui kebenaran atau kebaikan, mencintainya dan melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.³

Ahmad Yamin mengemukakan bahwa kehendak (niat) merupakan awal terjadinya akhlak (karakter) pada diri seseorang, jika kehendak itu diwujudkan dalam bentuk kebiasaan sikap dan perilaku.⁴

MIN 2 Langsa adalah madrasah dengan mayoritas peserta didik menengah keatas. Dalam hal ini sebagian besar dari peserta didik tersebut menggunakan *gadget*. Baik yang digunakan untuk menelfon orang tua saat pulang, untuk melakukan panggilan darurat jikalau terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, untuk mencari informasi, bermain *game* dan ada pula untuk bermain bersama teman-teman, contohnya seperti membuat *musically* dan di masukkan ke *instagram*.

MIN 2 Langsa sebenarnya sudah melarang peserta didik untuk tidak membawa *gadget* ke madrasah. Karena hal ini akan menyebabkan hilangnya konsentrasi belajar pada anak, anak sibuk dengan *gadgetnya*. Bisa saja ketika guru menjelaskan pelajaran di depan, peserta didik sedang asik bermain *gadget* di dalam laci, tanpa memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut sangat memberikan dampak buruk bagi peserta didik.

Sewaktu peneliti melakukan praktek pengalaman lapangan, peneliti mengajukan pertanyaan kepada siswa: (1) coba tunjuk tangan siapa yang membaca buku ketika di rumah? (2) coba tunjuk tangan siapa yang bermain *gadget* ketika di rumah? jawaban yang diperoleh bahwa 20% anak membaca buku

³ Suyadi, *Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*, (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012), hlm. 23

⁴ *Ibid*, hlm. 22

di rumah dan 80% anak bermain gadget ketika dirumah Dan sisa dari 80% siswa main *gadget* ketika di rumah.

Dengan semakin seringnya anak-anak menggunakan *gadget*, maka semakin banyak pula pengaruh-pengaruh luar yang masuk dalam diri anak tersebut dan mempengaruhi pola pikir dan juga tingkah laku anak tersebut. Anak semakin ketagihan dengan fitur-fitur yang ditawarkan dalam *gadget*, seperti *game online*, media sosial (*instagram, facebook, Whatshap Mesenger, line*, dan lain-lain) yang nantinya akan melalaikan anak, anak lupa dengan kewajibannya untuk belajar, anak tidak begitu peduli dengan dunia sosialnya, anak lebih suka menyendiri, anak lebih senang menceritakan masalahnya di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata, dan lain-lain.

Dengan demikian, hal tersebut akan menyebabkan karakter kepribadian anak akan buruk, untuk dirinya, keluarga dan juga masyarakat.

Namun, *gadget* banyak juga memberi dampak positif kalau dipergunakan dengan cara yang bijak, baik dan benar. Contohnya kita mendapatkan banyak sekali ilmu, informasi, dan juga keterampilan-keterampilan yang sangat bermanfaat bagi diri kita.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka timbul keinginan peneliti untuk membahas masalah ini dalam sebuah karya ilmiah, dengan memilih judul :

Pengaruh *Gadget* terhadap Pendidikan Karakter di MIN 2 Langsa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pengaruh *gadget* terhadap pendidikan karakter di MIN 2 Langsa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penulisan skripsi ini untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap pendidikan karakter di MIN 2 Langsa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan yang berguna bagi peningkatan keilmuan khususnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pendidikan karakter siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Menumbuhkan kepribadian yang berkarakter dengan menggunakan *gadget* sebagai bahan pembelajaran, dimana *gadget* dapat digunakan dengan baik dan benar.

b. Bagi Guru

Sebagai sumber yang akurat untuk memberikan informasi dan rekomendasi bagi guru mengenai pengaruh *gadget* terhadap pendidikan karakter siswa.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah bagaimanakah pengaruh *gadget* terhadap pendidikan karakter siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi lembaga pendidikan dan masyarakat.

E. Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi permasalahan pada:

1. Peserta didik Kelas IV A Tahun Ajaran 2018, bertempat di MIN 2 Langsa
2. Pengaruh *gadget* terhadap pendidikan karakter di kelas IV A MIN 2 Langsa

F. Penjelasan Istilah

Untuk mencegah timbulnya penafsiran yang keliru terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam penulisan skripsi ini, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan istilah-istilah tersebut sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seorang: besar sekali-

orang tua terhadap anaknya.⁵ Adapun upaya yang penulis maksudkan dalam pembahasan ini adalah segala bentuk perbuatan atau pemikiran yang terikuti. Hal tersebut terjadi akibat seringnya berinteraksi dan dilakukan berulang. Maksudnya adalah perilaku siswa yang berubah sesudah berinteraksi dengan *gadget*.

2. *Gadget*

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki teknologi terbaru yang memiliki suatu fungsi yang khusus. Pengertian arti dari *gadget* diatas merupakan pendapat pribadi secara garis besarnya.

Sedangkan jika kita mencarinya melalui Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: "/ga·wai / kl n alat; perkakas". Jadi pada dasarnya *gadget* / gawai artinya adalah alat, atau perkakas. Memang perangkat elektronik seperti *handphone*, laptop, dan *portable music player* masuk ke dalam kategori *gadget*.⁶

3. Pendidikan Karakter

Karakter adalah suatu ciri khusus daripada seseorang terutama wataknya, sehingga ia berbeda dengan orang lain.⁷

Menurut Thomas Lickona, karakter mulia mencakup pengetahuan tentang kebaikan yang menimbulkan komitmen terhadap kebaikan, dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan. Dengan demikian, karakter

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 1045

⁶<http://donnishare.blogspot.co.id/2014/02/pengertian-gadget-yang-sebenarnya.html>, Pada 23 Februari 2018 pukul 15:09

⁷Mas'ud Khasan Abdul Qohar, DKK, *Kamus Istilah Pengetahuan Populer Untu Menambah Pengetahuan dan Memahami Istilah Bahasa-bahasa Populer*, (CV. Bintang Pelajar), hlm. 122

mengacu pada serangkaian pengetahuan, sikap, dan motivasi serta perilaku dan keterampilan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan nilai-nilai universal perilaku manusia yang meliputi seluruh aktivitas kehidupan, baik berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, maupun dengan lingkungan yang terwujud dalam pikiran, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama budaya dan adat istiadat.

Sedangkan pendidikan karakter adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik agar peserta didik memiliki perlakuan yang baik sesuai dengan norma-norma yang ada, yang didapat melalui pembelajaran dan pelatihan.

4. Siswa

Siswa disebut juga dengan peserta didik, siswa adalah seorang pelajar yang sedang menempuh pendidikan disekolah umum maupun agama. Adapun yang penulis maksud dengan siswa disini adalah subjek yang terpengaruh oleh *gadget*.

Jadi yang peneliti maksudkan dengan siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi setral dalam belajar mengajar di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajar.

G. Kajian Terdahulu

Pada bagian ini penulis kemukakan beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian peneliti diantaranya:

Thesis yang ditulis oleh Sri Utami dengan judul “Pengaruh Penggunaan Teknologi *Cellularphone* Terhadap Moral dan Karakter Siswa”.⁸

Ada pengaruh negatif penggunaan teknologi *cellularphone* terhadap moral Siswa dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan teknologi *cellularphone*, maka moral siswa akan semakin rendah.

Ada pengaruh negatif penggunaan teknologi *cellularphone* terhadap karakter Siswa dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan teknologi *cellularphone*, maka karakter siswa akan semakin lemah.

Skripsi yang ditulis oleh Sa’adah dengan judul “ Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man Cirebon 1 Kabupaten Cirebon”.⁹

Penggunaan teknologi informasi *gadget* dilakukan secara intens, tanpa mengenal ruang dan waktu. Penggunaanya ketika pembelajaran, waktu istirahat dan pulang sekolah. Bentuk *gadget* yang digunakan oleh siswa di lingkungan MAN Cirebon 1 adalah tablet, laptop dan Hp. Penggunaan teknologi *gadget* juga didukung oleh penyediaan fasilitas hotspot serta aturan yang diberikan oleh sekolah dalam penggunaan teknologi *gadget*.

⁸ Sri Utami, *Pengaruh Penggunaan Teknologi Cellularphone Terhadap Moral dan Karakter Siswa*, Thesis, (Salatiga: STAIN Salatiga, 2014), hlm. 132

⁹ Sa’adah, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man Cirebon 1 Kabupaten Cirebon*, Skripsi, (Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2015), hlm. 121

Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial memang benar adanya. Dengan adanya penggunaan yang intens menyebabkan perubahan-perubahan dalam diri siswa khususnya dalam hal perilaku sosial. Dampak yang ditimbulkan dalam bentuk positif dan negative.

Dampak positif: 1) Memperbanyak teman, 2) Memudahkan dalam berinteraksi jarak jauh. b. Dampak negatif: 1) Kehilangan makna interaksi secara *face to face*, 2) Tidak terjalinnya kerjasama antar teman, 3) Hidup secara individualis, dan 4) Hidup dengan dunia maya.

Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Ihsan Hakikin dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta”.¹⁰

Adapun bentuk dan jenis perilaku sosial dari pengaruh gadget terhadap santri yaitu pengecut secara sosial, pasif secara sosial, ketergantungan, tidak suka bergaul, perilaku tidak ramah, tidak simpatik, suka pamer atau menonjolkan diri. Selain itu pengaruh positif *gadget* terhadap santri yaitu mempermudah komunikasi santri dengan keluarga, kerabat dan teman. Menambah pengetahuan santri. Sedangkan pengaruh negatif yaitu dapat mengganggu aktivitas santri, dapat mengganggu interaksi sosial santri, dapat menimbulkan ketergantungan santri, dapat mengurangi keprihatinan santri dan dapat menurunkan *kewira'ian* (hati hati dalam berlaku) santri.

¹⁰ Muhammad Ihsan Hakikin, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta*, Skripsi, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), hlm. 89-90

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam pembahasan skripsi ini maka perlu disusun kerangka yang sistematis dan cermat sehingga dapat menggambarkan keseluruhan hasil penelitian. Adapun sistematika pembahasannya peneliti mengelompokkan ke dalam lima bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, Pendahuluan ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, penjelasan istilah, kajian terdahulu dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teori, Kajian teori membahas tinjauan teoritis yang berisikan rangkuman teori-teori yang mendukung penelitian ini.

Bab III Hasil Penelitian dan Pembahasan, Dalam bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian untuk mendapatkan suatu jawaban yang benar dan sesuai dengan hipotesis penelitian.

Bab IV Penutup, Bab ini memuat simpulan dan saran. Kesimpulan merupakan pernyataan singkat yang disarikan dari hasil penelitian dan pembahasan untuk membuktikan kebenaran hipotesis dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Saran dibuat berdasarkan hasil temuan dan pertimbangan penyusun.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Pengertian *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: "/ga•wai / kl n alat; perkakas". Jadi pada dasarnya *gadget* / gawai artinya adalah alat, atau perkakas. Memang perangkat elektronik seperti *handphone*, laptop, dan *portable music player* masuk ke dalam kategori *gadget*.¹¹

Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa? *Gadget*, dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan.¹²

Gadget 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*.¹³

Diantara pengertian *Gadget* sebagai berikut yaitu menurut Merriam Webster yaitu “ *an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty* ”. Yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis

¹¹ <http://donnishare.blogspot.co.id/2014/02/pengertian-gadget-yang-sebenarnya.html>, Pada 23 Februari 2018 pukul 15:09

¹² Lucia Tri Ediana Pamungkas Jati Dan F. Anita Herawati, *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan Gadget (Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dengan Teknik Analisis Cluster berdasarkan Motivasi dan Perilaku Penggunaan Gadget)*, (eJurnal UAJY), hlm 5

¹³ *Ibid*, hlm. 2

tetapi sering diketahui sebagai hal yang baru. *Gadget* mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya, *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna.¹⁴

Selain itu, dewasa ini *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*.¹⁵ Dalam kamus *Oxford* terdapat perbedaan antara *gadget* dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke hari. *Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunaannya. Menurut kamus *Oxford* kata *gadget* pertama kali muncul pada abad ke 19. Awalnya *gadget* digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut.¹⁶

Dengan demikian, *gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah *handphone*.

