

BAB II KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Karakter

Karakter merupakan ciri dari seseorang atau kelompok orang yang mengandung kemampuan, nilai, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan. Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti paling penting, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action). Menurut Thomas Lickona, tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif.¹ Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter bukan hanya sebatas teori yang hanya disampaikan kepada peserta didik, tapi yang paling penting adalah bagaimana teori mengenai pendidikan karakter tersebut dapat merasuk ke dalam perasaan peserta didik sehingga nantinya dalam realita kehidupan sehari-hari peserta didik benar-benar melaksanakan teori tersebut.

Menurut Dharma Kusumo dkk (2013) pendidikan karakter merupakan pembelajaran yang mengarah pada pengetahuan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh setiap sekolah.² Definisi tersebut mengandung makna bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan yang terintegrasi dengan pembelajaran yang terjadi pada semua mata pelajaran. Sehingga penguatan dan pengembangan perilaku peserta didik didasari oleh nilai yang dirujuk oleh sekolah (lembaga) seperti halnya visi dan misi yang diusung oleh masing-masing sekolah (lembaga).

Menurut kemendiknas, pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa pada diri peserta didik, sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif.³ Dalam

¹ Anton Suwito, Integrasi Nilai Pendidikan Karakter Ke Dalam Matapelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Melalui Rpp, Jurnal Ilmiah CIVIS, Volume II, No 2, Juli 2012,

² Dharma Kusuma dkk, Pendidikan Karakter kajian teori dan praktik di Sekolah, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013), Hlm

³ Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, Loc. Cit.

pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan.

2. Pengertian Karakter

Secara etimologis, kata karakter berasal dari bahasa Yunani, yaitu *charassein* yang berarti “*to engrave*” yang bisa diterjemahkan mengukir, melukis, atau menggoreskan. Dalam istilah bahasa Arab, karakter memiliki kemiripan makna dengan akhlak yaitu tabiat atau kebiasaan melakukan hal baik. Al-Ghazali menggambarkan bahwa akhlak adalah tingkah laku yang berasal dari hati yang baik.⁴ Oleh karena itu pentingnya membentuk karakter pada anak sejak dasar merupakan salah satu dari tujuan pendidikan.

Ada empat jenis karakter yang selama ini dikenal dan dilaksanakan dalam proses pendidikan, yaitu:

- a. Pendidikan karakter berbasis nilai religius, yang merupakan kebenaran wahyu tuhan (konservasi moral).
- b. Pendidikan karakter berbasis nilai budaya, antara lain yang berupa budi pekerti, Pancasila, apresiasi sastra, keteladanan tokoh-tokoh sejarah dan para pemimpin bangsa.
- c. Pendidikan karakter berbasis lingkungan (konservasi lingkungan).
- d. Pendidikan karakter berbasis potensi diri, yaitu sikap pribadi, hasil proses kesadaran pemberdayaan potensi diri yang diarahkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.⁵

Karakter yang dibahas dalam penelitian ini adalah karakter berbasis potensi diri.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional kata karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan

⁴ Dian Popi Oktari dan Aceng Kosasih, Pendidikan Karakter Religius dan Mandiri di Pesantren, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Vol. 28, No. 1, 2019, 44.

⁵ Yahya Khan, Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri Mendongkrak Kualitas Pendidikan, (Yogyakarta, 2010)

seseorang dengan yang lain, atau bermakna bawaan hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personaitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Sementara menurut terminologis terdapat beberapa pengertian tentang karakter, diantaranya menurut Tadkirotun Musfiroh karakter mengacu pada serangkaian sikap, perilaku, motivasi, dan keterampilan.⁶Bahwa Karakter dan akhlaq tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Keduanya didefinisikan sebagai suatu tindakan yang terjadi tanpa ada pemikiran lagi karena sudah tertanam dalam pikiran, dan dengan kata lain, keduanya dapat disebut dengan kebiasaan.

Aristoteles melihat karakter sebagai kemampuan melakukan tindakan yang baik dan bermoral. Psikolog Frank Pittman mengamati bahwa kestabilan hidup manusia bergantung pada karakter karena membangun karakter seseorang jauh lebih sulit dan membutuhkan waktu yang lama. Sementara Coon mendefinisikan karakter sebagai suatu penilaian subjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat Sedangkan menurut Solomon bahwa moral menekankan pada karakter. Individu yang bersifat khusus, bukan pada aturan-aturan dan ketaatan.⁷ Masa di mana anak tidak lagi menuruti perintah, lebih banyak dipengaruhi teman sebaya daripada orang tua atau anggota keluarga lain.

Membentuk karakter anak sejak dini merupakan tugas utama bagi seluruh elemen masyarakat mulai dari keluarga, masyarakat serta sekolah. Tidak dipungkiri karakter setiap anak dapat membawa kemana arah perilaku anak-anak tersebut ketika sudah dewasa kelak. Dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 pasal 3 dijelaskan bahwa PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, toleransi, disiplin, jujur, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab PPK dengan segala bentuknya tersebut, dilaksanakan di sekolah atau di Madrasah dalam bentuk intrakurikuler,

⁶ Heri Gunawan, *PENDIDIKAN KARAKTER Konsep dan Implementasi* (Bandung: Alfabeta, 2014), 2.

⁷ Murni Yanto, *Manajemen Kepala Madrasah Ibtidaiyah dalam Menumbuhkan Pendidikan Karakter Religius pada Era Digital*, *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol. 8, No. 3, 2020, 179.

kokurikuler, dan ekstrakurikuler.⁸ Oleh karena itu peran pendidikan sangatlah dibutuhkan dalam menumbuhkan karakter anak sejak dini.

Menumbuhkan karakter yang merupakan *the habit of mind, heart and action*, yang antara ketiganya (pikiran, hati dan tindakan) adalah saling terkait.⁹ Nilai-nilai karakter perlu diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun budaya sekolah. Meskipun secara implisit dan eksplisit substansi nilai karakter sudah ada dalam standar isi, guru harus memastikan pembelajaran memberikan dampak pengiring pembentukan karakter.

3. Pengertian Gadget

Gadget atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik yang dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Laptop, Iped, tablet, atau Gadget adalah alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia.¹⁰ Gadget dipergunakan untuk memudahkan kehidupan dan diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap penggunanya. Melalui Gadget, komunikasi menjadi lebih efisien dan menghemat biaya, serta yang lebih penting adalah bagaimana pengguna dapat memanfaatkan untuk kegunaan prestasi akademik.

Definisi Gadget Secara istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang”. Terdapat ciri yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan perkembangan teknonologi yang digunakan sangat cepat. Dalam perkembangannya, istilah gadget dinisbatkan kepada

⁸ Octen Suhadi, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), (Jakarta: Erlangga, 2018), 7-8.

⁹ Dian dan Aceng, *Pendidikan Karakter Religius dan Mandiri di Pesantren*, 45.

¹⁰ Wijanarko, Jarot, Setiawati, Ester, “Ayah Baik-Ibu Baik Perenting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Prilaku Terhadap Kemampuan Anak Jakarta Selatan”, “Jurnal Phisikologi Keluarga Indonesia Bahagia, ISSN: 2365-4239, vol.7,no.1,2016,h.3-5

smarthphone, computer khusus, dan laptop canggih(netbook).¹¹ Gadget teknologi maju dimana semua kalangan bias melangkah lebih terdepan dari kemarin.

Perubahan zaman tidak hanya secara fisik teknologi melainkan juga sosial budaya. Saat ini tidak aneh lagi apabila menjumpai anak kecil yang sudah menggunakan Gadget. Gadget benda ajaib yang memiliki beragam aplikasi dan program yang menjadi sahabat bagi anak-anak, bahkan seolah dapat mengelabui mereka sehingga duduk berjam-jam untuk memainkan Gadget mereka. Namun program atau aplikasi tidak terlepas dari hal negatif seperti konten yang berbau pornografi maupun ajaran yang salah, sehingga anak-anak yang masih dibawah umur dengan mudah mengakses konten tersebut yang mengakibatkan rusaknya pemikiran dan mampu merusak otak secara permanen.¹² Maka hal itu pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak yang bermain gadget.

4. Pengaruh gadget terhadap Karakter anak.

Penyalahgunaan terhadap gadget oleh siswa akan berpengaruh pada sikap dan karakter siswa yang cenderung mejadi pemalas khususnya dalam belajar. Siswa terbiasa menggunakan gadget hanya untuk bermain saja sehingga dalam diri mereka tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang dalam proses pembelajaran. Dampak penggunaan Gadget dapat dibagi mejadi beberapa. Gadget memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Dampak positif penggunaan Gadget
 - 1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarkan sesuai imajinasinya yang melatih daya fikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
 - 2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa tulisan, angka, gambar, yang membantu melatif proses belajar).

¹¹ Ishomuddin, MA, dkk., Pembangunan Social dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asen, (Jawa Timur: Duta Media Publishing, 2016), hal. 340.

¹² Hamalik, Oemar, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), h.45

- 3) Meningkatkan rasa percaya diri, (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi menyelesaikan permainannya).
 - 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah, (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran akan kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).¹³
- b. Beberapa dampak negative dari penggunaan Gadget
- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar, (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan Gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam Game tersebut).
 - 2) Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan Gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak akan cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
 - 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
 - 4) Kecanduan, (anak akan sulit dan ketergantungan dengan Gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
 - 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena terpapar oleh radiasi yang ada pada Gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
 - 6) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).

¹³ Handrianto, "Dampak Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Anak Usia Dini Dan Remaja", "Artikel Sains, November 2019, h.39

- 7) Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan Gadget akan cenderung diam, sering menirukan Bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungan).

Bahwa Gadget merupakan alat untuk berkomunikasi yang memudahkan manusia dalam menyampaikan informasi dan memberikan informasi, tetapi dalam hal itu masing-masing pengguna memiliki cara untuk memanfaatkan gadget tersebut kedalam hal positif maupun hal negatif sehingga penggunaan Gadget bisa dirasakan baik ataupun buruknya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara umum dapat kita ketahui bahwa penggunaan gadget sangat berdampak pada aspek perkembangan anak, yang meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek perkembangan bahasa, aspek fisik dan motorik, aspek kognitif, serta aspek sosial dan emosional.

- a. Pada aspek perkembangan nilai agama dan moral.

Penggunaan gadget bagi anak yang kurang pengawasan dari guru dan orang tua memungkinkan anak dapat mengakses situs-situs yang tidak seharusnya diakses oleh anak. Jika hal ini terjadi akan berdampak pada kerusakan moral/akhlak dan berakibat fatal bagi nilai-nilai agama yang di anutnya. Hal ini terjadi karena mudahnya akses internet dalam menampilkan segala konten yang harusnya belum layak ditonton oleh anak. Kemudahan pengaplikasian gadget dan aplikasi yang terdapat di dalamnya telah memberikan keluasaan pada anak usia dini secara bebas untuk memperoleh berbagai hal yang mereka inginkan.

- b. Dari aspek kognitif

Dari aspek kognitifnya Penggunaan gadget pada anak bisa mengasah kemampuan berpikir

dan imajinasi anak. Anak yang sering menggunakan gadget dapat mengembangkan kreativitasnya. Hal ini disebabkan karena gadget dilengkapi dengan berbagai aplikasi dan gambar yang menarik juga mendukung kreativitas. Misalnya: dari gadget yang mempunyai beberapa situs dan aplikasi untuk menggambar dan mewarnai, menyusun balok/gambar yang tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Dengan gadget anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh fitur-fitur terbaru yang mampu meningkatkan kemampuan berimajinasi anak. Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada ikut berpengaruh positif dalam meningkatkan daya pikir dan otak anak. Selain itu, gadget memberi kesempatan kepada anak untuk leluasa mencari informasi. Bagi pola pikir anak, gadget membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Hal ini secara tidak langsung sangat mendukung dalam pengembangan tingkat kognitifnya.

- c. Dari aspek perkembangan fisik dan motorik anak,

Dari aspek perkembangan fisik dan motorik anak penggunaan gadget memiliki dampak yang negatif terhadap perkembangannya. Anak yang sering bermain gadget, akan menyebabkan mereka menjadi anak-anak yang cenderung malas bergerak dan beraktivitas fisik. Anak yang sering menghabiskan waktunya bersama dengan gadget juga akan menghambat motoriknya. Anak akan mengalami obesitas atau kegemukan karena mereka jurang

- beraktivitas secara fisik dan lebih sering untuk menghabiskan makanan sambil bermain gadget.
- d. Dari segi aspek perkembangan sosial dan emosional

Gadget dapat memberikan dampak negatif dan positif terhadap perkembangan seorang anak. Anak yang sering menghabiskan waktunya dengan gadget menjadikan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya akan terganggu. Pertumbuhan dan perkembangan kemampuan sosialisasi anak akan menjadi buruk akibat dari kesibukan gadgetnya tanpa mau memperdulikan orang lain.

- e. Dari segi aspek perkembangan bahasa,

Dalam perkembangan bahasanya anak yang memiliki keseharian selalu asyik dengan gadget akan berdampak pada sulitnya dalam mengembangkan kemampuan berbicara karena mereka kerap kali berdiam diri untuk bersenang senang dengan berbagai situs dan aplikasi di gadgetnya. Keadaan yang seperti ini juga akan menjadikan anak enggan mau untuk menulis, namun jika ditinjau dari segi membaca anak akan lebih mudah berkembang.¹⁴Permasalahan lainnya yang memungkinkan adalah anak menjadi malas membaca buku. Ini terjadi karena perangkat gadget tampak lebih menarik dan menggoda karena memiliki tampilan visual yang fantastis bahkan dapat memperlihatkan sesuatu sesuai dengan kenyataan nyata.

5. Perkembangan Peserta Didik

Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur,

¹⁴ Novi Yuanda, Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa Dimasa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V Sdn.No.112260 Gunting Saga), Tahun2022.

jenjang dan jenis pendidikan tertentu.¹⁵ Dengan demikian peserta didik merupakan orang yang berhak menentukan pilihan untuk mengembangkan bakat dan masa depan yang dimiliki. Beberapa perkembangan yang dialami oleh peserta didik adalah, perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan moral, dan perkembangan agama.¹⁶ Perkembangan-perkembangan peserta didik, sebagai berikut:

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan awal perkembangan yang terjadi di dalam diri setiap manusia. Fisik merupakan tempat berkembangnya berbagai perkembangan manusia, seperti perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan moral dll. faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik anak adalah faktor keturunan dan faktor lingkungan. Tahapan perkembangan fisik dimulai dari tahap anak-anak, remaja, dewasa dan usia lanjut.

b. Perkembangan kognitif

Teori mengenai perkembangan kognitif salah satunya digagas oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa tahapan berpikir manusia sejalan dengan tahapan umur seseorang. Piaget mencatat bahwa seorang anak berperan aktif dalam memperoleh pengetahuan tentang dunia. Tahap berpikir manusia menurut Piaget bersifat biologis. Perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan kemampuan mental dan fisik untuk mengetahui objek tertentu. Seperti halnya memasukkan informasi ke dalam pikiran, mengubah pengetahuan yang telah ada dengan informasi yang baru diperoleh, dan perubahan tahapan-tahapan berpikir.

c. Perkembangan sosial

Teori perkembangan sosial salah satunya dikemukakan oleh Lev Vigotsky yang berpandangan bahwa konteks sosial merupakan hal yang sangat penting dalam

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional, Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 4, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Jakarta: 2003), hlm. 23.

¹⁶ Maganti Sit, Perkembangan peserta didik, (Medan: Perdana Publishing. 2012), Hlm. 11

proses belajar seorang anak. Pengalamam interaksi sosial ini sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berfikir anak. Interaksi antara anak dengan lingkungan sosialnya akan menciptakan bentuk-bentuk aktivitas mental yang tinggi. Maka dari itu perkembangan sosial dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi serta meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama satu sama lain dilingkungan sosial mereka. Selain itu dalam lingkungan sosial seorang anak juga dapat ikut serta berperan dalam berkehidupan bermasyarakat.

d. Perkembangan Emosi

Seringkali emosi di artikan sebuah sebuah perasaan yang muncul, emosi yang muncul mengacu pada perasaan kuat yang melibatkan pikiran, perubahan fisiologis, dan ekspresi pada sebuah perilaku. Perkembangan emosi adalah sebuah proses yang berjalan secara perlahan dan anak dapat mengontrol dirinya ketika menemukan *convorting behavior* atau perasaan yang nyaman. Salah satu teori yang mengungkapkan tentang perkembangan emosi adalah teori dari James Lange yang memberikan pendapat bahwa sebuah peristiwa menyebabkan rangsangan fisiologis terlebih dahulu dan kemudian seseorang menafsirkan rangsangan ini, Setelah interpretasi dari rangsangan terjadi seseorang akan mengalami emosi.

e. Perkembangan moral

Teori perkembangan moral salah satunya dikemukakan oleh Lawrence Kohlberg yang menyatakan bahwa Konsep kunci untuk memahami perkembangan moral menurut Kohlberg adalah internalisasi, yaitu perubahan perkembangan dari perilaku yang dikendalikan secara eksternal menjadi perilaku yang dikendalikan secara internal. Perkembangan moral adalah perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mengetahui baik dan buruk suatu perbuatan.

f. Perkembangan agama

Fitrah beragama dalam diri manusia merupakan naluri yang menggerakkan hatinya untuk melakukan perbuatan baik yang dianjurkan oleh Tuhan Yang Maha Esa sejak anak

berada di tulang sulbi orang tuanya. Perkembangan agama berjalan sesuai dengan perkembangan aspek psikologis pada anak. Anak mengenal Tuhan pertama kali melalui bahasa dari kata-kata orang yang ada dalam lingkungannya, seperti halnya orang tua dari anak tersebut.¹⁷

6. Peran Guru

Kompetensi guru yang baik sangat berpengaruh besar bagi pembangunan nasional. Menurut Permendiknas nomor 16 tahun 2007 yang termaksud kompetensi inti adalah kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan pendidikan dimana kualifikasi guru Sekolah Dasar (SD) dalam kompetensi pedagogiknya, guru memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan peserta didik.¹⁸ Di era teknologi yang sangat berkembang pesat ini guru tidak hanya untuk dituntut mengajar dan mendidik siswa saja, namun juga sebagai pendidik disekolah guru memiliki tantangan lain seperti menghadapi perkembangan karakteristik siswa yang selalu dihadapkan pada kemajuan teknologi di era globalisasi.

Guru berperan juga untuk menghadapi dan menyadarkan siswa-siswinya yang sudah kecanduan dalam bermain smartphone dampak dari perkembangan teknologi. Selain itu guru juga sangat berperan penting bagi penanaman karakter peserta didik dan pendidikan, dengan itu guru diharapkan untuk mampu menanamkan norma norma dalam memanfaatkan smartphone dan membimbing juga mengontrol siswa dalam pemanfaatan gadget.

a. Peran guru dalam menanamkan nilai-nilai norma dan dalam memanfaatkan smartphone.

- 1) Guru menciptakan suasana kelas ramah anak, contoh; menerima anak-anak apa adanya, memenuhi kebutuhan anak, melindungi anak dari segala ancaman, dan menghormati anak-anak.

¹⁷ Maganti Sit, Perkembangan peserta didik, (Medan: Perdana Publishing. 2012), Hlm. 11

¹⁸ Sahid Zuhdi Adz Dzaky, Analisis kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran di sekolah dasar negeri 2 purbalingga Lor, Jurnal Shool Education, Vol. 10, No. 1, (Juni 2020):, hal. 28

- 2) Guru sebagai uswah/role model dalam menggunakan teknologi (smartphone). Guru diharapkan tidak memegang smartphone pada saat proses belajar mengajar.
- 3) Guru mengajarkan tata krama yang baik bagi anak, agar anak terbiasa menghargai sesama temannya di kelas.
- 4) Guru melatih anak untuk membaca buku bacaan dengan suara lantang dan bergilir.
- 5) guru membiasakan anak untuk mencari tugas melalui buku, bukan dari smartphone.

Menurut Dartyant penerapan norma tersebut dapat menghasilkan beberapa poin penting dalam diri anak, yakni:

- 1) Anak akan memiliki watak peduli, tangguh, jujur, cerdas.
 - 2) Mengubah kebiasaan buruk anak step by step sehingga menjadi baik.
 - 3) Anak akan menjadi berkaraker sehingga tertanam dalam jiwanya sifat yang memancarkan sikap dan tindakan baik.
 - 4) Anak yang berkaraker baik akan mewujudkan kemampuan daya dorong dari dalam untuk menampilkan perilaku terpuji.¹⁹ Untuk itu guru dituntut untuk menjadi pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengarahkan, melatih, mengajar, membimbing, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.
- b. Pembinaan nilai-nilai Karakter di sekolah di dalam proses pembelajaran

Untuk menanamkan Pendidikan karakter terhadap anak (siswa) perlu dilakukan pembinaan dengan dua hal, yakni pembinaan dalam pendidikan formal (sekolah) maupun informal (luar sekolah). Pendidikan karakter secara terintegrasi di dalam proses pembelajaran. Yang dimaksud dengan pendidikan karakter secara terintegrasi di dalam

¹⁹ Talizaro Tafonao, Peran Guru Dalam Menangani Perilaku Menyimpang di Kalangan Siswa Mileneal, Jurnal Peran Guru, 2018, h. 166-171

proses pembelajaran adalah pengenalan nilai-nilai, fasilitasi diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi), juga dirancang dan dilakukan untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari/peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai dan menjadikannya perilaku. Dalam struktur kurikulum kita, ada dua mata pelajaran yang terkait langsung dengan pengembangan budi pekerti dan akhlak mulia, yaitu pendidikan Agama dan PKn.

Kedua mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang secara eksplisit mengenalkan nilai-nilai, dan sampai taraf tertentu menjadikan peserta didik peduli dan menginternalisasi nilai-nilai. Integrasi pendidikan karakter pada mata pelajaran selain pendidikan Agama dan PKn yang dikembangkan saat ini lebih pada fasilitasi internalisasi nilai-nilai di dalam tingkah laku sehari-hari melalui proses pembelajaran (kegiatan belajar mengajar dan penilaian). Pengenalan nilai-nilai sebagai pengetahuan melalui bahan ajar dapat dilakukan, tetapi bukan merupakan penekanan. Yang ditekankan adalah pelaksanaan dan/atau penginternalisasian nilai-nilai melalui kegiatan-kegiatan di dalam proses pembelajaran.

Pendidikan karakter secara terintegrasi di dalam kegiatan pembinaan kesiswaan Pendidikan karakter secara terintegrasi di dalam kegiatan pembinaan kesiswaan adalah pengenalan nilai-nilai, fasilitasi diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik melalui pelaksanaan kegiatan pembinaan kesiswaan, yaitu kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka. Kegiatan tersebut dilaksanakan di dalam dan/atau di luar lingkungan sekolah dalam rangka memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan menginternalisasi nilai-nilai atau aturan-aturan agama serta norma-norma sosial baik lokal, nasional, maupun global untuk membentuk insan yang

seutuhnya. Berikut adalah contoh- contoh kegiatan pembinaan kesiswaan yaitu pembinaan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, penegakan tatakrma dan tata tertib kehidupan akademik dan sosial sekolah, kepramukaan, dan upacara bendera

c. Layanan Bimbingan Konseling

Bimbingan konseling menurut Prayitno merupakan pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok agar mandiri dan berkembang secara optimal dalam bimbingan pribadi, sosial, belajar maupun karier. Layanan ini memungkinkan siswa memperoleh kesempatan bagi pembahasan dan pengentasan masalah yang dialami melalui dinamika kelompok. Layanan ini mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan individu yang ada didalam kelompok. Sebagai salah satu bentuk kegiatan bimbingan dan konseling, layanan ini dapat diselenggarakan di mana saja, di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah masalah pendidikan pekerjaan, pribadi, dan sosial. Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam tiga kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang), dan kelompok besar (13-20 orang) ataupun kelas (20-40 orang).²⁰

7. Peran Orang Tua

Pendidik pertama anak di rumah yaitu orang tua yang harus menjalankan kewajibannya. Meskipun demikian tetap saja bantuan guru di sekolah diperlukan. Orang tua bertanggung jawab penuh dengan pendidikan anaknya, baik dalam mendidikan skap, mental dan pengetahuan anak-anaknya. Keluarga adalah rumah pertama bagi setiap anak, orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk membimbing dan mendampingi proses pendidikan anak

²⁰ Uly Andri Raya, Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa Smp Negeri 6 Percut Sei Tuan, Skripsi Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam, Tahun 2019

dilingkungan keluarganya.²¹ Orang tua memang terkadang menemui kesulitan untuk mengalihkan perhatian anak-anak terhadap gadgetnya. Oleh karena itu, diperlukan peran guru dalam meminimalisir penggunaan gadget tersebut.

Menurut Zainuri pendidikan anak di lingkungan keluarga lebih berpusat pada pembentukan sikap dan pembiasaan pada aktivitas-aktivitas positif. Dalam artian orang tua wajib mendidik dan membimbing anak dilingkungan keluarganya sehingga anak akan memiliki sikap dan karakter yang baik dan santun dengan cara menjadikan orang tua sebagai uswah hasanah untuk ditiru anak. Seperti pendapat HeavyRunner & DeCelles (2002) yang menyebutkan bahwasanya membimbing, mengasuh, menjaga, membina dan mendidik anak dirumah merupakan kewajiban setiap orang tua guna membentuk karakter, kepribadian yang baik bagi anak.

a. Gaya Pengasuhan Orangtua

1) Pengasuhan orangtua yang bergaya otoritarian

Gaya yang bersifat otoritarian lebih menghukum dan membatasi dimana orangtua sangat berusaha agar anak mengikuti pengarahan yang di berikan dan menghormati pekerjaan dan usaha yang telah dilakukan orangtua. Orangtua otoritarian menetapkan batasan-batasan dan kendali yang tegas terhadap anak dan kekurangannya memberi peluang kepada mereka untuk berdialog secara verbal. Pengasuhan orangtua yang bergaya otoritatif Mendorong anak agar mandiri namun masih membatasi dan mengendalikan aksi-aksi mereka. Orangtua dengan gaya pengasuhan otoritatif memberikan kesempatan kepada anaknya untuk berdialog secara verbal. Disamping itu orangtua juga bersikap hangat dan mengasuh.

²¹ Elva Gustiana , Upaya Guru Dalam membentuk karakter Siswa kelas V pada Masa Pandemi Covid 19 Di MI Plus JA-ALHAQ Bengkulu, Skripsi, Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu, Tahun 2021, hal. 23 – 24.

2) Pengasuh orangtua yang bergaya melalaikan

Suatu gaya orangtua tidak terlibat dalam kehidupan anak. Orangtua yang lalai tidak menjawab pertanyaan pengasuhan anak yang bersikap lalai berkaitan dengan perilaku remaja yang tidak kompeten secara sosial khususnya kurangnya pengendalian sosial, remaja yang dilalaikan oleh orangtuanya merasa bahwa hal lain kehidupan orangtuanya lebih penting.

3) Pengasuhan orangtua yang memanjakan

Gaya pengasuhan di mana orangtua sangat terlibat dalam kehidupannya namun hanya memberikan sedikit tuntutan atau kendali terhadap mereka. Orangtua yang memanjakan anaknya untuk melakukan apapun yang mereka inginkan. Akibatnya anak itu tidak pernah belajar untuk mengendalikan prilakunya sendiri atau selalu berharap agar kemaunya diikuti.²² Maka dari hal tersebut bahwa orang tua harus dapat mengasuh anak dengan sebaik-baiknya karena anak merupakan generasi penerus.

B. Penelitian Terdahulu

1. **Skripsi hasil karya Menni mahasiswi, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) Mataram, Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi (FDIK) Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam (KPI) tahun 2020, dengan judul DAMPAK GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL²³**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget terhadap interaksi sosial di kalangan remaja, penggunaan gadget yang lama berakibat ketergantungan dan berdampak pada interaksi sosial yang kurang, dari hasil penelitian ini ditemukan bahwasannya dampak penggunaan gadget dapat mempengaruhi remaja pada

²² Aditya Pratama, Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Study Di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung), Tahun 2020

²³ Mahni, Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial, skripsi Universitas Islam Negeri (Uin) Mataram 2020

umumnya, khususnya Remaja Kelurahan Kekalik Jaya dalam berinteraksi sosial.

Tipe penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. peneliti melakukan penelitian dengan studi diskriptif karena sesuai dengan sifat masalah serta tujuan yang ingin memperoleh dan bukan menguji hipotesis, dan penulis terjun langsung ke lapangan untuk mencari data. Dalam hal ini penulis ingin mengungkapkan sesuai yang terjadi dilapangan, untuk dapat memberikan penjelasan dan jawaban terhadap pokok permasalahan yang sedang diteliti.

Hasil penelitian menunjukkan Berdasarkan hasil wawancara dapat peneliti katakan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang negatif dikalangan Remaja yang membuat Remaja malas dalam bekerja sehingga mengakibatkan meningkatnya jumlah pengangguran di Kelurahan Kekalik Jaya.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudari Menni dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan jenis pendekatan penelitian kualitatif. Perbedaan antara penelitian yang peneliti lakukan adalah subjeknya yaitu siswa tempat dan objek penelitian. Penelitian sebelumnya bertempat di Masyarakat Kekalik Jaya, Kecamatan, Sekarbela Kota Mataram, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti bertempat di SD Negeri 2 Betokan. Peneliti sebelumnya fokus pada pemuda yang bermain gadget yang ada di Kelurahan Kekalik Jaya, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan hanya fokus pada salah satu kegiatan siswa yang bermain gadget dan pengaruhnya terhadap karakter siswa di SD Negeri 2 Betokan.

2. **Skripsi hasil karya Ahmad Waliid, mahasiswa Universitas Negeri Makassar, Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial tahun 2019, dengan judul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar²⁴**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui gambaran Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP

²⁴ Ahmad Waliid, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar, tahun 2019

01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. 2) Untuk mengetahui karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistic kuantitatif deskriptif. Variabel penelitian terdiri dari penggunaan gadget (Variabel X) dan karakter siswa sebagai (variabel Y). Populasi peneltian ini adalah siswa SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar 764 siswa serta yang menjadi VII,VIII, dan X sebanyak 100 siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis statistic deskriptif dan analisis inferensial.

Hasil peneliti gambaran penggunaan gadget di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar berada pada kategori “cukup baik” dengan mengacu pada indikator menambah pengetahuan siswa dalam menggunakan gadget, melatih kreativitas anak, mengganggu konsentrasi belajar, dan mempengaruhi perilaku anak. Gambaran karakter siswa di Smp Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar berada pada kategori “sangat baik” dengan mengacu pada indikator jujur, disiplin, rasa ingin tahu, peduli sosial, tanggung jawab. Ada pengaruh yang berada pada kategori “sedang” antara Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan uji regresi terhadap variabel penggunaan gadget terhadap siswa

Persamaan peneliti sebelumnya dengan peneliti yaitu fokus dengan pengaruh gadget terhadap karakter siswa, dan yang diamati adalah siswa. Perbedaan peneliti sebelumnya dengan peneliti yaitu jenis penelitiannya peneliti sebelumnya menggunakan Jenis penelitian statistic kuantitatif deskriptif. Sedangkan peneliti yaitu kualitatif, tempat dan objek penelitian berbeda, peneliti sebelumnya melakukan penelitian di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Sedangkan peneliti di SD Negeri 2 Betokan.

C. Kerangka Berfikir

Kebanyakan anak di zaman sekarang memakai gadget bukan untuk belajar melainkan bermain games dan bermedia sosial. Hal tersebut dapat mempengaruhi karakter dari si anak. Gadget mempunyai dampak positif yaitu dapat mengakses informasi sehingga menambah wawasan anak, melatih motorik anak, dan meningkatkan keterampilan kognitif, sedangkan dampak negatifnya anak jadi kecanduan gadget, penurunan konsentrasi belajar, malas belajar, menimbulkan gangguan kesehatan terutama pada mata tidak heran anak-anak di usia rendah sudah memakai kaca mata, menjadi pribadi tertutup, dan tidak memperdulikan keadaan sekitarnya. Dari hal tersebut pengaruh anak memakai gadget tergantung dari perananan guru dan pengawasan dari orang tua keduanya harus memiliki strategi agar anak tidak terhanyut dalam dunia gadget. Strategi guru yaitu dapat melalui pembinaan nilai-nilai karakter disekolah didalam proses pembelajaran, layanan bimbingan konseling kelompok, dan untuk orang tua dapat mendampingi dan memberikan batasan waktu untuk bermain gadget, dan tidak memanjakan anak sehingga sulit dikendalikan.

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir