

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi).<sup>1</sup> Teknologi yang kita lihat saat ini seperti *smarphone*, *tablet*, *komputer* dan *internet* ini merupakan sebuah *gadget* yang melanda masyarakat.

Segala informasi yang bernilai positif maupun negatif, dapat dengan mudah di akses oleh masyarakat. Sehingga berdampak pada karakter dan beberapa hal lain di masyarakat. Terlebih pada usia anak - anak, hal ini sangat rentan karena menyangkut masa depan seorang anak, sehingga perlu pengawasan dan bimbingan orang tua dan guru dalam meninjau karakter anak.

Penggunaan *gadget* pada saat ini kian tinggi, dimana hal ini tidak jauh dengan penggunaan internet sebagai aksesnya, sebagaimana data yang di peroleh terkait tujuan mengakses internet di Indonesia pada tahun 2022, dimana dominasi untuk mendapat informasi/berita dan penggunaan sosial media dengan persentase masing-masing sekitar 74,90 persen dan 74,02 persen. Sedangkan tujuan mengakses internet lainnya digunakan untuk hiburan (69,79), mendapat informasi barang/jasa (20,53), pembelajaran online (19,12), pembelian barang/jasa (16,51), mengirim/menerima Email (10,73), fasilitas finansial (6,95), lainnya (4,87), penjualan barang/jasa (4,63), bekerja online dari rumah (3,53) dan membuat konten digital (1,31).<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Hendro Setyo Wahyudi dan Mita Puspita Sukmasari. *Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat*. Jurnal Analisa Sosiologi. No. 3 Vol. 1, April 2014, hal. 13.

<sup>2</sup> Badan Pusat Statistik, *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*, (Jakarta : Badan Pusat Statistik, 2023), hal. 26



Data di atas menunjukkan penggunaan internet di Indonesia tinggi di gunakan untuk mengakses informasi dan berita, media sosial, dan hiburan. Hal ini tentunya mengindikasikan bahwasanya penggunaan *gadget* bisa saja sangat berpengaruh terhadap karakter penduduk Indonesia.

Pada saat ini terdapat beberapa permasalahan terkait karakter, baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Didalam sekolah misalnya kurang tertibnya peserta didik dalam hal pembelajaran dan kegiatan lainya serta kurangnya sopan santun pada teman dan guru. Sedangkan di luar sekolah Sering di jumpai beberapa anak usia SD bermain *gadget* bersama dengan temanya serta mengucapkan kata-kata yang kurang baik saat bermain bersama dan sampai lupa waktu. Biasanya mereka bermain game online freefire atau mobile legend. Serta melakukan joget tiktok yang mengandung unsur negatif.

Penggunaan *gadget* pada anak yang berlebihan sampai lupa waktu dan sampai melupakan tugasnya tak lepas dari pengawasan orang tua, dimana peran orang tua sangat penting dalam mengontrol penggunaan *gadget* ini. Orang tua yang kurang memperhatikan intensitas penggunaan gadget pada anak akan membuat anak tidak henti hentinya dalam bermain. Namun orang tua yang terlalu mengekang putra putrinya juga kerap kali di anggap kurang baik karena menghambat pengetahuanya terhadap dunia luar. Sehingga orang tua memang harus menempatkan posisinya sebaik mungkin dalam menyikapi penggunaan *gadget* pada anaknya.

Beberapa orang tua tidak memberikan perhatian yang baik kepada anaknya, sehingga hal ini dapat menyebabkan dampak yang kurang baik kepada anaknya. Sebagaiman dalam sebuah berita terdapat kurangnya perhatian orang tua pada anak usia dini di Indonesia.<sup>3</sup> Tentunya hal ini sangat penting karena menyangkut masa depan anak anak Indonesia.

Saat peneliti melakukan kunjungan di lembaga terdapat indikasi penurunan kualitas karakter yang di temukan di lapangan seperti kurang sopanya seorang siswa kepada teman dan gurunya, kurangnya sikap menghargai pada

---

<sup>3</sup> Muhammad Saif Fadhil, "Kurangnya Perhatian pada Anak Usia Dini di Indonesia" dalam <https://www.kompasiana.com/saif25/64368f9c08a8b55af0591302/kurangnya-perhatian-pada-anak-usia-dini-di-indonesia>, diakses pada 11 November 2023. Pukul 21.33 WIB.