¹⁴ Kursiwi, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan Ips Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016), hlm. 12

¹⁵ Lucia Tri Ediana P dan F Anita Herawati, *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi*, Jurnal, hlm. 2

¹⁶ [Id.m.wikipedia.org/wiki/Oxford_English_Dictionary](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Oxford_English_Dictionary)

Klemens menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*Short Message Service*).¹⁷ Menurut Gary B, Thomas J & Misty E *Smartphone* (*gadget*) adalah telepon yang bisa di pakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistanst (PDA)*, seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menggabungkan fungsi *cellphone*, *PDA*, *audio player*, *digital camera*, *camcorder*, *Global Positioning System (GPS) receiver* dan *Personal Computer (PC)*.¹⁸

Teknologi *handphone* dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini *handphone* dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti *game*, radio, Mp3, kamera, video dan layanan internet. *Handphone* terbaru saat ini sudah menggunakan *processor* dan *OS (Operating System)* sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah komputer. Orang bisa mengubah fungsi *handphone* tersebut menjadi mini komputer.

¹⁷ Kursiwi, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan Ips Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016), hlm. 13

¹⁸ Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, (eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015), hlm. 219

Mengenai kecanggihan teknologi *gadget* pada ponsel juga memiliki beberapa keunggulan seperti adanya teknologi Infrared dan Bluetooth, Bluetooth merupakan nirkabel yang dapat menyambungkan beberapa perangkat melalui gelombang radio berfrekuensi rendah (daya jangkauan maksimal 50 meter) tanpa dihubungkan dengan kabel sedangkan pada Infrared kedua perangkat harus berhadapan.¹⁹ Mengenai aplikasi yang ada pada *gadget* salah satunya media hiburan pada *gadget* atau ponsel sudah menggunakan teknologi yang canggih saat ini. Telah dibuat suatu pengembangan yang lebih lanjut dinamakan MP3. Suara keliling ini pada dasarnya akan memberikan ilusi suara pada pendengarnya seolah-olah berada pada lingkungan tertentu selain itu teknologi terbaru pada *gadget* adalah menyaksikan televisi melalui layar ponsel tersebut.²⁰

Ameliora, dkk menyatakan bahwa, perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi.

Menurut Jati, trend *gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, *e-reader*, dan *laptop* semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Misalnya, *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi *OS (Operating System)*, seperti *android*, *windows phone* dan *Blackberry*.

¹⁹ Rina Fiati, *Akses Internet Via Ponsel*, (Yogyakarta : Penerbit Andi Yogyakarta). 2005

²⁰ Ina Astari Utaminingsih, *Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. 2006), hlm.12

Selain itu, adanya inovasi yang berkesinambungan pada *gadget* dapat menghadirkan berbagai kecanggihan dan kepraktisan dalam berkomunikasi yang disertai dengan berbagai fitur menarik, hal ini membuat masyarakat semakin tergiur dan terpujau untuk selalu mengonsumsi *gadget*.²¹

B. Pendidikan Karakter

1. Pengertian Pendidikan

Secara etimologi, pendidikan berasal dari bahasa Yunani, *Paedagogiek*. *Pais* berarti anak, *gogos* artinya membimbing/tuntunan, dan *iek* artinya ilmu. Jadi secara etimologi *paedagogiek* adalah ilmu yang membicarakan bagaimana memberikan bimbingan kepada anak. Dalam bahasa Inggris pendidikan diterjemahkan menjadi *education*. *Education* berasal dari bahasa Yunani *eduare* yang berarti membawa keluar yang tersimpan dalam jiwa anak, untuk dituntun agar tumbuh dan berkembang. Dalam bahasa Jawa disebut “*Panggula Wentah*” yang artinya mengolah, membesarkan, mematangkan anak dalam pertumbuhan jasmani dan rohani.

Dalam bahasa Indonesia disebut pendidikan yang berarti proses mendidik. Kata mendidik dan pendidikan adalah dua hal yang saling berhubungan. Dari segi bahasa, mendidik adalah jenis kata kerja, sedangkan pendidikan adalah kata benda. Kalau kita mendidik kita melakukan suatu kegiatan atau tindakan. Kegiatan menunjuk adanya dua aspek yang harus ada didalamnya, yaitu pendidik

²¹ Okky Rachma Fajrin, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar*, (13 eJURNAL IDEA SOCIETA VOL 2 NO 6 (November) 2015), hlm. 3-4

dan peserta didik. Jadi mendidik adalah merupakan suatu kegiatan yang mengandung komunikasi antara dua orang atau lebih.²²

S. Brojonegoro Pendidikan/ mendidik adalah memberi tuntunan kepada manusia yang belum dewasa untuk menyiapkan agar dapat memenuhi sendiri tugas hidupnya atau dengan secara singkat: pendidikan adalah tuntunan kepada pertumbuhan manusia mulai lahir sampai tercapainya kedewasaan, dalam arti jasmaniah dan rohaniyah.²³

Menurut UUD Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan upaya terencana dalam mengembangkan potensi siswa, sehingga mereka memiliki sistem berfikir, nilai, moral, dan keyakinan yang diwariskan masyarakatnya dan mengembangkan warisan tersebut ke arah yang sesuai untuk kehidupan masa kini dan masa mendatang.

Pendidikan juga merupakan 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-

²² Madyo Ekosusilo, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Semarang: Effhar Offset Semarang, 1990), hlm. 12

²³ *Ibid*, hlm. 19

nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, serta mengembangkan prestasi baru yang menjadi karakter baru bangsa.²⁴

2. Pengertian Karakter

Karakter berasal dari bahasa latin “kharakter” dalam bahasa Inggris “*character*” yang berarti membuat tajam, membuat dalam. Dalam kamus bahasa Indonesia karakter merupakan tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. secara *etimologis* karakter berasal dari bahasa yunani *karasso* (*cetak biru*, format dasar, sidik, seperti sidik jari).²⁵ Karakter berasal dari bahasa yunani yang berarti “*to mark*” atau menandai atau memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku.

Menurut Gordon Allport mendefinisikan karakter manusia sebagai kumpulan atau kristalisasi dari kebiasaan-kebiasaan seorang individu. Menurut Tadkiroatun Musfiroh karakter mengacu kepada serangkaian sikap, perilaku, motivasi dan keterampilan. Sedangkan Chaplin mendefinisikannya sebagai kualitas kepribadian yang berulang secara tetap dalam seorang individu. Dari sudut proses pembentukannya, ada ahli yang mengatakan bahwa karakter manusia itu adalah turunan (*hereditas*). Sebagian lagi mengatakan lingkungan yang membentuk karakter kepribadian seseorang. Kita tidak mempersalahkan ataupun membenarkan salah satu pandangan diatas. Yang pasti, kedua faktor diatas sangat

²⁴ Endah Sulistyowati, *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2012), hlm. 19-20

²⁵ Doni Koesoema A, *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*, (Yogyakarta: Kanisus, 2012), hlm. 55

berperan di dalam pembentuk karakter kepribadian manusia. Tapi yang paling penting untuk diperhatikan adalah bahwa kebiasaan manusia setiap hari itulah yang akan membentuk karakter seorang manusia.²⁶

Muchlas Samani mengatakan :”karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas setiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, Bangsa dan Negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya. Karakter yang dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan keangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, adat istiadat dan estetika.²⁷

Individu yang berkarakter baik atau unggul adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal terbaik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran emosi dan motivasinya (perasaan).²⁸

Dalam konteks khusus, karakter juga dapat diartikan sebagai watak, tabiat, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan cara pandang,

²⁶ Endah Sulistyowati, *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2012), hlm. 20

²⁷ Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Moden Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 25

²⁸ Tadkirotum Musfiroh, *Menyusun, Memilih dan Menyajikan Cerita Anak Usia Dini*, (Jakarta: Tiara Wacana, 2008), hlm. 75

berfikir, bersikap dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain.²⁹

3. Pengertian Pendidikan Karakter

Menurut T. Ramli, pendidikan karakter memiliki *esensi* (hakikat) dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, masyarakat dan warga negara yang baik.

Adapun kriteria manusia yang baik, masyarakat yang baik, negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu hakikat dan pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dan budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina keribadian generasi muda.³⁰

Pendidikan karakter bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah. Lebih dari itu, pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang hal mana yang baik sehingga siswa menjadi paham (*kognitif*) tentang mana yang benar dan salah, mampu merasakan (*afektif*) nilai yang baik dan biasa melakukannya (*psikomotor*). Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik harus melibatkan bukan saja aspek pengetahuan yang baik

²⁹ Endah Sulistyowati, *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2012), hlm. 21

³⁰ T. Ramli, *Pendidikan Moral Dalam Keluarga*, (Jakarta: Grasindo, 2003), hlm. 56

(*moral knowing*) , akan tetapi juga merasakan dengan baik atau *loving good (moral feeling)* dan perilaku yang baik (*moral action*). Pendidikan karakter menekankan pada habit atau kebiasaan yang terus menerus dipraktikkan dan dilakukan.³¹

Pendidikan karakter 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.³²

Pendidikan karakter 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 karakter 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.³³

4. Fungsi Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter memiliki tiga fungsi utama yaitu pengembangan, perbaikan dan penyaring. Fungsi pertama berperan untuk mengembangkan potensi siswa menjadi pribadi berperilaku baik, ini bagi siswa yang telah memiliki sikap dan perilaku yang tercerminkan budaya dan karakter bangsa. Fungsi perbaikan, yaitu memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi siswa yang lebih bermartabat, dan fungsi

³¹ Endah Sulistyowati, *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2012), hlm. 24

³² *Ibid*, hlm. 25

³³ *Ibid*, hlm. 27

penyaringan untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.³⁴

5. Tujuan Pendidikan Karakter

Ada beberapa tujuan pendidikan karakter diantaranya; 1). mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif siswa sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa; 2). Mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius; 3). Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab siswa sebagai generasi penerus bangsa; 4). Mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan dan 5). Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.³⁵

Tabel 2.1 Nilai dan deskripsi nilai pendidikan berbasis karakter

NO	NILAI PENDIDIKAN KARAKTER
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

³⁴ *Ibid*, hlm. 27

³⁵ *Ibid*, hlm. 27-28

	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 dengan dirinya.
4	Disiplin Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5	Kerja keras Perilaku yang menunjukkan perilaku 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, 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 berfikir, 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	<p>Peduli sosial</p> <p>Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.</p>
18	<p>Tanggung jawab</p> <p>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.</p>

6. Pentingnya Pendidikan Karakter

Pendidikan yang diterapkan di sekolah-sekolah juga menuntut untuk memaksimalkan kecakapan dan kemampuan *kognitif*. Dengan pemahaman seperti itu, sebenarnya ada hal lain dari anak yang tak kalah penting yang tanpa kita sadari telah terabaikan. Yaitu memberikan pendidikan karakter pada anak didik. Pendidikan karakter penting artinya sebagai penyeimbang kecakapan *kognitif*. Beberapa kenyataan yang sering kita jumpai bersama, seorang pengusaha kaya raya justru tidak dermawan, seorang politikus malah tidak peduli pada tetangganya yang kelaparan, atau seorang guru justru tidak prihatin melihat anak-anak jalanan yang tidak mendapatkan kesempatan belajar di sekolah. Itu adalah bukti tidak adanya keseimbangan antara pendidikan *kognitif* dan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menekankan pada pembentukan nilai-nilai karakter pada anak didik. Peneliti mengutip empat ciri dasar pendidikan karakter yang dirumuskan oleh seorang pencetus pendidikan karakter dari Jerman yang bernama FW Foerster:

- a) Pendidikan karakter menekankan setiap tindakan berpedoman terhadap nilai normatif. Anak didik menghormati norma-norma yang ada dan berpedoman pada norma tersebut.
- b) Adanya koherensi atau membangun rasa percaya diri dan keberanian, dengan begitu anak didik akan menjadi pribadi yang teguh pendirian dan tidak mudah terombang-ambing dan tidak takut resiko setiap kali menghadapi situasi baru.
- c) Adanya otonomi, yaitu anak didik menghayati dan mengamalkan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadinya. Dengan begitu, anak didik mampu mengambil keputusan mandiri tanpa dipengaruhi oleh desakan dari pihak luar.
- d) Keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan adalah daya tahan anak didik dalam mewujudkan apa yang dipandang baik. Dan kesetiaan merupakan dasar penghormatan atas komitmen yang dipilih.

Pendidikan karakter penting bagi pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter akan menjadi *basic* atau dasar dalam pembentukan karakter berkualitas bangsa, yang tidak mengabaikan nilai-nilai sosial seperti toleransi, kebersamaan, kegotongroyongan, saling membantu dan menghormati dan sebagainya. Pendidikan

karakter akan melahirkan pribadi unggul yang tidak hanya memiliki kemampuan *kognitif* saja namun memiliki karakter yang mampu mewujudkan kesuksesan.

7. Proses Pembentukan Karakter Kepada Anak

Pembentukan karakter seorang anak butuh waktu dan komitmen dari orangtua dan sekolah atau guru untuk mendidik anak menjadi pribadi yang berkarakter. Butuh upaya, waktu dan cinta dari lingkungan yang merupakan tempat dia bertumbuh, cinta.

Karakter suatu bangsa merupakan aspek penting yang mempengaruhi pada perkembangan sosial-ekonomi. Kualitas karakter yang tinggi dari masyarakat tentunya akan menumbuhkan keinginan yang kuat untuk meningkatkan kualitas bangsa. Pengembangan karakter yang terbaik adalah jika dimulai sejak usia dini.

Thomas Lickona mengatakan “ seorang anak hanyalah wadah di mana seorang dewasa yang bertanggung jawab dapat diciptakan”. Karenanya, mempersiapkan anak adalah sebuah strategi investasi manusia yang sangat tepat. Sebuah ungkapan terkenal mengungkapkan “Anak-anak berjumlah hanya sekitar 25% dari total populasi, tapi menentukan 100% dari masa depan”. Sudah terbukti bahwa periode yang paling efektif untuk membentuk karakter anak adalah sebelum usia 10 tahun. Diharapkan pembentukan karakter pada periode ini akan memiliki dampak yang akan bertahan lama terhadap pembentukan moral anak.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana peneliti berusaha untuk menguraikan temuan hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat dalam suatu struktur yang logik, serta menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan yang satu dengan lainnya. Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat mempresentasikan karakteristik penelitian secara baik, dan data yang didapatkan lebih lengkap, lebih mendalam, dan bermakna sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah.³⁶ Dalam penulisan skripsi ini jenis data yang dibutuhkan adalah data kualitatif, dengan menggunakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang digunakan untuk memperoleh data di lapangan yaitu mengobservasi, dan mewawancarai.³⁷

Penelitian ini dilakukan karena objek penelitian lebih banyak dilakukan di lapangan. Penelitian ini dipusatkan pada MIN 2 Langsa dengan jumlah 33 siswa/i, diantaranya 17 siswi dan 13 siswa. Pilihan sekolah ini dilakukan secara *purposive* yaitu pemilihan secara sengaja diatur dan relevan dengan tujuan penelitian, dengan cara melihat kelas yang paling banyak siswa/i menggunakan *gadget*. Karena itu, sifat penelitian ini adalah naturalistik dan mendasar atau bersifat

³⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Alfabeta, 2012), hlm. 1

³⁷ Dedy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 19

kealamiahan. Penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan Pengaruh *Gadget* Terhadap Pendidikan Karakter di MIN 2 Langsa.

B. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.
2. Data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.³⁸

Selain data primer, sumber data yang dipakai peneliti adalah sumber data sekunder, data sekunder didapat melalui berbagai sumber yaitu literatur artikel, serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet. Ke 8, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 137

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.³⁹ Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mencari kejanggalan yang ada dilapangan dan partisipan yang akan diwawancarai oleh peneliti.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai.⁴⁰ Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi dari orang lain dengan mengajukan sejumlah pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Secara garis besar, wawancara dibagi menjadi dua, yaitu wawancara tidak terstruktur dan wawancara terstruktur.

Wawancara tidak terstruktur sering disebut juga sebagai wawancara mendalam, wawancara kualitatif, wawancara terbuka, atau wawancara bebas. Sedangkan wawancara terstruktur disebut juga dengan wawancara baku yang susunan pertanyaannya yang sudah ditetapkan sebelumnya dengan pilihan jawaban yang sudah disediakan.

³⁹ Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 104

⁴⁰ *Ibid*, hlm. 105

Adapun dalam penelitian ini, peneliti memilih wawancara tidak terstruktur atau wawancara mendalam, karena wawancara model ini bertujuan untuk memperoleh data atau informasi yang bervariasi dan semua informan. Dan yang menjadi informan untuk diwawancarai dalam penelitian ini adalah wali kelas dan siswa/i yang terindeksi menggunakan *gadget*, yang sudah ditentukan sewaktu peneliti melakukan observasi.

3. Dokumentasi

Dokumen digunakan untuk mendukung dan menambah bukti yang diperoleh dari sumber yang lain misalnya kebenaran data hasil wawancara.⁴¹ Dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa arsip-arsip yang berkaitan dengan data siswa yang menggunakan *gadget* dari hasil observasi secara langsung serta dokumen lain yang relevan dengan kepentingan penelitian.

D. Lokasi Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan di MIN 2 Langsa yang berlokasi di Paya Bujok Seulemak, Kecamatan Langsa Baro, Kabupaten Kota Langsa, Provinsi Aceh.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan

⁴¹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Alfabeta, 2012), hlm.74

cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di fahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁴²

Proses analisis data dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi Data adalah kegiatan peneliti menyeleksi memilah-milah data serta memberi kode, menentukan fokus pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya serta membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

2. Data *Display*

Setelah data direduksi, peneliti menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, *display* data ini dapat dilakukan dalam grafik dan sejenisnya. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Verifikasi Data

Langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan (verifikasi). Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang telah ada.⁴³ Kesimpulan ini dibuktikan dengan cara menafsirkan berdasarkan kategori

⁴² *Ibid*, hlm. 89

⁴³ *Ibid*, hlm. 92

yang ada sehingga dapat diketahui pengaruh *gadget* terhadap pendidikan karakter siswa.

F. Teknik Penulisan

Adapun teknik penulisan skripsi ini peneliti merujuk pada teknik penulisan karya ilmiah buku “Pedoman Penulisan Skripsi” yang diterbitkan oleh Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) langsa Tahun 2016.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

MIN 2 Langsa bertempat di Jl. Jenderal Ahmad Yani, Paya Bujok Tunong, Langsa Baro, Kota Langsa, Aceh 24375, Indonesia.

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan secara umum latar belakang berdirinya MIN 2 Langsa, visi dan misinya serta tujuan didirikannya MIN 2 Langsa. MIN 2 Langsa yang dahulu dikenal dengan nama MIN Pilot Proyek Langsa sejak awal pendirian bertujuan menjadi salah satu madrasah percontohan bagi madrasah-madrasah lain yang setingkat. Untuk mewujudkan rencana pendirian madrasah tersebut kepada DITBINPERTAIS (Direktorat Pembina Perguruan Agama Islam) yang berwenang dalam mengelola proyek pembangunan di Departemen Agama RI, pada saat itu yang dijabat oleh Bapak H. M Nur Hasyik, MA. MIN 2 Langsa merupakan lembaga pendidikan dasar favorit di Kota Langsa. Pada awalnya merupakan Madrasah Ibtidaiyah (MI) Swasta yang berikutnya berubah menjadi MIN Paya Bujok, pada tanggal 23 Oktober 1993 dengan adanya surat keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 244 Tahun 1993. Tahun 2017 di ubah nama menjadi MIN 2 LANGSA

Dengan tekad dan semangat para guru dan didukung oleh peran serta masyarakat (orang tua murid) dan pemerintah serta dengan mendapat ridha dari Allah SWT, MIN 2 Langsa telah berkembang dengan pesat. Paya Bujok telah

menempatkan madrasah ini sejajar dengan sekolah-sekolah unggulan di Kota Langsa baik dibidang prestasi akademis maupun non akademis.⁴⁴

Visi dan misi, tujuan, serta target MIN 2 Langsa adalah, diantaranya terwujudkan generasi Islam yang berprestasi. Menciptakan suasana madrasah yang Islami, serta menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan berwawasan teknologi. Kemudian nenciptakan sumber daya manusia (SDM) yang adaptif, kompetitif, dan koperatif dengan mengembangkan multi kecerdasan. Menjadikan lingkungan madrasah yang Islami, nyaman, sehat, indah, sejuk dan kondusif, dan membangun citra madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat dibidang pendidikan.

Sedangkan tujuan pendidikan di MIN Paya Bujok adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, karakter serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Target madrasah dalam bidang kurikulum dan pembelajaran, terselenggaranya proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan inovatif. Memiliki kemampuan membaca Alquran dengan lancar dan benar pada tahun keempat.

Selain itu, pengembangan SDM (Sumber Daya Manusia) di MIN 2 Langsa menjadi perhatian khusus demi profesionalisme guru. Untuk target bidang sarana dan prasarana, terpenuhinya media pembelajaran yang standar, dan terciptanya lingkungan madrasah yang aman dan nyaman serta mendukung pembelajaran.⁴⁵

⁴⁴ Data tersebut peneliti dapatkan dari dokumen Tata Usaha (TU) MIN 2 Langsa

⁴⁵<http://aceh.tribunnews.com/2011/10/08/mewujudkan-generasi-islam-yang-berprestasi>, pada 16 Juni 2018 pukul 16.25

	PNS Dikjar																				
3	Guru Honoror/ Bakti	1		1									4	5	9				5	5	10
	Jumlah	2		2			1	3	4				4	8	12		1	1	7	12	19
1	TU PNS																				
2	TU Honorer																				
	Jumlah																				
1	Satpam	1																	1		1
2	Petugas Kebersihan	1																	1		1
	Jumlah	2																			

Table 4.2
Data Guru yang Sudah Sertifikasi

No	DataGuru	Dalam proses sertifikasi			Sertifikasi		
		Dalam proses	Lulus belum memiliki sertifikasi/ijazah	Jumlah	Lulus	Belum Lulus	Jumlah
1	Guru PNS Kemenag				4		4
2	Guru PNS Dikjar						
3	Non PNS				1		1

b. Keadaan Siswa

Keadaan siswa/i MIN 2 Langsa sangat harmonis. Baik itu terhadap sesama teman, guru maupun terhadap sesama warga sekolah. Setiap pagi siswa berbaris untuk menyalami gurunya yang sudah berdiri di depan madrasah. Ini merupakan suatu kebiasaan yang dilakukan pihak sekolah untuk menumbuhkan rasa hormat siswa terhadap guru. Jadi guru setiap harinya bergantian berdiri di depan madrasah. MIN 2 Langsa membuat 2 jadwal piket kepada guru, piket lingkungan dan juga piket salam.

Kebanyakan dari mereka datang pada pukul 07.15 terlihat mereka sangat bersemangat berangkat sekolah dengan muka ceria dan segar. Anak-anak dibagi dalam 2 piket, piket kelas dan lingkungan. Piket kelas bertugas untuk membersihkan kelas, menjaga kebersihan kelas dari pagi sampai pulang sekolah. Piket lingkungan bertugas untuk membersihkan halaman sekolah, yaitu halaman paling depan sekolah dan halaman upacara.

Siswa/i MIN 2 Langsa juga dilatih untuk tidak jajan sembarangan, jajanan yang dapat membahayakan kesehatan mereka terlebih dapat menghambat daya fikir mereka dalam menyerap pelajaran. Kantin MIN 2 Langsa dilihat higienis, dikarenakan kepala madrasah melarang menjual jajanan kemasan. Sebagaimana yang kita ketahui bersama bahwa jajanan kemasan mengandung penyedap, pewarna, dan juga pengawet yang bisa mengganggu kesehatan anak dan pastinya juga berpengaruh terhadap otak anak.

Keadaan siswa terhadap sesama temannya baik, mereka bermain dengan girang dan senang terhadap sesama temannya.

Keadaan kelas baik, banyak meja dan bangku yang sudah diganti. Namun ada beberapa juga yang belum diganti. 9 kelas sudah menggunakan meja dan kursi yang bagus. Selebihnya masih menggunakan meja dan kursi lama. Kelas dipenuhi dengan pajangan-panjangan.baik itu gambar pahlawan, hiasan yang sengaja dibuat oleh murid dengan bantuan wali kelas ataupun berupa hasil karya siswa itu sendiri. keadaan kelas baik. Tidak ada kerusakan.

2. Sarana dan Prasarana

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Langsa memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti jumlah guru dan kelas yang sesuai dengan jumlah siswa. Sarana dan Penunjang seperti perpustakaan, mushallah, lapangan olah raga dan lain-lain.

a. Gedung Sekolah

Untuk kelancaran aktivitas belajar mengajar dan telah disediakan beberapa ruang dan ruang lainnya yang dapat difungsikan dan dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.Untuk lebih jelas sarana gedung dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Table 4.3
Sarana Gedung MIN 2 Langsa

No	Nama Ruang	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kelas	29	Baik
2	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3	Ruang guru	1	Baik
4	Perpustakaan	1	Baik
5	WC Guru	1	Baik
6	WC Siswa	1	Rusak Ringan
	Jumlah	34	

Dengan tersedianya ruang belajar dan ruang-ruang lainnya yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar pada MIN 2 Langsa. Juga tersedi sarana dan prasarana yang digunakan siswa-siswi dengan berbagai termasuk bidang-bidang yang ada.

b. Ruang Belajar

MIN 2 Langsa mempunyai ruang belajar, ruang belajar telah disusun menurut roster. Setiap kelas terdiri dari 2 kelas dan menjadi 2 rombongan belajar (rombel) pagi dan sore, untuk kelas 1, 4, 5, 6 masuk pukul 07. 30 WIB, pulang pukul 12.45 WIB, sedangkan kelas 2 dan 3 masuk pukul 13.15 WIB, pulang pukul 17.45 WIB. Dimana masing-masing kelas terdapat papan tulis, meja guru, kursi, meja yang mencukupi untuk siswa.

Keadaan kelas baik, banyak meja dan bangku yang sudah diganti. Namun ada beberapa juga yang belum diganti. 9 kelas sudah menggunakan meja dan kursi yang bagus. Selebihnya masih menggunakan meja dan kursi

lama. Kelas dipenuhi dengan pajangan-panjangan.baik itu gambar pahlawan, hiasan yang sengaja dibuat oleh murid dengan bantuan wali kelas ataupun berupa hasil karya siswa itu sendiri.

c. Perpustakaan

Salah satu prasarana yang terdapat di MIN 2 Langsa adalah perpustakaan. Perpustakaan merupakan media bagi siswa dan para guru untuk menggali ilmu tambahan. Buku-buku di perpustakaan. MIN 2 Langsa sangat memadai karena berbagai jenis buku tersedia, antara lain buku yang sesuai dengan bidang studi masing-masing kelas. Selain buku bacaan seperti Pengetahuan IPTEK, Buku cerita dan lain-lainnya.

B. Informasi Partisipan

Dalam upaya mencari informasi tentang pengaruh *gadget* terhadap pendidikan karakter di MIN 2 Langsa, peneliti melibatkan partisipan untuk dijadikan sumber penelitian yang berjumlah tiga siswa/i yang menggunakan *gadget* dan wali kelas VI A.

Penting sekali peneliti mendeskripsikan informasi dan latar belakang partisipan pada bab ini sehingga diharapkan mampu mempelajari konteks dan situasi penelitian. Berikut adalah informasi partisipan: Partisipan Laki-laki bernama M. Dzaki Aisyami (10 Tahun), merupakan siswa aktif dikelas IV A MIN 2 Langsa. saat ini M. Dzaki Aisyami menggunakan *smartphone* Xiaumi Redmi 4 X. Partisipan perempuan bernama Maritza Auyya Nadia (10 Tahun), merupakan siswi aktif di kelas IV A MIN 2 Langsa. Saat ini Maritza Auyya Nadia

menggunakan *smartphone* Samsung J 5 Pro. *Smartphone* tersebut dia gunakan sejak tahun 2018. Partisipan perempuan bernama Shazia Safiqah (10 Tahun), merupakan siswi aktif di kelas IV A MIN 2 Langsa. saat ini Shazia Safiqah menggunakan *smartphone* i-Cherry.

C. Paparan Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian ini, peneliti akan memaparkan data dan hasil penelitian terkait dengan permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu mendeskripsikan bagaimana pengaruh *gadget* terhadap pendidikan karakter di MIN 2 Langsa. Peneliti melakukan observasi sebelum dilakukannya wawancara dengan partisipan. Hasil observasi peneliti dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Table 4.4
Daftar Pengguna Gadget Kelas IV A MIN 2 Langsa

No	Nama	Merk hp	Operasional System	Tahun di Pakai	Milik
1	Adhwa Dea Syifa SRG	Samsung	Android	2017	Orang Tua
2	Aldila Maulidya	Oppo Mirror 5	Android	2017	Orang Tua
3	Amru Hajid	Vivo	Android	2017	Orang Tua
4	Annisa Arafah Meuthya	Samsung	Android	2017	Orang Tua

5	Chayara Auma Mahardila	Advan	Android	2017	Pribadi
6	Cut Meurah Rizkiena	Samsung	Android	2018	Orang Tua
7	Irhamna Dara Aditya	Vivo	Android	2018	Orang Tua
8	Kayla Monefa	Samsung J2 Prime	Android	2016	Orang Tua
9	Khayla Zhafirah	Asus	Android	2017	Orang Tua
10	Luthfia Zikra	Samsung	Android	2017	Orang Tua
11	M. Raihan Maulana	Xiaomi	Android	2018	Orang Tua
12	M. Raiyes Gebrillah	Honor	Android	2018	Pribadi
13	M. Fathan Arrayan	Samsung Galaxy Note 4	Android	2013	Orang Tua
14	M. Ridha Asyura	Lenovo	Android	2018	Kakak
15	Marza Syauqi Nafis	Samsung	Android	2017	Pribadi
16	Muhammad Daris R	Xiaomi	Android	2017	Pribadi
17	Muhammad Dzaki Aisyami	Xiaomi Redmi 4	Android	2017	Pribadi
18	Muhammad Fakhri A	Xiaomi Redmi 3	Android	2017	Pribadi
19	Muhammad Human	Xiaomi	Android	2017	Pribadi
20	Muhammad Reivan Raihasah	Asus	Android	2014	Orang Tua

21	Muhammad Rizki Aulia	Himax	Android	2015	Orang Tua
22	Mukammil Dahry	Xiaomi	Android	2016	Orang Tua
23	Maritza Auyya Nadia	Samsung J5 Pro	Android	2018	Abang
24	Najwa Bilbina Syakila	Advan	Android	2016	Pribadi
25	Naylatul Mawaddah	Samsung	Android	2016	Pribadi
26	Raisya Adelia Alisya	-	-	-	-
27	Shawn Al-fayet	Lenovo	Android	2015	Pribadi
28	Shazia Safiqah	I-Cherry	Android	2017	Pribadi
29	Sofiea Qila Az-zahra	Samsung J2 Prime	Android	2017	Orang Tua
30	Tari Maulidza	Samsung Galaxy Tab 3	Android	2016	pribadi
31	Teuku Muhammad H.A	-	-	-	-
32	Tirta Eka Saskia	Mito	Android	2018	Orang Tua
33	Zahara Aisyah	Samsung Galaxy Note 4	Android	2017	Pribadi

Setelah melakukan observasi peneliti mengambil 3 partisipan dari seluruh siswa/i kelas IV A dan 1 partisipan dari wali kelas IV A MIN 2 Langsa yang akan

peneliti wawancarai. Pada wawancara dengan partisipan terdapat 4 (empat) pertanyaan inti kepada Siswa/i kelas IV A dan 6 (pertanyaan) inti kepada wali kelas IV A MIN 2 Langsa yang akan peneliti kembangkan saat melakukan wawancara. Hasil wawancara peneliti buat transkrip, kemudian transkrip tersebut peneliti olah dengan cara menginterpretasi data dan mereduksi data, sehingga dapat menyimpulkan data. Data yang direduksi adalah informasi yang berhubungan dengan penelitian. Kemudian peneliti dapat menyimpulkannya secara deskriptif.

Disini peneliti membagi 2 pendapat, yang pertama pendapat dari partisipan yang berasal dari Siswa/i Kelas IV A MIN 2 Langsa dan kedua partisipan yang berasal dari wali kelas IV A MIN 2 Langsa.

1. Pendapat Partisipan yang Berasal dari Siswa/i Kelas IV A MIN 2 Langsa

Untuk mempermudah peneliti dalam merangkum hasil dari wawancara agar lebih mudah untuk dibaca dan dimengerti, maka peneliti merangkumnya sesuai pertanyaan yang peneliti ajukan saat melakukan wawancara, dan setelah itu peneliti menyimpulkan jawaban dari partisipan sehingga yang akan dipaparkan bukan lagi data mentah, melainkan data yang sudah peneliti olah.

a. Apa alasan kamu menggunakan *gadget*?

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan beberapa alasan partisipan menggunakan *gadget*.

(1) Partisipan pertama bernama M. Dzaki Aisyami

Partisipan yang peneliti wawancara mengatakan bahwa alasan partisipan menggunakan *gadget* adalah untuk memudahkan komunikasi dengan orang yang jauh dan *searching* informasi dan tugas sekolah. Bagi partisipan menggunakan *gadget* bukan gaya hidup melainkan kebutuhan baginya. Partisipan memainkan *gadget* dalam sehari kira-kira 2 jam yang lebih sering dihabiskan untuk memainkan game yang telah diinstal di *gadgetnya*. Beberapa aplikasi yang telah partisipan instal diantaranya *Instagram*, *Whatsap*, *Mobile legend (game)*, *PUBG Mobile (game)*, *Game Player (game)*, *Word War Heroes (game)*, *Baby Twins (game)*, *Chicago City Police Story 3D (game)* dimana sebagian besar aplikasi yang diinstal merupakan permainan. Partisipan mengatakan partisipan lebih sering memainkan *gadget* untuk memainkan *game* daripada menggunakan aplikasi lainnya yang bersifat *chat* contoh *Whatsap* dan *Instagram*.⁴⁶

(2) Partisipan kedua bernama Maritza Auyya Nadia

Partisipan kedua yang peneliti wawancarai mengatakan bahwa alasan partisipan menggunakan *gadget* untuk hiburan, *searching* misalnya mencari hal-hal yang tidak ia ketahui dibuku SAINS, dan menonton *youtube*. Menurut partisipan manfaat *gedget* bagi dirinya sebagai hiburan sebagai media pembelajaran dan *gadget* merupakan *lifestyle* karena bagi partisipan *gadget* bukanlah kebutuhan primer baginya, partisipan menggunakan *gadget* saat merasa bosan saja. baginya. Selama 24 jam,

⁴⁶ Hasil Wawancara dengan M.Dzaki Aisyami, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 08.30 WIB di MIN 2 Langsa

partisipan menggunakan *gadget* sekitar ½ jam bisa dikatakan sangat sedikit waktu yang partisipan menggunakan dalam menggunakan *gadget*. hal tersebut dikarenakan partisipan mempunyai kegiatan lain diluar jam sekolah seperti les dan mengaji privat yang dilakukan pada siang dan malam hari dan faktor lain dikarenakan *gadget* tersebut milik abang partisipan. Partisipan kedua ini tidak mengetahui secara pasti aplikasi yang diinstal, dikarenakan *gadget* tersebut milik abang, namun partisipan sering *searching* informasi dan apapun itu yang membuat partisipan penasaran dan menonton kartun *Doraemon* di *youtube*.⁴⁷

(3) Partisipan ketiga bernama Shazia Afiqah

Partisipan mengatakan alasan ia menggunakan *gadget* adalah untuk bermain *whatsapp*, biasanya ia sering chat dengan teman sekelasnya untuk menanyakan PR dan bercerita. Kemudian alasan lainnya menggunakan *gadget* yaitu untuk bermain *instagram* namun tidak sering, bermain *tik tok* dan bermain game (*Chef Dash*). Manfaat *gadget* bagi partisipan yaitu sebagai hiburan, dan belajar (*searching* informasi dan ilmu pengetahuan). Menurut partisipan *gadget* adalah kebutuhan baginya karena untuk menghubungi teman baik untuk bertanya seputar sekolah ataupun lainnya, dan untuk media belajar. Dalam sehari, partisipan mengakui bahwa ia memainkan *gadget* sekitar 2 jam yang sering dilakukan pada malam, jikalau siang hari partisipan terkadang partisipan memainkan *gadget* juga, namun jarang dikarenakan istirahat. Aplikasi yang terinstal dalam *gadget* partisipan

⁴⁷ Hasil Wawancara dengan Maritza Auyya Nadia, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 08.47 WIB di MIN 2 Langsa

diantaranya *Tik Tok, Musically, Whatshap, Instagram dan Chef Dash (game)*.⁴⁸

b. Jika kamu tidak memiliki *gadget* atau ada hal tertentu yang tidak memungkinkan memainkan *gadget* misalnya rusak, bagaimana perasaan kamu?

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan perasaan partisipan jika ada alasan tertentu yang tidak memungkinkan partisipan memainkan *gadgetnya* misalnya rusak atau lain sebagainya.

(1) Partisipan pertama bernama M. Dzaki Asyami

Partisipan mengakui bahwa ia tidak terlalu sedih dan marah jika *gadgetnya* rusak, karena menurut partisipan *gadget* bukan kebutuhan yang sangat penting, dapat disimpulkan bahwa partisipan tidak kecanduan akan *gadgetnya*.⁴⁹

(2) Partisipan kedua bernama Maritza Auyya Nadia

Partisipan mengakui bahwa ia tidak sedih jika *gadgetnya* rusak, dikarenakan baginya dia tidak terlalu memerlukan *gadget*, jika ada hal-hal yang tidak diketahui di buku SAINS, dan lain-lain maka partisipan bisa menanyakan langsung kepada guru privatnya. Alasan lain mengapa dia tidak sedih karena itu bukanlah *gadget* miliknya sendiri, melainkan *gadget*

⁴⁸ Hasil Wawancara dengan Shazia Afiqah, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 09.00 WIB di MIN 2 Langsa

⁴⁹ Hasil Wawancara dengan M.Dzaki Aisyami, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 08.30 WIB di MIN 2 Langsa

abang partisipan, jadi ia tidak merasa memiliki namun ia punya tanggung jawab untuk menjaga *gadget* tersebut saat meminjamnya.⁵⁰

(3) Partisipan kedua bernama Shazia Afiqah

Partisipan mengakui bahwa jika *gadgetnya* rusak ia tidak terlalu sedih. Perasaannya biasa saja, namun partisipan mempunyai keinginan untuk memperbaikinya kembali, dikarenakan agar bisa menghubungi temannya untuk menanyakan informasi seputar sekolah, menghubungi orang yang jauh dan untuk media belajar baginya.⁵¹

c. Apakah kamu lebih sering memainkan *gadget* daripada belajar?

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan pengakuan partisipan untuk lebih sering belajar atau bermain *gadget*.

(1) Partisipan pertama bernama M. Dzaki Asyami

Partisipan mengaku bahwa ia lebih sering belajar daripada memainkan *gadget*, dapat dibuktikan dari sedikitnya waktu yang digunakan untuk menggunakan *gadget* yaitu 2 jam dalam sehari. Hal ini dikarenakan partisipan ada les pada pukul 03.00-05.00 WIB di November Kos dan mengaji pada pukul 19.00-21.00 WIB.

Partisipan mengalami penurunan hasil belajar sesudah mempunyai *gadget* dibandingkan sebelum partisipan mempunyai *gadget* dan menggunakannya.⁵²

⁵⁰ Hasil Wawancara dengan Maritza Auyya Nadia, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 08.47 WIB di MIN 2 Langsa

⁵¹ Hasil Wawancara dengan Shazia Afiqah, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 09.00 WIB di MIN 2 Langsa

⁵² Hasil Wawancara dengan M.Dzaki Aisyami, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 08.30 WIB di MIN 2 Langsa

(2) Partisipan kedua bernama Maritza Auyya Nadia

Partisipan mengakui bahwa ia lebih sering bermain *gadget* daripada belajar, terlebih lagi jika sedang asik-asiknya ia sangat susah meninggalkan *gadgetnya*. Namun itu terjadi pada waktu-waktu tertentu saja, tidak setiap hari. Terkadang dalam sehari partisipan tidak memainkan *gadget*, jika ada tugas sekolah, ulangan dan ujian. Partisipan mengalami peningkatan hasil belajar sesudah menggunakan *gadget* dari ranking 11 ke ranking 9 di semester II kelas IV kemarin. Dapat disimpulkan bahwa partisipan tidak terpengaruh oleh *gadget*, hal ini terbukti dari hasil wawancara yang menyebutkan jika waktu ujian, ulangan dan tugas sekolah ia akan belajar dan mengerjakan tugas sekolah tanpa memainkan *gadgetnya*.⁵³

(3) Partisipan ketiga bernama Shazia Afiqah

Partisipan mengatakan jika ia lebih sering belajar daripada memainkan *gadget* jika hari sekolah, dikarenakan partisipan belajar di malam harinya. Namun jika liburan seperti bulan lalu (Ramadhan) partisipan lebih sering memainkan *gadgetnya*. Partisipan jika memainkan *gadget* dibawah pengawasan orang tua, orang tua partisipan selalu berpesan “*jangan buka entah apa-apa tu*”. Hasil belajar partisipan sebelum menggunakan *gadget* meningkat dan sebaliknya, maka dapat disimpulkan *gadget* mempengaruhi hasil belajar partisipan, terlebih partisipan menggunakan *gadget* lebih sering

⁵³ Hasil Wawancara dengan Maritza Auyya Nadia, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 08.47 WIB di MIN 2 Langsa

memainkan *game* dan *chattingan* daripada sebagai media pembelajarannya.⁵⁴

d. Bagaimana pengaruh dari 18 point pendidikan karakter terhadap implikasi penggunaan *gadget* ?

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan dampak dari *gadget* terhadap pendidikan karakter partisipan.

Dibawah ini merupakan hasil wawancara dengan para partisipan yang telah dideskripsikan oleh peneliti, agar lebih mudah untuk dipahami pembaca, berdasarkan 18 pendidikan karakter yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

(1) Partisipan pertama bernama M. Dzaki Asyami

Partisipan mengatakan jika partisipan memainkan *gadget*, kemudian sudah tiba waktu shalat, maka partisipan meninggalkan *gadget* dan bergegas untuk shalat terlebih dahulu. Partisipan mengaku pernah berbohong kepada ayah dan temannya tegasnya. Partisipan berbohong kepada ayah tentang LCD *smartphon*nya yang pecah, ketika ayahnya bertanya dia berbohong bahwa LCDnya baik-baik saja, karena alasan takut jika ayahnya marah. Jikalau berbohong pada temannya contohnya sewaktu partisipan sedang bermain, temannya meminjam *gadget* partisipan, namun partisipan beralasan tidak membawanya padahal partisipan membawa *gadget* tersebut.

⁵⁴ Hasil Wawancara dengan Shazia Afiqah, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 09.00 WIB di MIN 2 Langsa

Partisipan mengakui pernah mengejek teman sekelasnya namun sekali-kali sahutnya karena partisipan tidak suka mengejek, partisipan mengejek karena alasan kesal dan marah saja, teman kelas yang pernah partisipan ejek adalah Marza Syauqi Nafis dengan ejekan “*Black Kurik*”. Partisipan mengaku bahwa ia tidak pernah menyontek sewaktu mengerjakan tugas, namun bertanya pernah jikalau ada hal-hal yang tidak ia ketahui dan kerjasama dalam mengerjakan tugas. Kemudian partisipan selalu mengerjakan PR, karena partisipan les dan ia selalu mengerjakan PR-nya saat Les.

Partisipan termasuk orang yang kreatif, karena partisipan mengaku bahwa ia pernah membuat kerajinan tangan yaitu jerami yang merupakan tugas sekolah disaat itu. Partisipan tidak mandiri, karena segala kegiatannya masih di bantu oleh orang tua. Partisipan tidak pernah mengerjakan apapun dirumah, karena dirumah sudah ada pembantu sahutnya.

Partisipan termasuk orang yang demokratis, hal ini terbukti bahwa dia mampu menghargai pendapat orang lain yang berbeda dengannya. Ia tidak bersikeras dengan pendapatnya yang paling benar, namun ia mengatakan kalau pendapat temannya lebih benar dan lebih baik dari pendapatnya, maka ia tidak masalah untuk mengikuti pendapat temannya. Partisipan juga termasuk orang yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, contoh sewaktu mencari drama di internet yang berjudul “Keong Mas” yang merupakan tugas kelompok saat itu, bahkan lebih dari itu,

partisipasi bertanggung jawab untuk print drama tersebut disaat semua teman di kelompoknya tidak mau mengeprint.

Partisipan menyukai batik, partisipan suka dan pernah mengenakan batik sahutnya. Partisipan menghargai prestasi, ini terbukti dari perkataannya dimana ia bercita-cita menjadi tentara dan ingin menjadi orang yang berguna bagi orang lain. partisipan juga termasuk orang yang bersahabat/ komunikatif yang terbukti dari banyaknya aktivitas yang ia kerjakan di berbagai tempat, contoh disekolah, les dan pengajian, dan partisipan mempunyai banyak teman ditempat-tempat tersebut karena partisipan mudah berbaur dengan orang lain. Partisipan cinta damai, hal ini terbukti dari bahwa ia tidak menyukai petengkar, dan jika ada teman yang bertengkar secara langsung ia memisahkan temannya.

Partisipan tidak suka membaca, dan jika partisipan membaca ia lebih memilih buku cerita daripada pelajaran. Partisipan juga pernah membuang sampah sembarangan, namun jarang sahutnya. Partisipan termasuk orang yang peduli sosial, hal ini terbukti jikalau ada temannya yang terluka ia akan menolong temannya tersebut walaupun ada beberapa teman yang ikut menolong. Seperti yang diutarakan diatas, partisipan selalu mengerjakan PRnya dan bisa dikatakan partisipan mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi, yang terbukti dari perlakuannya untuk print teks drama, disaat siswa

lain tidak mau, maka partisipan yang mengeprint karena merasa bertanggung jawab.⁵⁵

(2) Partisipan kedua bernama Maritza Auyya Nadia

Partisipan mengakui jikalau ia sedang asik-asiknya memainkan *gadget*, dan disaat bersamaan telah tiba waktu shalat, ia lebih sering memainkan *gadget* terlebih dahulu baru kemudian shalat. Partisipan pernah melakukan kebohongan yang ia lakukan kepada orang tua, temannya dan guru, berbohong dalam kategori kecil tidak menimbulkan dampak yang signifikan. Contohnya seperti saat ujian, teman partisipan meminta jawaban kepadanya, namun partisipan memberikan jawaban yang salah. Hal tersebut tidak sepenuhnya merupakan pengaruh *gadget*, mungkin saja karakter tersebut terbentuk dari pengaruh dalam atau luar partisipan itu sendiri.

Partisipan mengakui pernah mengejek namun tidak sering. Ia juga mengatakan bahwa partisipan adalah orang yang disiplin, ini terbukti dari jarang sekali partisipan telat pergi sekolah, tidak mengerjakan PR, dan melaksanakan piket yang dilakukan setiap pekan. Jika partisipan piket pada hari tersebut, maka ia selalu datang lebih awal. Partisipan tidak pernah menyontek saat mengerjakan tugas, namun menanyakan hal-hal yang tidak ia pernah, karena bagi partisipan menyontek adalah perbuatan tidak terpuji. Partisipan juga termasuk orang yang kreatif, ini terbukti bahwa partisipan pernah membuat bangun ruang kubus, balok, dan juga bunga yang merupakan tugas sekolah. Partisipan mempunyai karakter mandiri yang

⁵⁵ Hasil Wawancara dengan M.Dzaki Aisyami, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 08.30 WIB di MIN 2 Langsa

terlihat dari cara partisipan mengerjakan tugas disekolah, partisipan selalu mengerjakannya sendiri partisipan tidak pernah menyontek, hanya saja menanya untuk hal-hal yang tidak diketahui tentang tugas tersebut. Partisipan mempunyai karakter demokrasi, yang terlihat dari pengakuannya bahwa ia tidak keberatan menerima pendapat orang lain. Partisipan mempunyai karakter rasa ingin tahu, yang terlihat dari usahanya untuk mencari tahu hal-hal yang tidak ia mengerti,

”Jika ada pembahasan atau kata-kata tidak mengerti di buku SAINS atau IPS, saya bisa langsung searching. Namun, terkadang juga saya bertanya kepada guru sekolah, guru privat dan orang tua”.

Partisipan kurang dalam karakter cinta tanah air, yang terlihat dari pengakuannya bahwa ia tidak berbuat apapun jika seandainya indonesia mengalami berperangan. Partisipan mempunyai karakter semangat kebangsaan, ia mengakui bahwa ia menyukai batik, ia mengenakan batik pada hari-hari penting misalnya lebaran dan acara keluarga dan partisipan tidak malu mengenakan batik. Partisipan mempunyai karakter menghargai prestasi, yang terbukti dari pengakuannya bahwa partisipan ingin menjadi orang yang berguna bagi orang lain, terutama bagi orang tuanya yang telah bersusah payah merawat dan membesarkannya dan juga kepada orang banyak.

Partisipan kurang dalam karakter bersahabat/komunikatif, partisipan mengakui bahwa ia tidak mempunyai banyak teman, karena sifat partisipan pendiam. Partisipan mempunyai karakter cinta damai, partisipan mengatakan bahwa ia tidak menyukai perkelahian dan perdebatan.

Partisipan kurang dalam karakter gemar membaca, ia mengatakann bahwa ia tidak sering membaca dirumah, karena menurut partisipan ia sangat bosan membaca terlebih lagi buku pelajaran yang bahasanya sangat kaku dan monoton, kalau membaca ia biasanya lebih suka membaca buku dongeng. Partisipan mempunyai karakter peduli lingkungan, yang terlihat dari pengakuannya ia biasanya buang sampah pada tempatnya kalau tidak ada tempat sampah biasanya partisipan menyimpan sampah tersebut dan jika terlihat tempat sampah dia segera membuang sampah itu. Partisipan kurang dalam karakter peduli sosial, diatas sudah dikemukakan bahwa partisipan seorang yang pendiam, jadi partisipan berbicara untuk hal-hal yang perlu saja kepada orang-orang yang ada disekitarnya. Partisipan mengaku bahwa ia selalu mengerjakan PR-nya, namun pernah sekali partisipan tidak mengerjakan PR dikarenakan lupa.⁵⁶

(3) Partisipan ketiga bernama Shazia Afiqah

Partisipan mengatakan jika sudah tiba waktu shalat, ia meninggalkan *gadgetnya* dan langsung shalat jika tidak orang tua partisipan akan mengambil *gadget* tersebut. Partisipan pernah berbohong kepada orang tuanya, namun bisa dikatakan berbohong dalam kategori kecil, contoh: berbohong sudah makan karena disaat itu ia tidak berselera untuk makan.

Partisipan mengakui bahwa ia pernah mengejek teman sekelasnya, disaat itu posisinya sama sama saling mengejek. Namun mengejek tidak sampai menimbulkan traumatik yang mendalam, setelah *pause* mereka

⁵⁶ Hasil Wawancara dengan Maritza Auyya Nadia, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 08.47 WIB di MIN 2 Langsa

berteman kembali. Partisipan mengaku pernah telat, namun jarang. Partisipan mengakui bahwa ia tidak pernah menyontek, ia biasa mengerjakan tugasnya sendiri, namun jika ada hal-hal yang tidak ia ketahui ia biasanya menanyakan tentang perihal tersebut kepada teman ataupun guru, partisipan pernah sekali tidak mengerjakan PRnya. Partisipan mengakui bahwa ia tidak pernah membuat kerajinan tangan. Partisipan mengaku bahwa ia belum mandiri, karena orang tua yang mengurus seluruh kebutuhan partisipan, seperti menyapu, membersihkan tempat tidur dan lain-lain. Partisipan dapat menghargai pendapat orang lain, partisipan mengatakan ia tidak tahu harus berbuat apa jika indonesia mengalami peperangan.

Partisipan mengakui bahwa ia menyukai batik dan juga memakai produk-produk dalam negeri. Partisipan mengatakan bahwa ia ingin menjadi orang yang berguna bagi orang lain jika ia dewasa nanti. Partisipan mengakui bahwa ia memiliki banyak teman. Jika di dalam kelas terjadi pertengkaran maka partisipan akan memisahkannya jikalau yang bertengkar merupakan teman dekat partisipan, namun jika tidak ia tidak ikut campur. Partisipan mengakui bahwa ia jarang membaca buku, minat baca partisipan kurang ia lebih menyukai bermain. Jika di dalam kelas terdapat teman yang terluka, dan banyak teman dikelas menolongnya, partisipan tidak ikut menolongnya lagi dikarenakan sudah banyak teman lain yang menolong.⁵⁷

⁵⁷ Hasil Wawancara dengan Shazia Afiqah, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 09.00 WIB di MIN 2 Langsa

2. Pendapat Partisipan yang Berasal dari Wali Kelas IV A MIN 2 Langsa

Semua data hasil wawancara diuraikan berdasarkan fokus pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Menurut wawancara dengan Ibu Zainab Agustina Purba, S.E, membentuk karakter siswa, berikut paparan beliau:

“Untuk membentuk karakter pada anak dibutuhkan suatu proses, tidak dengan cara yang instan. Proses tersebut yaitu, pengenalan, pemahaman, penerapan, pengulangan pembudayaan dan internalisasi menjadi karakter. dan itu semua dengan memberikan contoh yang baik kepada mereka yang saya tampilkan dari perilaku saya”.⁵⁸

Dalam proses belajar mengajar, siswa tidak diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Zainab Agustina:

“Tidak diizinkan dari pihak sekolah untuk membawa HP, tapi walaupun diizinkan anak-anak hanya boleh membawa HP yang hanya bisa untuk telfon dan sms saja, misalnya untuk keperluan penjemputan, ataupun untuk keperluan lain misalnya anak tersebut sakit, itu diperbolehkan. Namun tidak yang memakai kamera dan akses internetnya. Kalau memang HP tersebut berkamera dan memiliki akses internetnya, maka dititip kepada saya dan bisa mengambilnya nanti pada waktu pulang. Jadi yang diperbolehkan hanya yang bisa untuk komunikasi sms dan telfon, dan itu juga kalau memang ada keperluan bagi anak tersebut. Namun jika ketahuan ada anak yang diam-diam membawa *gadget* dan ketahuan, maka akan dirazia *gadget* diambil dan dikasih peringatan kepada anak tersebut untuk tidak lagi membawa *gadget* ke sekolah dan menyuruh orang tua mengambil *gadget* tersebut agar diberikan nasehat kepada anak tersebut melalui orang tuanya”.

“Kemudian saat sedang berlangsung kegiatan belajar dan mengajar, HP tersebut harus dinonaktifkan, karena tujuannya hanyalah untuk penjemputan, jadi dapat diaktifkan kembali setelah waktu pulang. Begitu pula pada keperluan lain, jika tidak berkepentingan maka HP tersebut dinonaktifkan”.⁵⁹

⁵⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Zainab Agustina Purba, selaku wali kelas IV A, sabtu 07 Juli 2018, pukul 11.05 WIB di MIN 2 Langsa

⁵⁹ *Ibid*

Alasan siswa/i tidak diperbolehkan membawa *gadgetnya* ke sekolah diantaranya adalah dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Zainab Agustina Purba:

“*Gadget* dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa, apalagi di zaman sekarang ini banyak aplikasi-aplikasi yang ada dalam *gadget* tersebut yang tidak bermanfaat baginya dan akan mengganggu konsentrasi belajarnya baik itu *game*, *Facebook*, *Whatsap*, dll. Jadi anak-anak fokus pada *gadgetnya* dan terakhir tidak memperdulikan pelajarannya. Apalagi anak kelas IV dimana mereka masih sangat labil, masih belum dewasa, masih belum bisa membedakan yang baik dan yang buruk bagi dirinya dan juga masih sangat rentan dengan pengaruh-pengaruh luar”.⁶⁰

Gadget juga sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, diantara memudahkan komunikasi dengan orang yang jauh di segala penjuru dunia. Dapat memudahkan pekerjaan manusia, contohnya mengirim *file* bisa melalui *E-mail* dan masih banyak lagi kemudahan *gadget* yang ditawarkan kepada manusia. Tidak kalah dari itu *gadget* juga banyak memberi manfaat bagi siswa/i yaitu sebagai media pembelajaran jika *gadget* dipergunakan dengan baik dan benar. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Ibu Zainab Agustina Purba bahwa *gadget* juga mempunyai implikasi positif bagi siswa/i:

“Misalnya untuk buku paket, buku paket sekarang kurikulum 2013 hanya sedikit materinya oleh karena itu untuk menambah pengetahuan tentang materi tersebut siswa/i harus banyak membaca dan dari internet. Jadi di zaman sekarang ini, internet memang sangat dibutuhkan. Terkadang saya pun pernah memberikan tugas kepada anak yang berkaitan dengan internet ini. Saya memberikan soal namun anak-anak harus mencarinya lewat internet, disini saya mempergunakan *gadget* sebagai media pembelajaran pada saat itu dan diberi waktu kepada anak untuk menyelesaikan tugas tersebut ini dilakukan agar anak tidak bisa membuka situs yang lain selain menyelesaikan tugas yang diberikan”.⁶¹

⁶⁰ *Ibid*

⁶¹ *Ibid*

Selain memberikan implikasi positif, *gadget* juga memberikan implikasi negatif kepada siswa/i, sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Zainab Agustina Purba:

“Membuat mereka lupa waktu, menyebabkan kerusakan pada mata jika terlalu sering menatap layar *gadget*, pengaruh-pengaruh luar bisa masuk ke pemikiran anak jika tidak dipergunakan dengan bijak. dapat membuat prestasi belajar anak menurun, dikarenakan dia tidak dapat membagi antara waktu belajar dan bermain *gadget* sehingga lalai dengan aplikasi-aplikasi yang ditawarkan. Bahkan wali murid juga mengakui bahwa *gadget* dapat memberikan dampak negatif bagi anak mereka, oleh karena itu wali murid juga selalu mengontrol anaknya jika memainkan *gadget*. Saya dengan para wali murid mempunyai grup *Whatsapp*, grup itulah yang kami jadikan wadah untuk saling *sharing* masalah perkembangan siswa/i kelas IV A. Terlihat bahwa, wali murid sangat memperhatikan anaknya di kelas IV A ini, jadi menurut saya sisi negatif dari *gadget* tidak banyak berpengaruh bagi siswa/i kelas IV A, di rumah juga orang tua selalu mengontrol pemakaian *gadget* bagi anak mereka, agar tidak melihat konten-konten yang tidak boleh ia konsumsi misalnya: pornografi, perkelahian, dan apapun itu yang nantinya bisa merusak karakter anak itu sendiri”⁶².

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa, siswa/i IV A tidak banyak terpengaruh oleh *gadget*, dikarenakan wali murid selalu mengontrol anak baik itu di sekolah yang terlihat dari saling *sharing*nya wali murid dengan wali kelas tentang perkembangan anak mereka dan juga di rumah dimana para orang tua selalu mengontrol anak mereka dalam menggunakan *gadget* agar dapat digunakan dengan bijak.

Siswa/i kelas IV A yang peneliti teliti belum pernah mengalami permasalahan yang begitu kompleks akibat dari penggunaan *gadget*. jiwa anak-anak mereka masih sangat kental, sebagaimana yang diutarakan oleh Ibu Zainab Agustina Purba:

⁶² *Ibid*

“Jika di kelas IV A ini baik-baik anaknya. Sifat anak-anaknya masih sangat terlihat, belum ada hal-hal yang aneh masih mendengar apa yang saya katakan masih ada rasa takut dalam diri mereka takut dimarahi, takut dapat sanksi dan lain-lain. Sebagaimana yang saya lihat mereka belum terpengaruh oleh *gadget*. kalau dari segi karakter saya tegur jika tidak baik agar bisa berubah. namun itu bukanlah masalah yang kompleks dan masih bisa diatasi”.⁶³

Bagi siswa/i kelas IV A *gadget* bukanlah kebutuhan primer bagi mereka, mereka masih menganggap *gadget* adalah kebutuhan orang dewasa untuk memudahkan pekerjaan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa, banyak siswa/i kelas IV A yang tidak memiliki *gadget* secara pribadi. Banyak orang tua yang masih tidak memperbolehkan anak mereka menggunakan *gadget* dikarenakan faktor usia. Sebagaimana yang utarakan oleh partisipan Maritza Auyya Nadia:

“Saya belum diizinkan menggunakan *gadget* sama mama, mama bilang kalau butuh *gedget* bisa pinjem sama abang, nanti kalau kamu sudah besar baru mama belikan, untuk sekarang kamu belum terlalu perlu dengan *gadget*, kalau kamu sudah besar baru banyak keperluannya”.⁶⁴

Menurut T. Ramli, pendidikan karakter memiliki *esensi* (hakikat) dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, masyarakat dan warga negara yang baik.⁶⁵

Pendidikan karakter 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 karakter pada dasarnya adalah pengembangan nilai-nilai yang berasal

⁶³ *Ibid*

⁶⁴ Hasil Wawancara dengan Maritza Auyya Nadia, selaku siswa kelas IV A, Jumat 29 Juni 2018, pukul 08.47 WIB di MIN 2 Langsa

⁶⁵ T. Ramli, *Pendidikan Moral Dalam Keluarga*, (Jakarta: Grasindo, 2003), hlm. 56

dari pandangan hidup atau ideologi bangsa Indonesia, agama, budaya, dan ilainilai yang terumuskan dalam tujuan pendidikan nasional.⁶⁶

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Zainab Agustina Purba, terdapat beberapa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pendidikan karakter, dari 18 pendidikan karakter diantaranya: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Penggunaan *Gadget* yang tidak berpengaruh terhadap pendidikan karakter di kelas IV A terdapat 9 sikap, diantaranya: toleransi, demokrasi, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan, dan peduli sosial. Implikasi positif *gadget* terhadap pendidikan karakter di kelas IV A berjumlah 4 sikap, diantaranya: kerja keras, kreatif, mandiri, dan rasa ingin tahu. Implikasi negatif *gadget* terhadap pendidikan karakter di kelas IV A berjumlah 5 sikap, diantaranya: religius, jujur, disiplin, gemar membaca dan tanggung jawab. sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Zainab Agustina Purba selaku wali kelas IV A.

Berikut ini akan dipaparkan hasil wawancara dengan Ibu Zainab Agustina Purba, terhadap penggunaan *gadget* yang tidak berpengaruh terhadap pendidikan karakter anak dan implikasi positif *gadget* terhadap pendidikan karakter siswa/i kelas IV A.

⁶⁶ Endah Sulistyowati, *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2012), hlm. 27

Kelas IV A siswa/innya masih memiliki jiwa toleransi yang tinggi, mereka kompak dikelas saling membantu dan saling menolong sebagaimana yang diutarakan oleh Ibu Zainab Agustina Purba:

“Dikelas tersebut masih memiliki sikap toleransi yang tinggi, saling membantu, saling menolong, suka kerja sama dan lain-lain. jadi alhamdulillah tidak terjadi pertengkaran yang begitu parah tidak, kalau saya lihat sikap toleransi ini tidak terpengaruh oleh *gadget* saling memiliki sikap. Kalau mengejek teman ada, namanya juga anak-anak, mengejek itu pasti ada, namun hanya satu atau dua anak saja dan itu masih bisa diatasi, maksudnya belum begitu kompleks permasalahannya. Kalau ada anak yang demikian biasanya saya beri nasehat dan menyuruh anak tersebut meminta maaf, kemudian berteman lagi seperti biasanya. Namun hal demikian sangat jarang terjadi di kelas IV A”.⁶⁷

Sejalan dengan hal diatas, pengaruh *gadget* bagi siswa/i IV A terlihat juga dalam sikap kerja keras, kreatif dan mandiri mereka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Zainab Agustina Purba:

“Dengan *gadget* anak-anak semakin berkerja contohnya saja kalau diberi tugas, jika tidak ditemukan di buku jawabannya, anak-anak bisa mencarinya diinternet, dan itu salah satu bentuk kerja keras mereka dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Dengan demikian anak-anak lebih mandiri dalam menyelesaikan tugasnya jika ada *gadget* dengan akses internet. Anak tersebut bisa mencari, melihat tidak harus sedikit-sedikit mengandalkan orang tua. Jadi dengan adanya *gadget* dengan akses internet anak-anak menjadi lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru”.

“Dengan *gadget* juga anak-anak semakin kreatif, yang terbukti dari hasil kerajinan tangan mereka yang ditempel di kelas, itu awalnya mereka *searching* di internet cara membuat kerajinan dari kertas origami, dan di dapatkanlah hasilnya seperti itu, dan tidak hanya itu saja banyak juga hasil dari kreatifitas mereka yang sumber panduannya dari internet, contoh ruang kubus, balok, jerami, bunga dan lain-lain”.⁶⁸

Demikian juga sikap demokrasi, semangat kebangsaan, dan cinta tanah air tidak ada sesuatu yang menyimpang dari ketiga sikap tersebut menurut Ibu Zainab

⁶⁷ Hasil Wawancara dengan Ibu Zainab Agustina Purba, selaku wali kelas IV A, sabtu 07 Juli 2018, pukul 11.05 WIB di MIN 2 Langsa

⁶⁸ *Ibid*

Agustina Purba, semuanya masih berjalan sebagaimana semestinya, seperti yang beliau utarakan saat wawancara:

“Sikap demokrasi siswa/i terlihat saat memilih ketua kelas, saat berembuk untuk memilih apa yang ingin dibuat, dimana yang nantinya akan dipilih adalah suara terbanyak, dari beberapa pilihan yang ditawarkan. Contohnya saja saat membuat *game* maka saya beri mereka pilihan *game* yang mana yang mereka pilih dan itu secara demokrasi memilihnya. Jika semangat kebangsaan itu terlihat dari mereka upacara setiap senin, kerayakan 17 agustus, menyanyikan lagu wajib dan itu masih dilakukan oleh siswa/i IV A mereka masih ikut serta dan berpartisipasi dalam hal-ha demikian, dan mereka sangat menyenangkan hal demikian. Dan juga cinta tanah air, yang terlihat dari semangat mereka dalam menyanyikan lagu wajib, menggunakan produk-produk indonesia, contohnya saja setiap hari rabu dan kamis mereka mengenakan baju batik, dan mereka semua senang mengenyakannya. Menurut saya tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap demokrasi, semangat kebangsaan dan cinta tanah air.”⁶⁹

Rasa ingin tahu anak semakin tinggi dengan adanya *gadget*, terlebih pada anak kelas IV A. Dengan adanya akses internet, bisa langsung diketik apa yang ingin dicari tanpa membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang mahal, maka *gadget* membuat rasa ingin tahu anak tinggi, jika ada kata-kata atau istilah-istilah yang tidak ia pahami ia berusaha mencarinya diinternet. Begitu pula dalam sikap menghargai prestasi mereka saling berlomba-lomba dalam berkompetensi dalam kelas. Sebagaimana Ibu Zainab selain memberikan *Reward* berdasarkan nilai rata-rata akademik, beliau juga memberikan reward sesuai dengan kompetensi anak tersebut, misalnya: kompeten dalam bidang drama, SAINS, Matematika dan lain-lain. sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Zainab Agustina Purba:

“Untuk memotivasi anak biasanya saya memberikan bintang yang membuat mereka terpacu untuk belajar. Misalnya mereka memiliki kompetensi dalam bidang drama, SAINS, matematika, dan setiap yang menjawab pertanyaan yang saya ajukan juga saya beri bintang. Nanti di akhir semester bintang tersebut dikumpulkan siapa yang banyak bintang

⁶⁹ *Ibid*

dalam bidang SAINS akan saya kasih hadiah dan begitu juga dalam bidang yang lainnya”⁷⁰.

Begitu pula sikap bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan dan peduli sosial. *Gadget* tidak memberikan pengaruh bagi keempat sikap tersebut. Sikap bersahabat/komunikatif terjalin baik dalam kelas tersebut jika ada teman yang memiliki kekurangan mereka tetap berteman dan saling merangkul. Karena memang mereka tidak memandang fisik jika berteman. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Zainab Agustina Purba:

“Kalau ada teman yang memiliki kekurangan mereka tetap berteman, kemudian mereka ikut merangkul supaya teman yang memiliki kekurangan tersebut tidak stres. Memang ada dalam kelas Rizki Aulia, dia sangat pendiam, dan memang itu bawaan dari kecil bahwasanya dia mempunyai penyakit, dan akibat dari penyakit tersebut mentalnya kurang berani. Jadi saya perlahan-lahan dalam mengajari anak tersebut, kalau dipaksakan kepalanya pusing dan dia muntah-muntah. Kalau dulu Rizki Aulia memang tidak pernah bergaul dalam kelas tersebut, namun sekarang sudah mulai berkomunikasi dan sudah mulai tersenyum juga. Karena sikap komunikatif itu tadi, tidak memandang kekurangan jika berteman, saling merangkul alhamdulillah Rizki Aulia sudah menjadi lebih baik sekarang ini”⁷¹.

Sikap cinta damai bisa terlihat dari tidak ada pertengkaran, keributan di kelas, walaupun kelas tidak ada guru, misalnya guru ada urusan. Kelas tersebut tetap aman. Kemudian peduli lingkungan yang terlihat dari kelas yang bersih dan tanaman-tanaman yang mereka rawat di depan kelas. Jika dikelas mereka selalu bertanggung jawab melaksanakan piket dan tugas siswa/i yang piket adalah menjaga kelas dari awal proses belajar mengajar sampai waktu pulang. dan peduli sosial. Terakhir peduli sosial yang terlihat dari saling menghargai sesama teman

⁷⁰ *Ibid*

⁷¹ *Ibid*

dan rasa tolong menolong yang tinggi, sebagaimana yang diutarakan oleh Ibu Zainab Agustina Purba:

“Di kelas tersebut, peduli sosialnya tinggi misalnya seperti kemarin ada yang meminta sumbangan untuk palestina alhamdulillah siswa/i kelas IV A jika memberikan sumbangan nilainya banyak”.⁷²

Berikut ini akan dipaparkan hasil wawancara dengan Ibu Zainab Agustina Purba, terhadap pengaruh *gadget* terhadap pendidikan karakter siswa/i kelas IV A. Terdapat 5 sikap pendidikan karakter akibat dari penggunaan *gadget*, diantaranya: religius, jujur, disiplin, gemar membaca dan tanggung jawab.

Pengaruh *gadget* terhadap sikap religius siswa di karenakan siswa/i tidak bisa membagi waktunya antara bermain *gadget* dan beribadah. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Zainab Agustina Purba:

“Ada anak yang terpengaruh sikap religiusnya karena *gadget*. misalnya pada waktu shalat, akibat dari lalai bermain *gadget* terbuang waktunya dan akhirnya anak tersebut pun telat melakukan shalat. Pernah juga saya alami bahwa anak tersebut tidak shalat shubuh, alasannya karena telat bangun dan penyebabnya ia tidur larut malam akibat bermain *gadget*”.⁷³

Pengaruh *gadget* terhadap sikap jujur tidak begitu banyak, contohnya mereka diam-diam membawa *gadget* dan membuka suatu aplikasi, jadi ada temannya yang lapor dan akhirnya anak tersebut berbohong tidak melakukannya. Pengaruh *gadget* terhadap sikap disiplin dan tanggung jawab ada terpengaruh, sebagaimana yang dipaparkan oleh Ibu Zainab Agustina Purba:

“Ada pengaruhnya, contohnya kemarin saya memberi tugas pada anak untuk mencari materi, namun di internet, namun anak tersebut telat pergi sekolah dan alasannya mencari dan menyelesaikan tugas yang saya berikan sampai larut malam dan pada akhirnya kesiangan. Jika tanggung jawab masih kurang, mereka sering lalai jika diberikan PR namun hanya

⁷² *Ibid*

⁷³ *Ibid*

sebagian anak saja. Lalai karena bermain dan salah satunya bermain *gadget*”.

Terakhir adalah sikap gemar membaca, hasil wawancara dengan Ibu Zainab Agustina Purba mereka masih kurang sikap gemar membaca, alasannya karena tidak ada keinginan untuk membaca, masih terlihat fitrah anak-anaknya yaitu masih suka bermain dan salah satunya bermain *gadget*. Jika membaca, mereka lebih menyukai buku bacaan dongeng yang bergambar dan berwarna, namun tidak selamanya buku gambar dan dongeng sahut Ibu Zainab karena buku ilmu pengetahuan juga sangat diperlukan untuk menambah ilmu pengetahuan anak tersebut. Jadi, Ibu Zainab Agustina Purba masih dalam proses menumbuhkan minat baca siswa/i kelas IV A.

Dari hasil penelitian di atas, terakhir Ibu Zainab Agustina Purba menyimpulkan bahwa:

“Menurut saya, *gadget* tidak begitu berpengaruh negatif terhadap pendidikan karakter siswa/i kelas IV A, dikarenakan mereka menggunakan *gadget* seperlunya saja, dan banyak yang dipergunakan untuk hal-hal yang positif seperti *searching* tugas sekolah dan lain-lain. orang tua siswa juga mengontrol anak-anak mereka dalam menggunakan *gadget*, agar tidak melampaui batas. Kemudian siswa/i kelas IV A masih sangat lugu-lugu, masih terlihat sekali sifat anak-anaknya, masih mau mendengar jika diberi nasehat”⁷⁴.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Gadget merupakan salah satu dari bentuk sensitif teknologi yang mewabah di masyarakat. Para siswa/i pun akan sulit dibendung dari *gadget* ini. *Gadget* dapat memudahkan pekerjaan manusia, jangkauannya luas baik itu berita, ilmu pengetahuan dan situs apapun yang kita inginkan bisa didapatkan dari internet

⁷⁴ *Ibid*

kemudian dapat menembus dimensi jarak dan waktu, contohnya kita bisa berkomunikasi dengan orang yang sangat jauh dan bisa melihat wajah orang tersebut.

Tanpa mengesampingkan kegunaan positif dari alat komunikasi semacam *gadget*, potensi negatif alat tersebut akan sangat kasat mata di tangan para siswa. Lebih-lebih di tengah maraknya peredaran video, gambar dan iklan yang berhubungan dengan pornografi dan sejenisnya yang dengan mudah disimpan dan dipertontonkan melalui *gadget*. Tidak ketinggalan aplikasi yang beraneka ragam yang dapat diinstal dalam *gadget* contoh *Whatsap, Instagram, Facebook, game online, Musically, tiktok* dan lain-lain, jika tidak digunakan dengan bijak akan merugikan bagi anak itu sendiri. Ancamannya bagi generasi penerus bangsa, yaitu kemerosotan karakter.

Menurut T. Ramli, pendidikan karakter memiliki *esensi* (hakikat) dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, masyarakat dan warga negara yang baik.⁷⁵

Setelah peneliti melakukan penelitian dilapangan, maka data yang peneliti dapat melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi diolah secara kualitatif. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak memiliki *gadget* pribadi, banyak siswa yang menggunakan *gadget* milik orang tua, abang dan kakak. Dari 33 siswa/i kelas IV A 15 diantaranya menggunakan *gadget* pribadi dan 18 diantaranya menggunakan *gadget* milik orang tua, abang

⁷⁵ T. Ramli, *Pendidikan Moral Dalam Keluarga*, (Jakarta: Grasindo, 2003), hlm. 56

dan kakak. Hal ini dikarenakan banyak orang tua yang belum memperbolehkan anaknya untuk menggunakan *gadget*, dikarenakan kekhawatiran orang tua terhadap pengaruh buruk dan juga dikarenakan faktor usia.

Sebagaimana yang diketahui bahwa berbagai aplikasi yang terdapat dalam *gadget* dapat mempengaruhi psikologi manusia. Sebagai manusia tentunya kita harus membatasi penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang tidak bermanfaat dan gunakanlah *gedget* tersebut secara bijaksana demi kesehatan jiwa dan raga. Bagi anak yang masih dibawah umur, sebaiknya harus menghindari penggunaan *gadget* secara berlebihan karena pengaruh buruk akan lebih cepat mempengaruhi anak tersebut seperti lupa waktu, tidak dapat menyaring konten-konten yang tidak boleh mereka konsumsi (pornografi) dan menimbulkan efek kecanduan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 18 sikap pendidikan karakter diantaranya: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Penggunaan *Gadget* yang tidak berpengaruh terhadap pendidikan karakter di kelas IV A terdapat 9 sikap, diantaranya: toleransi, demokrasi, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan, dan peduli sosial. Implikasi positif *gadget* terhadap pendidikan karakter di kelas IV A berjumlah 4 sikap, diantaranya: kerja keras, kreatif, mandiri, dan rasa ingin tahu. Implikasi negatif *gadget* terhadap pendidikan karakter di kelas IV A berjumlah 5 sikap, diantaranya: religius, jujur, disiplin,

gemar membaca dan tanggung jawab. sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Zainab Agustina Purba selaku wali kelas IV A.

Dari paparan diatas terlihat bahwa terdapat 9 sikap pendidikan karakter yang tidak terpengaruhi oleh *gadget*, 4 sikap pendidikan karakter yang berimplikasi positif terhadap *gadget* dan 5 sikap pendidikan karakter yang berimplikasi negatif terhadap *gadget*.

Implikasi positif dari *gadget* yaitu dengan adanya kemudahan akses internet, tidak mengeluarkan biaya yang mahal, hemat waktu dan tenaga, *gadget* dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak. Anak semakin tinggi sikap mandiri, kreatif, menghargai prestasi dan kerja kerasnya. Anak terus mencari, berinovasi, berkompetisi dan bisa menyelesaikan pekerjaannya sendiri tanpa bantuan orang lain dikarenakan adanya *gadget* tadi.

Begitupula implikasi negatif yang di timbulkan *gadget*, anak menjadi lupa waktu, dan pada akhirnya mereka telat shalat, makan, tidur dan pada akhirnya mempengaruhi sikap disiplin mereka dalam menggunakan waktu dengan bijak. terlebih lagi saat main *game*. Kemudian dapat merusak mata dan jika tidak dikontrol pemakaiannya dapat memberikan pengaruh-pengaruh buruk pada anak.

Peneliti dapat memahami bahwa lebih banyak sikap pendidikan karakter yang tidak terpengaruh oleh *gadget*, siswa/i kelas IV A belum terlalu memerlukan *gadget* sebagai kebutuhannya, sikap anak-anak mereka masih sangat kental, masih lugu, masih ada rasa takut akan sanksi, masih bisa diatur masih mendengarkan apa yang dikatakan orang tua dan guru, dan juga dikarenakan banyak aktivitas lain diluar sekolah yang menyebabkan anak tidak memiliki banyak waktu untuk

memainkan *gadget*, seperti les, mengaji, tidur siang dan dirumah juga orang tua selalu mengontrol anak mereka saat memainkan *gadget*. sebagaimana yang dipaparkan oleh partisipan Shazia Afiqah.

Pihak sekolah juga tidak mengizinkan para siswa/i membawa *gadget* ke sekolah, dikhawatirkan mengganggu konsentrasi anak dalam proses belajar mengajar. Jika secara diam-diam anak tersebut membawa *gadget* ke sekolah akan dilakukan razia dan yang mengambil *gadget* tersebut orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Zainab Agustina Purba, S.E selaku wali kelas IV A MIN 2 Langsa, mengungkapkan bahwa: Menurut saya, *gadget* tidak begitu berpengaruh negatif terhadap pendidikan karakter siswa/i kelas IV A, dikarenakan mereka menggunakan *gadget* seperlunya saja, dan banyak yang dipergunakan untuk hal-hal yang positif seperti *searching* tugas sekolah dan lain-lain. orang tua siswa juga mengontrol anak-anak mereka dalam menggunakan *gadget*, agar tidak melampaui batas. Kemudian siswa/i kelas IV A masih sangat lugu-lugu, masih terlihat sekali sifat anak-anaknya, masih mau mendengar jika diberi nasehat.

Sambungannya lagi, Siswa tidak diizinkan membawa *gadget* ke sekolah karena dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa/i. Siswa/i hanya diizinkan membawa *handphone* yang tidak memiliki kamera dan tidak ada akses internet, yang digunakan untuk penjemputan dan *handphone* tersebut juga di nonaktifkan saat berlangsungnya proses belajar mengajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Gadget* terhadap pendidikan karakter di MIN 2 Langsa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan bahwa *gadget* tidak berpengaruh terhadap pendidikan karakter siswa/i kelas IV A MIN 2 Langsa, dikarenakan tidak ada perubahan yang signifikan terhadap 18 sikap pendidikan karakter siswa/i MIN 2 Langsa yang menggunakan *gadget*. *Gadget* bukanlah kebutuhan primer bagi mereka, *gadget* tidak menyebabkan kecanduan.

Sebagian besar wali murid kelas IV A MIN 2 Langsa belum mengizinkan anak mereka untuk memiliki *gadget* pribadi karena merasa belum begitu memerlukannya dan faktor usia. Pihak sekolah juga tidak mengizinkan siswa/i membawa *gadget* ditakutkan akan mengganggu konsentrasi belajar mereka, orang tua selalu mengontrol anak dalam menggunakan *gadget*, dan banyak kegiatan diluar sekolah yang mengakibatkan anak tidak memiliki waktu luang menggunakan *gadget* seperti les, dan mengaji.

Selain itu, siswa/i kelas IV A MIN 2 Langsa menggunakan *gadget* seperlunya saja, dan banyak digunakan untuk hal-hal positif seperti *searching* informasi, tugas sekolah dan lain-lain. wali murid juga mengontrol aktivitas anak mereka dalam menggunakan *gadget*, agar tidak melampaui batas.

B. Saran

1. Bagi guru dan orang tua disarankan kepada guru dan orang tua siswa agar selalu memantau aktivitas siswa agar tidak terjerumus kepada kemerosotan karakter di tengah semakin canggihnya alat-alat elektronik, salah satunya *gadget*.
2. Bagi siswa/i agar siswa/i dapat lebih bijak dalam menggunakan *gadget* supaya dapat memberikan pengaruh yang bersifat positif bagi diri sendiri serta sikap pendidikan karakternya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Bandung: Rineka Cipta Azwar, 1999.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Ekosusilo, Madyo, *Dasar-Dasar Pendidikan*, Semarang: Effhar Offset Semarang, 1990.
- Endah Sulistyowati, Endah, *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2012.
- Fajrin, Okky Rachma, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar*. 13 eJURNAL IDEA SOCIETA VOL 2 NO 6 (November), 2015.
- Fiati, Rina, *Akses Internet Via ponsel*, Yogyakarta : Penerbit Andi Yogyakarta, 2005.
- Hakikin, Muhammad Ihsan, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta*, Skripsi, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.
- [Http://donnishare.blogspot.co.id/2014/02/pengertian-gadget-yang-sebenarnya.html](http://donnishare.blogspot.co.id/2014/02/pengertian-gadget-yang-sebenarnya.html), Pada 23 Februari 2018 pukul 15:09
- [Id.m.wikipedia.org/wiki/Oxford_English_Dictionary](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Oxford_English_Dictionary)
- Jati, Lucia Tri Ediana P dan Herawati, F. Anita, *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan Gadget (Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dengan Teknik Analisis Cluster berdasarkan Motivasi dan Perilaku Penggunaan Gadget)*, eJurnal UAJY
- , *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi*, Jurnal, hlm. 2
- Koesoema A, Doni, *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*, Yogyakarta: Kanisus, 2012.

- Kursiwi, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan Ips Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, Skripsi, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2016.
- Mulyana, Dedy, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Musfiroh, Tadkirotum, *Menyusun, Memilih dan Menyajikan Cerita Anak Usia Dini*, Jakarta: Tiara Wacana, 2008.
- Qohar, Mas'ud Khasan Abdul. DKK. *Kamus Istilah Pengetahuan Populer Untu Menambah Pengetahuan dan Memahami Istilah Bahasa-bahasa Populer*. Bintang Pelajar
- Samani, Muchlas dan Hariyanto, *Konsep dan Moden Pendidikan Karakter*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Sa'adah, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man Cirebon 1 Kabupaten Cirebon*, Skripsi, Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2015.
- Syarif, Nurlaelah, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Alfabeta, 2012.
- , *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet. Ke 8, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Suyadi, *Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*, Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012.
- T. Ramli, *Pendidikan Moral Dalam Keluarga*, Jakarta: Grasindo, 2003.
- Utami, Sri, 2014, *Pengaruh Penggunaan Teknologi Cellularphone Terhadap Moral dan Karakter Siswa*, Thesis. Salatiga: STAIN Salatiga, 2014.
- Utaminingsih, Ina Astari, *Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*, 2006.
- Wiyani, Novan Ardy, *Pendidikan Karakter dan Kepramukaan*, Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2012.