teman. Juga di temui sikap siswa sering menjadi permasalahan dalam sekolah seperti tidak mau masuk kelas pada saat jam pelajaran, tidak mengikuti arahan dari guru saat upacara, serta mengejek teman di dalam kelas sampai menangis.<sup>4</sup> Sedangkan ketika wawancara terhadap siswa dan orang tua di temukan bahwa penggunaan *gadget* pada anak kurang baik dan perlu banyak pengawasan dari orang tua, dan ada pula yang menyatakan dengan penggunaan seperlunya dan terbatas, serta penggunaan *gadget* juga candu kepada peserta didik ketika di rumah.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh Sopian Sauri berbagai dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang timbul diantaranya banyak siswa menjadi seorang yang individualis, jarang melakukan interaksi sosial dengan lingkungan luar atau teman sebayanya, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, tidak memperdulikan apapun sampai melupakan waktu seperti melalaikan solat, dan bermalas-malasan untuk mengaji hal ini sangat mempengaruhi sikap sosial, tanggung jawab dan sikap religius siswa.<sup>6</sup>

Begitu juga penelitian yang di lakukan oleh Rahmalah yang mengatakan penggunaan *gadget* pada anak usia dini ternyata berpengaruh pada pembentukan karakternya. Dimana ketika penggunaan *gadget* tersebut intensif maka karakter yang terbentuk pada anak cenderung ke arah yang kurang baik. Sebaliknya ketika penggunaan *gadget* dibatasi atau bahkan jarang, maka karakter yang baik dapat dibentuk kepada anak.<sup>7</sup>

Hasil penelitian Ratnawati, menyebut hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bimbingan orang tua berpengaruh signifikan terhadap karakter dan prestasi belajar siswa kelas IV SDN 244 Lapasa Kecamatan Mare Kabupaten Bone. Adapun kontribusi pengaruhnya adalah sebesar 68% sumbangan dari

---

<sup>4</sup> Observasi Lapangan, 10 Desember 2023.

<sup>5</sup> Makrus, Mariyanah, Endah, Orang tua Siswa MI Darul Huda, Wawancara Pada tanggal 8 Januari 2024.

<sup>6</sup> Sopian Sauri, dkk., *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Education. No. 3 Vol. 8, 2022, hal. 1168.

<sup>7</sup> Rahmalah, dkk. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat IV Tahun 2019. (LPPM : Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2019) hal. 2

faktor bimbingan orang tua.<sup>8</sup> Ketiga hasil penelitian ini sama-sama memiliki hasil terhadap pengaruh *gadget* terhadap karakter. Pada penelitian rahmalah juga menyebutkan faktor lain dalam pembentukan karakter yakni orang tua dan guru yang dapat membentuk karakter. Serta penelitian Ratnawati bimbingan juga berpengaruh pada hasil belajar.

Penelitian Sopian Sauri ini berfokus pada perkembangan karakter, sedangkan penelitian rahmalah berfokus pada pembentukan karakter, dan penelitian Ratnawati berfokus pada karakter dan prestasi belajar dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, yang mana dipengaruhi oleh bimbingan orang tua, dimana berbeda dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti yang berfokus pada pembentukan karakter. Kedua penelitian awal ini menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian yang ke tiga sama dengan penelitian yang di lakukan peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Permasalahan kedua penelitian ini berbeda dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti, dimana penelitian ini memiliki permasalahan adanya penurunan etika sopan santun siswa saat di sekolah dan saat menggunakan *gadget* bersama, serta kurangnya perhatian orang tua. Sedangkan permasalahan ke tiga penelitian ini banyak sekali siswa SD yang sudah bisa bermain *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua, dan adanya perilaku apatis manusia akibat dari teknologi terutama *gadget*, Hasil belajar siswa yang kurang maksimal

Penelitian Rahmalah menyinggung lingkungan keluarga juga merupakan penentu dalam pembentukan karakter, bersifat informal, yang pertama dan utama dialami oleh anak serta lembaga pendidikan yang bersifat kodrati. Orang tua bertanggung jawab memelihara, merawat, melindungi dan mendidik anak agar tumbuh dan berkembang dengan baik.

Penurunan karakter menurut Jarot Wijanarko salah satunya disebabkan karena *gadget* tidak selamanya memberikan keuntungan baik dalam masyarakat maupun pendidikan. Seperti yang di sebutkan oleh Jarot bahwa karakter dan

---

<sup>8</sup> Rahmalah, dkk. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat IV Tahun 2019. (LPPM : Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2019) hal. 2

moral bisa rusak akibat gambar yang kurang baik bahkan video porno yang dilihat pada anak di bawah umur akibat akses dari internet.<sup>9</sup>

Menurut Derry Iswidharmanjaya yang menyatakan ketika seorang anak sudah kecanduan gawai, ia tentu akan menganggap gawai sebagai bagian hidup yang tidak bisa dipisahkan. Mereka akan sangat cemas dan khawatir jika perangkat tersebut berada jauh dari mereka. Sebagian waktunya terpakai dan dihabiskan untuk bermain dengan perangkat yang kurang bermanfaat. Hal ini akan mengganggu kedekatan emosional siswa dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Sehingga mampu mengubah anak menjadi individu yang tertutup, menyendiri atau introvert.<sup>10</sup>

Keluarga disebut sebagai sumber pendidikan akhlak yang paling utama bagi anak, tentunya diluar sekolah anak harus memiliki orang tua sedikitnya satu yang dapat membimbing dan mengarahkan serta membesarkan mereka hingga dewasa.<sup>11</sup>

Orang tua juga merupakan pendidik yang perhatian kepada anaknya, seperti yang dikemukakan oleh Abdul Mujib bahwa orang tua seharusnya menjadi pendidik yang memberikan pengetahuan terhadap anak-anaknya, serta memberikan sikap dan keterampilan yang memadai, memimpin keluarga, dan mengatur kehidupannya, memberikan contoh sebagai keluarga yang ideal, dan bertanggung jawab dalam kehidupan keluarga, baik yang bersifat jasmani maupun rohani.<sup>12</sup> Orang tua dalam mengasuh anak bukan hanya mampu mengkomunikasikan fakta, gagasan dan pengetahuan saja, melainkan membantu menumbuh kembangkan akhlak anak.<sup>13</sup>

---

<sup>9</sup> Jarot Wijanarko & Esther Setiawati, *Parenting Era Digital*, (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia), hal. 21

<sup>10</sup> Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (t.tp. Bisakimia, 2014), hal. 27

<sup>11</sup> Thomas Lickona, *Mendidik untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hal. 48

<sup>12</sup> Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir. *Ilmu pendidikan islam*. (Jakarta : Kencana, 2006). hal. 228-229.

<sup>13</sup> Theo Riyanto, *Pembelajaran sebagai Proses Bimbingan Pribadi*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002), hal. 35

Pentingnya masalah ini di teliti agar peserta didik tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan dan mengganggu kewajibannya. Selain itu penelitian ini bisa menjadi wawasan bagi guru, orang tua siswa, dan orang terdekat peserta didik agar mengontrol penggunaan *gadget* agar benar dalam pemanfaatannya dan menghindari hal yang tidak di inginkan.

Penelitian juga di lakukan agar dapat mencegah kurangnya perhatian orang tua untuk membimbing anaknya. Serta mengevaluasi tindakan orang tua terhadap anaknya sehingga memungkinkan perkembangan karakter anak agar menuju ke arah yang positif. Orang tua harus dapat memperhatikan anak dengan saksama agar dapat memberi bimbingan sesuai dengan situasi dan kondisinya. Sehingga anak dapat berkembang menjadi pribadi yang berkarakter.

Pada penelitian yang di lakukan peneliti memiliki kebaruan di banding dengan penelitian sebelumnya yakni menggunakan dua variabel bebas secara sekaligus, dimana variabel penelitian sebelumnya menggunakan variabel bebas tunggal pada masing-masing penelitian, sehingga penelitian ini menggunakan ini mencoba mencari pengaruh dari 2 variabel sekaligus. Serta dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dan tempat penelitian yang berbeda.

Berdasarkan masalah di atas solusi yang bisa di lakukan adalah memanfaatkan *gadget* sebaik mungkin, disertai dengan pemahaman tentang teknologi itu sendiri agar dapat secara maksimal penggunaannya dan tidak menimbulkan dampak yang buruk.<sup>14</sup> Selain itu pemberian informasi terhadap pengaruh penggunaan *gadget* dan saran dalam bimbingan orang tua turut menjadi salah satu alternatif bagi masalah yang ada.

Berdasarkan poin-poin, pendapat ahli, dan penelitian di atas peneliti ingin melakukan penelitian lagi dengan lokasi yang berbeda dan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, *gadget* telah di gunakan peserta didik pada MI Darul Huda Pojok Ngantru sebagai sarana komunikasi dan hiburan, penggunaan *gadget* yang kurang baik serta perlunya pengawasan dan pengontrolan dari orangtua, dan adanya penurunan karakter peserta didik.

---

<sup>14</sup> Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial : Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Postkolonial*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 276.

Menurut peneliti pentingnya masalah ini diteliti untuk mengetahui apakah *gadget* dan bimbingan orang tua berpengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik. Selanjutnya berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh dari teknologi *gadget* pada karakter peserta didik pada MI Darul Huda Pojok Ngantru, maka peneliti mengangkat judul penelitian yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Bimbingan Orang Tua terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik pada MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung**”.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah masalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan *gadget* sebagai sarana bermain bersama kerap meninggalkan etika sopan santun.
- b. Penurunan etika pada anak masa kini saat di sekolah.
- c. Penggunaan *gadget* membuat candu penggunanya.
- d. Pengawasan orang tua terhadap anaknya pada saat bermain gadget.
- e. Penggunaan *gadget* sudah dilakukan oleh anak-anak tanpa pengawasan orang tua.

### **2. Pembatasan Masalah**

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian tidak meluas dan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik, maka penulis memberikan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut:

- a. Penggunaan *gadget* berdampak pada karakter siswa.
- b. Karakter yang di maksud adalah karakter siswa Madrasah Ibtidaiyah.
- c. Pengaruh penggunaan *gadget* dan orang tua pada karakter siswa

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan bimbingan orang tua terhadap pembentukan karakter yaitu sebagai berikut:



1. Adakah pengaruh *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung?
2. Adakah pengaruh bimbingan orang tua terhadap pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung?
3. Adakah pengaruh *gadget* dan bimbingan orang tua terhadap pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka tujuan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan bimbingan orang tua terhadap pembentukan karakter yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh bimbingan orang tua terhadap pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh bimbingan orang tua dan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan suatu kesimpulan sementara yang belum final; suatu jawaban sementara; suatu dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variable.<sup>15</sup> Kebenaran dugaan tersebut perlu dibuktikan melalui penyelidikan ilmiah. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis Alternatif ( $H\alpha$ )
  - a) Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
  - b) Terdapat pengaruh bimbingan orang tua terhadap pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

---

<sup>15</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian :Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 131

- c) Terdapat pengaruh *gadget* dan bimbingan orang tua terhadap pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Pada bagian ini peneliti menjelaskan bahwasanya penelitian ini memiliki kegunaan dengan teori serta pada aspek pengetahuan yang menjadi sumber dari penelitian yang dilakukan, sehingga penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai motivasi dalam kontrol dalam penggunaan *gadget* pada peserta didik saat di rumah dan di manapun.

Berdasarkan tujuan penelitian dapat diharapkan kegunaan penelitian sebagai berikut :

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bisa mengoreksi penggunaan *gadget* dan bimbingan orang tua dalam proses pembentukan karakter siswa melalui sebuah penelitian, sehingga dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan dari dampak penggunaan *gadget* dan bimbingan orang tua. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya. Penelitian ini juga diharapkan memberikan dukungan pada teori Nando Yannuansa, Oemar Hamalik dan Thomas Lickona.

### **2. Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi kepada instansi atau lembaga yang diteliti berupa, masukan, saran, dan wawasan dalam memberikan edukasi kepada peserta didik dan orang tua agar mendapat peserta didik yang berkarakter.

#### **b. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peneliti untuk terus belajar dan memberikan pengalaman dalam pendidikan terhadap penggunaan *gadget* dan sikap orang tua agar terbentuk karakter peserta didik yang diinginkan.

#### **c. Bagi Siswa**

Dapat memberikan wawasan dan saran sebagai sarana peningkatan sikap yang lebih baik dalam penggunaan *gadget* saat di rumah maupun di sekolah. Serta pelajaran di kemudian hari ketika menjadi orang tua.

d. Bagi Guru

Memberikan wawasan dan sisi pandang pengetahuan baru terhadap teknologi *gadget* dan sikap orang tua yang bisa menjadi bahan evaluasi dalam memberikan edukasi yang di berikan kepada peserta didik berkaitan dengan karakter.

## G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami pengertian bagi pembaca, maka peneliti memberikan penegasan istilah-istilah terkait judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Bimbingan Orang Tua terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik pada MI Darul Huda Ngantru Tulungagung”.

### 1. Secara Konseptual

a. *Gadget*

*Gadget* atau dalam Bahasa Indonesia gawai adalah suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* baik laptop, ipad, tablet, atau smartphone adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.<sup>16</sup>

b. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* merupakan suatu aktifitas fisik dengan memanfaatkan alat berupa *gadget* secara langsung. Hal ini menjadi salah satu alasan utama mengapa perilaku manusia, sedikit demi sedikit menjadi apatis. Untuk manusia dewasa yang sudah mengerti akan dua sisi *gadget* tersebut saja masih bisa salah dalam penggunaannya.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Jarot Wijanarko, Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital. (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), hal. 3.

<sup>17</sup> Prajnidita Zaeny Rahmalah, dkk. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini, (Purwokerto: Penelitian Pengabdian Pada Masyarakat IV, 2019), hal. 302.

### c. Bimbingan Orang Tua

Bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh seseorang, laki laki atau perempuan, yang memiliki kepribadian yang memadai dan terlatih dengan baik kepada individu-individu setiap usia untuk membantunya mengatur kegiatan hidupnya sendiri, mengembangkan pandangan hidupnya sendiri, membuat keputusan sendiri dan menanggung bebannya sendiri.<sup>18</sup>

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga.<sup>19</sup>

Bimbingan orang tua yakni bantuan yang di berikan oleh ayah atau ibu kandung yang memiliki kepribadian yang memadai dan terlatih dengan baik kepada anak anaknya untuk membantunya mengatur kegiatan hidupnya sendiri, mengembangkan pandangan hidupnya sendiri, membuat keputusan sendiri dan menanggung bebannya sendiri.

### d) Karakter

Karakter di definisikan sebagai nilai – nilai perilaku manusia yang universal meliputi seluruh aktivitas manusia, baik dalam rangka berhubungan dengan Tuhan, dengan dirinya, dengan sesama manusia, maupun dengan lingkungannya, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tatakrama, budaya, dan adat istiadat.<sup>20</sup>

### e) Peserta Didik

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Prayitno dan Erman. Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal. 94.

<sup>19</sup> Deni Febrini, *Bimbingan Konseling*. (Yogyakarta : Penerbit Teras, 2011), hal.7.

<sup>20</sup> Samrin, *Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai)*, Jurnal Al- Ta'dib. Vol. 9 No. 1, Januari-Juni 2016, hal. 123.

<sup>21</sup> Musaddad Harahap, *Esensi Peserta Didik Dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Jurnal AlThariqah. Vol. 1 No. 2, Desember 2016, hal. 141.

## 2. Secara Operasional

### a) Pengertian *gadget*

Pengertian *gadget* dalam penelitian ini adalah alat elektronik yang di gunakan sebagai media berkomunikasi, bermain game, chatting, sosmed. Relevansi dari pengertian ini berupa Hp, Laptop, Tab, dan Smarthphone yang berkaitan erat dengan perubahan karakter.

### b) Bimbingan orang tua

Bimbingan orang tua menyangkut apa yang di lakukan orang tua di rumah termasuk memberikan nasehat, mengawasi, mendidik, memberi kasih sayang, dan memberikan arahan kepada anak.

### c) Penggunaan *gadget*

Pengertian penggunaan *gadget* dalam penelitian ini adalah melakukan kegiatan menggunakan *gadget* secara sering pada aktifitas sehari hari, dimana dapat mempengaruhi seorang peserta didik pada karakternya. Pada penggunaan *gadget* ini dilakukan saat di rumah dengan bermacam macam isi dan fitur yang tersedia

### d) Karakter

Karakter pada penelitian ini di artikan suatu sikap yang ada pada seorang peserta didik dengan melihat perilaku yang di lakukan, baik berupa perilaku terhadap orang lain maupun terhadap sesama.

### e) Peserta Didik

Peserta didik pada penelitian ini adalah anggota masyarakat yang masih duduk di usia sekolah dan mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik di sini adalah anak usia sekolah yang tercatat sebagai peserta didik aktif di MI Darul Huda Pojok, Kecamatan Ngantru, Kabupaten Tulungagung dari kelas I hingga kelas VI periode tahun 2022/2023.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat untuk mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapatkan hasil akhir yang utuh dan sistematis serta menjadi bagian yang terikat satu sama lain dan saling melengkapi.

Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagian Awal**, bagian ini terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan bimbingan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.
2. **Bagian Inti**, bagian ini terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain:

Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori terdiri dari penggunaan *gadget*, bimbingan orang tua, pembentukan karakter, pengaruh *gadget* terhadap karakter peserta didik, pengaruh bimbingan orang tua terhadap karakter peserta didik.

Bab III Metode Penelitian terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Penelitian, yang terdiri atas deskripsi data, analisis data, rekapitulasi data. Bab V Pembahasan, bab ini memaparkan hasil penelitian yang membahas pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif *power point* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Bab VI Penutup terdiri atas, kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan saran.

3. **Bagian Akhir** Terdiri atas daftar rujukan, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup.