

***IMPACT* PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KARAKTER  
PEDULI SOSIAL SISWA DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 79  
KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri  
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**Oleh:**

**WENNI**  
**NIM: 1516210286**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN 2019**

**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jl.Raden Fattah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 Fax (0736) 51171-51172  
 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr. Wenni  
 NIM : 1516210286

Kepada  
 Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu  
 Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr.Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama :

Nama : Wenni  
 NIM : 1516210286  
 Judul : *Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Dikelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu.*

Telah memenuhi syarat untuk di ajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I Pembimbing II

**Riswanto, M.Pd, P.Hd** **Adi Saputra, M.Pd**  
 NIP.197204101999031004 NIP.198102212009011013



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **"Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu"**  
yang disusun oleh: **Wenni, NIM. 1516210286** telah dimunaqosyahkan oleh tim sidang di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis Tanggal 18 Juli 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Ketua

**Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd**  
NIP. 196201011994031005

Sekretaris

**Hengki Satrisno, M.Pd.I**  
NIP. 199001242015031005

Penguji I

**Edi Ansyah, M.Pd**  
NIP. 197007011999031002

Penguji II

**Masrifa Hidayani, M.Pd**  
NIP. 197506302009012004

Bengkulu, 18 Juli 2019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd**  
NIP. 196903081996031005

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا, إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya : “*Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.*

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.*”

(QS. Asy-Syarah: 5-6)

**Setelah Kesulitan Ada Kemudahan”**

**Tak selamanya kesulitan akan terus menjadi sebuah kesulitan tiada henti. Disaat kita ditimpa kesulitan ingat lah ada Allah yang selalu membantu dan menyertai kita , orangtua yang selalu berjuang untuk mu. Teruslah berdo’a dan berusaha, hingga kesulitan itu menjadi buah manis yang bisa engkau nikmati.**

(Wenni)

## PERSEMBAHAN

Sujud syukurku kusembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdirmu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku, dalam meraih cita-cita saya, kupersembahkan karya kecilku ini untuk :

1. Kedua orang tuaku ayahanda Alm.Samsuardani dan ibu Junassia. Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir, hingga saya sudah sebesar ini. Terima kasih juga atas limpahan doa yang tak berkesudahan. Serta segala hal yang telah Ayah dan Ibu lakukan, semua yang terbaik. Pahlawanku yang tak mengenal lelah untuk menjadikan putrinya sebagai anak yang berpendidikan dalam bidang ilmu agama serta berguna bagi nusa dan bangsa. Perjuangan dan kasih sayang kalian tidak akan mungkin bisa aku membalasnya namun izinkan anakmu memberikan karya kecil ini sebagai tanda awal keuksesan ini.
2. Terima kasih selanjutnya untuk saudara-saudara saya yang luar biasa, dalam memberi dukungan dan do'a tanpa henti. Jusmi Hartati selaku ayuk ku, adik ku Tri Puspita Lestari, Fariz Alfaridzi dan kakak ku Anggi Saputra Ts, serta seluruh keluargaku yang telah memberikan dukungan dan semangat.
3. Terimakasih untuk orang yang paling special Dodi Satryawan S. yang telah menemani hingga saat ini dan selalu mensupport ku.

4. Untuk sahabat-sahabatku Nora Afriani, Dwi Wulan Sari, Beiti Efriyani, Meitabina Satria Putri, Mutiara Dewi Lestari, Oggi Septo Armando, Wellzoni Prasty, Adinda Fitria terimakasih untuk dorangan dan supportnya.
5. Untuk seluruh teman-teman seperjuangan mahasiswa Tarbiyah dan Tadris khususnya kelas E angkatan 2015, terimakasih atas bantuan, do'a dan dukungannya.
6. Teman-teman satu almamater di IAIN Bengkulu yang telah berjuang sama-sama dalam suka dan duka dalam menyelesaikan studi ini.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Wenni

NIM : 1516210286

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "*Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Dikelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu*" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Mei 2019

Yang Menyatakan  
METERAI  
PEMPEL  
C39DBAFF869510102  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
Wenni

NIM. 1516210286

## ABSTRAK

**WENNI, NIM: 1516210286, Judul Skripsi “Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Dikelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu”** . Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu. Dosen Pembimbing (I) Riswanto, M.Pd, P.hD (II) Adi Saptra M,Pd.

**Kata Kunci:** *Impact Penggunaan Gadget*, karakter peduli sosial.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa dikelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu?”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kuantitatif korelasional, yaitu suatu penelitian yang menggunakan statistik agar dapat menentukan apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel. Metode ini melibatkan pengumpulan data untuk menentukan apakah dan sampai sejauh mana tingkat hubungan yang ada antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu variabel X (*impact* penggunaan *gadget*) dan variabel Y (karakter peduli sosial). . Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V yang berjumlah 148 siswa, dari kelas V.A sampai kelas V.D dan sampel dari penelitian ini 25 orang siswa kelas V, yaitu diambil dari masing-masing kelas, kelas V.A sebanyak 10 siswa, V.B sebanyak 5 siswa, V.C sebanyak 5 siswa dan V.D sebanyak 5 siswa. Hasil penelitian yaitu, dapat diketahui bahwa hasil  $r_{xy}$  sebesar 0,774, nilai tabel  $r_{tabel}$  *product moment* dengan melihat derajat *degrees of freedom* (df)  $25 - 2 = 23$ , yaitu 0,413, yang artinya lebih besar dari  $r_{tabel}$ .  $0,774 \geq 0,413$ , dengan nilai determinasi 59,90%, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu, sedangkan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak.

## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrahmaanirrahiim*

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan taufik dan hidayah-NYA penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Dikelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu**” . Tanpa halangan yang berarti.

Sholawat serta salam semoga senantiasa Allah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabatnya dan mudah-mudahan kita sebagai pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan proposal skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya dorongan dan arahan dari orang-orang terdekat, penulis telah banyak menerima bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajudin, M.Ag, M.H. Selaku rektor IAIN BENGKULU, yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Di IAIN Bengkulu yang senantiasa memberikan motivasi demi keberhasilan dalam menyelesaikan program pendidikan Strata 1 (S-1).
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Dan Tadris yang telah memberikan fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan.

4. Bapak Adi Saputra, M.Pd Selaku Kepala Prodi Pendidikan Agama Islam sekaligus sebagai Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan masukannya terhadap skripsi ini Sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Riswanto, M.Pd, P.hD. Selaku Pembimbing I yang telah memberikan Bimbingan dan Motivasi terhadap penulisan skripsi ini.
6. Kepada Semua Dosen IAIN Bengkulu yang telah memberikan dan membagikan Ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, bangsa, dan agama.
7. Kepada kepala dan karyawan Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah membantu memfasilitasi mencari referensi dalam pengerjaan Skripsi ini.
8. Kepada kepala Sekolah SD Negeri 79 Kota Bengkulu yang telah mengizinkan saya untuk penelitian dan menjadi tempaan bagi skripsi saya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan andil dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Bengkulu, Juni 2019

Penulis

Wenni  
Nim. 1516210286

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PENYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. <i>Impact</i> Penggunaan <i>Gadget</i> .....	10
B. Karakter Peduli Sosial .....	21
C. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	33
D. Kerangka Berpikir.....	35
E. Hipotesis Penelitian .....	37
<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C. Populasi dan Sampel.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data .....	40
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	42
F. Teknik Analisis Data .....	50

<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian .....	51
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	56
C. Pengujian Hipotesis .....	63
D. Pembahasan .....	66
<b>BAB V : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran-saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi dan Sampel Penelitian .....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket .....	41
Tabel 3.3 Skala Skor Lembar Observasi.....	41
Tabel 3.4 Pengujian Validitas Item Angket Nomor 1 .....	42
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Angket secara Keseluruhan.....	44
Tabel 3.6 Tabulasi Skor Angket yang Valid.....	45
Tabel 3.7 Tabulasi Pengelompokan Item Ganjil (X) .....	46
Tabel 3.8 Tabulasi Pengelompokan Item Genap (Y).....	47
Tabel 3.9 Pengujian Reliabilitas Angket.....	48
Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN 79 Kota Bengkulu.	53
Tabel 4.2 Data Siswa-Siswi SDN 79 Kota BengkuluT.A 2017/2018 .....	55
Tabel 4.3 Tabulasi Skor Angket dan Skor Observasi Siswa.....	56
Tabel 4.4 Tabulasi Skor Angket Siswa .....	57
Tabel 4.5 Tabulasi Frekuensi Skor Angket Siswa .....	58
Tabel 4.6 Tabulasi Standar Deviasi Skor Angket Siswa.....	58
Tabel 4.7 Tabulasi Penilaian Skor Lembar Observasi Siswa Karakter Peduli Sosial .....	59
Tabel 4.8 Tabulasi Frekuensi Penilaian Karakter Peduli Sosial .....	60
Tabel 4.9 Tabulasi Standar Deviasi Penilaian Karakter Peduli Sosial.....	61
Tabel 4.10 Penilaian Karakter Peduli Sosial Siswa .....	62
Tabel 4.11 <i>Impact</i> Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa di Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Bagan Kerangka Berfikir Penelitian .....	35
---	----

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Instrumen uji coba angket
2. Instrumen angket
3. Instrument observasi
4. Dokumentasi
5. Surat perubahan judul
6. Surat pengesahan penyeminar
7. Surat pengesahan pembimbing
8. SK pembimbing
9. SK komprehensif
10. Nilai komprehensif
11. Kartu bimbingan proposal dan skripsi
12. Daftar hadir ujian proposal
13. Tabel III nilai-nilai R product moment
14. Surat izin penelitian
15. Surat selesai penelitian dari SD Negeri 79 Kota Bengkulu

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *technologia* atau *techne* yang mempunyai arti keahlian dan *logia* yang berarti pengetahuan. Di era yang modern ini perkembangan teknologi begitu pesat, teknologi dari zaman ke zaman semakin canggih. Teknologi adalah penerapan secara sistematis dan sistemik konsep-konsep ilmu perilaku dan ilmu yang bersifat fisik serta pengetahuan lain untuk keperluan pemecahan masalah.<sup>1</sup> Dalam pengertian yang sempit, teknologi merupakan sesuatu yang mengacu pada objek benda yang dipergunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas atau perangkat keras.<sup>2</sup>

Salah satu teknologi yang terus mengupdate kecanggihannya adalah *handphone*. Dari masa ke masa terus berkembang. Contohnya *Gadget* salah satu *handphone* yang berkembang dan menjadi benda yang sangat booming atau trending topic, malah sudah menjadi kebutuhan untuk orang-orang dewasa yang memang sudah pantas menggunakannya. *Gadget* adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik. *Gadget* yang dulunya suatu benda mewah, yang hanya orang tertentu saja yang bisa memilikinya sekarang siapa saja bisa memilikinya karena harganya yang mulai terjangkau dan menjadi

---

<sup>1</sup>Hamzah B.Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 50.

<sup>2</sup>Ismail Darimi, "Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 1, Nomor 2, Oktober 2017, h. 112.

hal yang biasa di tengah masyarakat, bahkan orang yang menggunakan *gadget* sekarang tidak pandang umur, dari balita, anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua. Perkembangan *gadget* sangat berpengaruh dalam perkembangan kehidupan manusia. Karena *gadget* sangat membantu kehidupan manusia. Belakangan ini, penggunaan *gadget* tidak saja menjadi dominasi orang dewasa. *Smartphone, tablet, notebook* dan aneka *gadget* lainnya juga sudah jamak digunakan anak-anak.

Tujuan pendidikan yang terdapat dalam batang tubuh permukaan undang-undang dasar 1945 yakni “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Kemudian diperinci dan diperjelas dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagaimana dijelaskan di dalam firman Allah swt di dalam surat Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan dia banyak menyebut Allah.”<sup>3</sup>

Sebagaimana hadits rasulullah sallallahualaihiwassalam:

أَكْمَلُ الْمُؤْمِنِينَ إِيمَانًا أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا

Artinya: “Orang mukmin yang paling sempurna imannya adalah yang terbaik akhlakunya” (*HR At-Tirmidzi*).<sup>4</sup>

<sup>3</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Jumanatul J-ART, 2004), h.420.

Untuk itu, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.<sup>5</sup> Dalam tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan. Salah satu nilai-nilai tersebut yaitu sikap peduli sosial.

Kepedulian sosial adalah sebuah tindakan, bukan hanya sebatas pemikiran atau perasaan. Tindakan peduli sosial tidak hanya tahu sesuatu yang yang salah dan benar, tapi ada kemauan melakukan gerakan membantu orang lain. Dengan memiliki jiwa sosial yang tinggi, anak didik akan lebih mudah bersosialisasi serta akan lebih dihargai. Pembentukan jiwa sosial anak didik dapat dilakukan dengan mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai kepedulian sosial melalui kegiatan yang bersifat sosial, melakukan aksi sosial, dan menyediakan fasilitas untuk menyumbang.<sup>6</sup>

*Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada zaman yang serba canggih sekarang itu, karena selain manfaatnya sebagai alat komunikasi, *gadget* juga menjadi alat pencari informasi. Bagi siswa dan guru, *gadget* telah menjadi kebutuhan, siswa tidak perlu lagi mencari buku di perpustakaan, siswa tinggal meng-klik situs di internet dan muncullah banyak informasi yang dicari. Guru juga bisa mencontoh pengajaran dari guru lain dari sekolah unggul yang membagi ilmunya melalui situs pendidikan dalam

---

<sup>4</sup>Bukhari Umar, *Hadis Tarbawi*, (Jakarta: Amzah, 2012), h. 35.

<sup>5</sup>Tim Redaksi Pustaka Yustisia, *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013* (Jakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 5.

<sup>6</sup>Akhmad Busyaeri dan Mumuh Muharom, "Pengaruh Sikap Guru Terhadap Pengembangan Karakter (Peduli Sosial) Siswa di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon", h. 7.

*gadget*. Media sosial yang bermacam-macam bisa mempertemukan kembali teman lama yang jauh di sana. Banyaknya manfaat *gadget* bagi pendidikan adalah salah satu tujuan dari terciptanya alat canggih tersebut.

Namun pada kenyataannya, penggunaan *gadget* bisa menjadi negatif, hal ini dapat membuat anak tidak memperdulikan keadaan sekitar lagi, karena terlalu fokus dengan *gadget* yang di milikinya. Fenomena ini paling mudah kita temui pada anak yang berasal dari keluarga berada dimana *gadget* bukan lagi menjadi barang mewah bagi mereka. Sebagian lagi anak memang difasilitasi oleh orang tuanya untuk sibuk ber-*gadget* ria agar orang tua lebih leluasa beraktivitas tanpa perlu terus-terusan mendampingi anaknya. Ada juga orang tua yang mungkin bermaksud mengenalkan teknologi *gadget* itu sejak dini kepada anak-anaknya. Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu juga akan senang jika dihadiahkan *gadget* oleh orang tuanya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih sadar teknologi dibanding generasi-generasi di belakangnya. Penulis memperhatikan anak-anak sekarang bisa dengan mudah mengakses aplikasi dalam *gadget* yang baru didapatinya dan tidak butuh waktu lama bagi mereka untuk menguasai fitur-fitur *gadget* tersebut.<sup>7</sup>

Padahal jika menatap layar gadget terlalu lama akan menimbulkan dampak yang berbahaya bagi si pengguna, karena radiasi yang dimiliki sangat berbahaya terutama untuk kesehatan mata. Tak jarang anak-anak yang masih menginjak bangku sekolah dasar sudah menggunakan kacamata karena mata

---

<sup>7</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah...* h.89.

nya sudah tak normal lagi. Anak-anak zaman sekarang tidak seperti anak zaman dahulu, yang bermain dengan teman-temannya tanpa mengenal *handphone*. Anak zaman sekarang tak jarang dibiarkan saja oleh orangtuanya menggunakan *gadget* tanpa memikirkan dampak yang berbahaya, sehingga anak menjadi pembangkang, malas belajar, malas makan, tak mau menjalankan aktifitas rutin karena sibuk bermain *gadget*.

Akibat dari hal itu, anak-anak menjadi kecanduan dan tidak lagi memperdulikan sekitar karena telah sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing. Bahkan ada anak yang dipanggil orangtuanya saja tak mau lagi menjawab karena sibuk dengan *gadget*. Hal ini tentu tidak baik untuk perkembangan psikologi anak. Mereka yang sudah candu dengan *gadget* seringkali acuh dengan keadaan sekitar. Pengguna *gadget* tetap mampu untuk bersosialisasi dengan melakukan hubungan melalui berbagai aplikasi yang ada. Namun anak-anak juga perlu untuk memiliki kemampuan membaca emosi orang lain, caranya tentu dengan melakukan interaksi langsung dengan bertatap muka. Masa anak-anak adalah tahap untuk mengeksplor dan berinteraksi secara langsung terhadap dunia sekitar. Anak-anak secara umum menghabiskan waktunya dengan bermain dan mencoba hal-hal baru.<sup>8</sup>

Namun berdasarkan observasi awal di Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu didapatkan informasi bahwa anak-anak sekarang banyak yang kehilangan karakter peduli sosialnya, karena terlalu sibuk dengan *gadget*. Sungguh hal ini sangat memprihatinkan, karena jiwa peduli sosial terhadap

---

<sup>8</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah...*, h. 90.

sesama nya telah hilang, anak-anak lebih bersifat individualis. Pada saat proses pembelajaran berlangsung anak-anak banyak yang diam-diam bermain *gadget* di kelas. Tak sedikit yang tidak memperhatikan gurunya mengajar. Disaat sedang istirahat anak-anak berkumpul bukan untuk bermain sesuai dengan usianya, melainkan untuk bermain *gadget* bahkan guru yang lewat di depan mereka pun tak lagi ditegur sapa akibat sibuk bermain *gadget*. Anak-anak lebih bersikap tak acuh terhadap keadaan sekitarnya. Padahal hal ini sangat dibutuhkan untuk perkembangan psikologi anak, apalagi dikelas V SD ini tepat pada usia 9-10 tahun adalah tahap penanaman kepedulian. Kepedulian adaah empati kepada orang lain yang di wujudkan dalam bentuk memberikan pertolongan sesuai dengan kemampuan. Anak diajari menolong temannya yang sedang dilanda musibah. Misalnya, mengunjungi teman yang sedang sakit, membawakan makanan, mengajari teman tentang materi yang belum dipahami, berbagi ketika sedang makan, dan sebagainya. Kepedulian ini sangat penting dalam rangka menumbuhkan rasa persaudaraan, dan kekeluargaan, serta menjauhkan diri dari sifat sombong, egois, dan individual. Kepedulian akan menumbuhkan rasa kemanusiaan, kesetiakawanan, dan kebersamaan. Kepedulian yang ditanamkan pada masa kecil akan menjadi pondasi kokoh dalam melahirkan kemampuan kolaborasi, sinergi, dan kooperasi.<sup>9</sup> Disinilah, langka awal dalam membangun kesalehan sosial. Empati merupakan

---

<sup>9</sup>Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah* (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), h. 91.

kemampuan dalam memahami, melayani, serta mengatasi keragaman dan kesadaran politis. Empati bukan sekedar simpati, menuntut aksi, bukan hanya belas kasihan.

Sarana dan prasarana disekolah SD Negeri 79 kota Bengkulu tersebut sudah memadai, karena sudah ada perpustakaan, uks, dll. Akreditasi sekolahnya pun sudah A. Guru dikelas V ada 4 orang wali kelas, anak-anaknya satu kelas berjumlah 34 orang, terdiri dari 16 laki-laki dan 18 perempuan. Yang membawa *gadget* berjumlah 12 orang.<sup>10</sup>

Maka dari itu penulis tertarik untuk mengetahui *impact* (dampak) *gadget* terhadap akhlak peduli sosial siswa/siswi dikelas V SDN 79 Kota Bengkulu, sehingga judul penelitian ini adalah ***Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Di Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.***

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak-anak yang kehilangan etika nya terhadap guru.
2. Peraturan sekolah yang membiarkan anak membawa *gadget* kesekolah.
3. Guru yang kurang membatasi siswa dalam penggunaan *gadget* disekolah.
4. Dampak penggunaan *gadget* yang menyebabkan anak hidup individualis.
5. Anak yang dibiasakan bermain *gadget*.
6. Menurunnya karakter peduli sosial anak yang disebabkan oleh *gadget*.

---

<sup>10</sup>Observasi awal di Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu, 07 Januari 2019.

### C. Batasan Masalah

Agar peneliti menjadi lebih fokus dan terarah serta mencegah uraian yang menyimpang dari masalah yang akan diteliti, dan tidak menimbulkan salah penafsiran, maka penelitian ini membahas dan membatasi, *Impact* negatif *gadget* dan karakter peduli sosial siswa di kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu?
2. Apakah terdapat hubungan *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu?

### E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui hubungan *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu?

### F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi pengembangan kajian ilmu pendidikan agama Islam yang mencakup tentang akhlak peduli sosial siswa/siswi.
- b. Hasil penelitian yang dilaksanakan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian sejenis dimasa akan datang.
- c. Menambah data kepustakaan dalam dunia pendidikan, khususnya di SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini berguna bagi peneliti dalam rangka mengembangkan studi dan memperluas wawasan mengenai perilaku kehidupan siswa di sekolah akibat perkembangan teknologi *gadget*.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi dan bahan perbandingan bagi penelitian dimasa yang akan datang.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Impact Penggunaan Gadget*

##### 1. *Impact (Dampak)*

###### a. Pengertian *Impact* (Dampak)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dari penjabaran diatas maka kita dapat membagi dampak ke dalam dua pengertian yaitu dampak positif dan dampak negatif.<sup>11</sup>

###### b. Macam-macam *Impact*

Adapun macam-macam *impact* adalah:

- 1) Dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.

---

<sup>11</sup> Gardenia Augusta, "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui Motivasi Belajar", (Skripsi S1: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2018), h. 8.

2) Dampak negatif dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Pengertian dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.<sup>12</sup>

## 2. Penggunaan

Penggunaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata guna yang berarti fungsi, faedah, atau manfaat. Penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa.<sup>13</sup>

Jadi penggunaan adalah pemakaian suatu benda yang memiliki fungsi dan manfaat. Dalam penelitian ini penulis meneliti penggunaan *gadget*.

## 3. Gadget

### a. Pengertian *Gadget*

*Gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak

---

<sup>12</sup>Gardenia Augusta, "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui Motivasi Belajar".h.9.

<sup>13</sup>Dyah Asri Gita Pratiwi, "Penerapan Metode *Social Impact Assessment* dalam Pelaksanaan Tanggung Jawab Sosial Perusahaan", (Skripsi S1: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Pascasarjana Ilmu Kesejahteraan Sosial Depok, 2012), h. 42.

biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hamper semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik. Bahkan *gadget* memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.<sup>14</sup>

Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan jaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan 14 berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, *email*, foto *selfie* atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu semua, *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi anak-anak

---

<sup>14</sup>M. Hafiz Al-Ayouby, "Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini", (Skripsi S1: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik: Universitas Lampung, 2017), h. 12.

yang sudah mulai menggunakan *gadget* dalam setiap aktifitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif.<sup>15</sup>

#### b. Sejarah *Gadget*

*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*. 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 penggunanya. 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. Dengan demikian, *gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu

---

<sup>15</sup>M. Hafiz Al-Ayouby, "Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini...", h. 13.

memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern.

Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawapada kehidupan sehari-hari adalah *handphone*. 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*). 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.<sup>16</sup>

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)*. Teknologi *handphone* dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini *handphone* dilengkapi dengan

---

<sup>16</sup>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 S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016), h.12.

berbagai macam fitur, seperti *game*, radio, Mp3, *camera*, *video* dan layanan internet.

*Handphone* terbaru saat ini sudah menggunakan *processor* dan *OS (Operating System)* sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah komputer. Orang bisa mengubahfungsi *handphone* tersebut menjadi mini komputer. Fitur ini membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas sehingga bisa diselesaikan dalam waktu yang singkat. 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 jangka maksimal 50 meter) tanpa dihubungkan dengan kabel sedangkan pada *Infrared* kedua perangkat harus berhadapan.<sup>17</sup>

Mengenai aplikasi yang adapada *gadget* salah satu nya 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. Pada akhirnya kita dapat menarik kesimpulan bahwasanya *gadget* yang paling canggih dan diterima oleh masyarakat di seluruh negara adalah *handphone* atau *Smartphone*.

---

<sup>17</sup>Kursiwi, “*Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatulah Jakarta*”..., h.13.

Dengan kecanggihan yang dimilikinya *handphone* mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan.<sup>18</sup>

c. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

*Gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

- 1) Komunikasi. Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.
- 2) Sosial. *Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.
- 3) Pendidikan. Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang

---

<sup>18</sup>Kursiwi, “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta”..., h.14.

pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

#### d. Dampak *Gadget*

##### 1) Dampak Positif *Gadget*

a) Mempermudah komunikasi. Dalam hal ini *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *gadget* kita.

b) Menambah pengetahuan. Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita.

c) Menambah teman. Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *gadget* yang kita miliki.<sup>19</sup>

d) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

##### 2) Dampak Negatif *Gadget*

---

<sup>19</sup>Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak", (Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan Vol. 17, No. 2, November 2017), h. 318.

- a) Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketikasedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.
- b) Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya.
- c) Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.<sup>20</sup>
- d) Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.
- e) Sulit konsentrasi pada dunia nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan *gadget* kesukaannya. Ketika anak

---

<sup>20</sup>Puji Asmaul Chusna, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”..., h. 319.

merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.

e. Penggunaan *Gadget* dan Perkembangan pada Anak-anak

Sering kita temui orang tua membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah *gadget* digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang stanbay dirumah membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik.<sup>21</sup>

Dimulai darisinitilah, anak akan lebih terfokus pada *gadget* nya dan mulai meninggalakan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individualis dan tak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game.

---

<sup>21</sup>Puji Asmaul Chusna, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”..., h. 320.

Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadgetnya*.

Lebih mengakhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuapun enggan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.<sup>22</sup>

#### f. Solusi

Adapun solusi untuk menanggulangi atau mencegah berbagai dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut terhadap anak-anak, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Hindari memperkenalkan *gadget* pada anak usia dini. *Gadget* sebaiknya diperkenalkan pada anak ketika sudah mengerti dan bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Jangan

---

<sup>22</sup>Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak", h. 321.

- memperkenalkan pada anak usia yang masih terlalu dini karena bisa berdampak terhadap kesehatan dan tumbuh kembangnya.
- 2) Berikan pemahaman pada anak. Berikan pengarahan supaya anak tidak menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama. Nasihati sang buah hati secara perlahan, dan jangan memaksanya untuk menghindari *gadget* karena akan membuat anak semakin penasaran.
  - 3) Jadilah contoh yang baik. Jangan hanya melarang namun, anda juga harus menjadi contoh yang baik bagi anak. Ketika di rumah, sebaiknya anda jangan terlalu lama atau terlalu asyik bermain *gadget*. Karena hal itu akan ditiru oleh anak sehingga secara perlahan akan menjadi kebiasaan yang terus berlanjut hingga dewasa.
  - 4) Jangan terlalu memanjakan anak. Semakin anda memanjakan anak, semakin ia akan berbuat seenaknya. Dengan demikian anda harus tetap membatasi penggunaan *gadget* ini. Memanjakan boleh, asal jangan terlalu berlebihan.

## **B. Karakter Peduli Sosial**

### **1. Pendidikan Karakter**

#### **a. Pengertian Karakter**

Menurut T. Ramli, pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan akhlak.<sup>23</sup> Tujuannya

---

<sup>23</sup>Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah* (Jogjakarta: Diva Presss, 2013), h. 32.

adalah untuk membentuk pribadi anak supaya menjadi manusia yang baik, yaitu warga masyarakat dan Negara yang baik. Pendidikan karakter adalah upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan. Kemudian, nilai-nilai tersebut dapat terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata kerama, budaya, dan adat-istiadat.

Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh guru untuk mempengaruhi karakter peserta didik. Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal 1 UU SISDIKNAS tahun 2003 menyatakan bahwa diantara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia. Firman Allah dalam Q.S Asy-Syams: 8-10 yaitu sebagai berikut:

فَاللَّهُمَّهَا فُجُورَهَا وَتَقْوَاهَا (٨) قَدْ أَفْلَحَ مَنْ زَكَّاهَا (٩) وَقَدْ خَابَ مَنْ دَسَّاهَا

Artinya: “Maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya. Sesungguhnya beruntunglah orang yang mensucikan jiwa itu, dan Sesungguhnya merugilah orang yang mengotorinya.”<sup>24</sup>

Berdasarkan pengertian diatas, disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan

---

<sup>24</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Jumanatul J-ART, 2004), h. 595.

secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia dan lingkungan.

Dalam pendidikan karakter Muslich Masnur Lickona “menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*), yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, *moral feeling* atau perasaan tentang moral, dan *moral action* atau perbuatan moral”. Hal ini diperlukan agar anak mampu memahami, merasakan dan mengerjakan sekaligus nilai-nilai kebijakan. Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Menurut *Lickona Thomas*, tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif.

Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (*stake holders*) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah.<sup>25</sup>

#### b. Nilai-nilai Pembentuk Karakter

---

<sup>25</sup> Yulia Citra, “Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran”, (Jurnal ilmiah pendidikan khusus Vol. 1, No.1, januari 2012), h. 238.

Pendidikan karakter tidak dapat dipisahkan dari identifikasi karakter yang digunakan sebagai pijakan. Karakter tersebut disebut sebagai karakter dasar, tanpa karakter dasar maka pendidikan karakter tidak akan memiliki tujuan pasti. Teridentifikasi sejumlah nilai pendidikan karakter sebagai berikut :

- 1) Religius yaitu sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleransi dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- 2) Jujur yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
- 3) Toleransi yaitu sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda
- 4) Disiplin yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan pada peraturan.
- 5) Kerja keras yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi dan menyelesaikan berbagai hambatan belajar dan tugas.<sup>26</sup>
- 6) Kreatif yaitu berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil yang baru.

---

<sup>26</sup> <sup>26</sup> Aprilia Chorinawati, “Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Sosial Pada Santri Tpq Roudhotul Qur’an Desa Cepoko Panekan Magetan Tahun 2016/2017”, (Skripsi S1: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2017), h. 25.

- 7) Mandiri yaitu sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain.
- 8) Demokratis yaitu cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- 9) Rasa ingin tahu yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari.
- 10) Semangat kebangsaan yaitu cara berfikir, bertindak yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri.
- 11) Cinta tanah air yaitu sikap berfikir, bertindak dan berbuat yang menunjukkan setia, peduli dan menghargai tanah air.
- 12) Menghargai prestasi yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna.
- 13) Komunikatif yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan kerja sama dengan orang lain.
- 14) Cinta damai yaitu sikap, perkataan, tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman.<sup>27</sup>
- 15) Gemar membaca yaitu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang bermanfaat.
- 16) Peduli lingkungan yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan

---

<sup>27</sup> Aprilia Chorinawati, "Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Sosial Pada Santri Tpq Roudhotul Qur'an Desa Cepoko Panekan Magetan Tahun 2016/2017" ..., h. 26.

mengembangkan upaya – upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17) Peduli sosial yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18) Tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya.

c. Tujuan, Fungsi dan Media Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Pendidikan karakter yang sesungguhnya jika dihubungkan dengan falsafah Negara Republik Indonesia adalah mengembangkan karakter peserta didik agar mampu mewujudkan nilai-nilai luhur pancasila.

Pendidikan karakter berfungsi, mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik, memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultural, meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Nanda Ayu Setiawati, “*Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa*”, (Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol. 1 No. 1 tahun 2017), h.349.

Pendidikan karakter dilakukan melalui berbagai media yang mencakup keluarga, satuan pendidikan, masyarakat sipil, masyarakat politik, pemerintah, dunia usaha, media massa.<sup>29</sup>

## 2. Peduli Sosial

### a. Pengertian Peduli Sosial

Peduli sosial adalah sikap dan tindakan selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.<sup>30</sup> Kepedulian Sosial merupakan sikap memperlakukan orang lain dengan penuh kebaikan dan kedermawanan, peka terhadap perasaan orang lain, siap membantu orang yang membutuhkan pertolongan, tidak pernah berbuat kasar, dan tidak menyakiti hati orang lain. Peduli sosial harus dilakukan tanpa pamrih, berarti tidak mengharapkan balasan atas pemberian atau bentuk aktivitas yang kita lakukan kepada orang lain. Jadi saat melakukan aktivitas sebagai bentuk kepedulian, tidak ada keengganan ataupun ucapan menggerutu. Semua dilakukan Cuma-Cuma, tanpa pamrih, hati terbuka, dan tanpa menghitung-hitung, kepedulian sejati itu tidak bersyarat. Jadi penanaman nilai peduli sosial adalah cara yang dilakukan untuk memasukan ataupun menanamkan

---

<sup>29</sup>Zainal Aqib, “*Pedoman Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*” (Yogyakarta: Gava Media, 2017), h. 5.

<sup>30</sup>Said Hamid Hasan, *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, 2010), h.10.

sikap saling membantu, empati, peduli terhadap orang lain yang membutuhkan.<sup>31</sup>

b. Macam-Macam Peduli Sosial

- 1) Kemampuan berempati. Kemampuan untuk berempati penting dimiliki setiap pribadi, termasuk para peserta didik di sekolah. Dengan mempunyai empati, seseorang akan bisa membangun kedekatan dengan orang lain, mempunyai tenggang rasa, ringan dalam memberikan pertolongan atau melapangkan jalan kehidupan yang damai dan saling membantu antara satu dengan yang lain. Kemampuan berempati peserta didik dapat dibangun dengan membangun kesadaran untuk memahami kesedihan orang-orang yang sedang dirundung musibah misalnya, apabila ada teman atau keluarga yang sedang sakit, anak didik diajak untuk menjenguk dan memberikan bantuan, apabila ada diantara sesama yang tertimpa bencana, anak didik diajak menolongnya dengan tenaga barang atau uang.
- 2) Saling menyayangi. Banyak peristiwa pada akhir-akhir ini yang menunjukkan semakin hilangnya akhlak saling menyayangi di antara anggota masyarakat. Perkelahian antar kampung di beberapa propinsi, perampokkan dan pembunuhan, pembalakan hutan dan penyiksaan hewan, bahkan ada penyiksaan terhadap anak-anak dan sesama umat islam. Setiap orang yang beriman harus saling

---

<sup>31</sup>Cahyo Waskito Adi, "Penanaman Kepedulian Sosial di MTs Satu Atap Hidayatul Mubtadi'in Kalitapen Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas", (Skripsi S1: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto, 2016), h. 6.

menyayangi, tidak hanya sesama teman, tetapi kasih sayang kepada hal-hal yang bersifat umum, seperti sesama manusia, terhadap manusia yang berbeda keyakinan, terhadap keluarga dan bahkan terhadap alam.

- 3) Kasih sayang terhadap sesama muslim. Setiap muslim atau umat manusia di harapkan saling menyayangi. Sesama umat harus saling berbagi dan menerima dengan niat ikhlas, sehingga dapat mencapai kebahagiaan bersama. Janaganlah kita acuh terhadap sesama muslim, sehinga muslim lain menderita baik secara lahir maupun batin.<sup>32</sup>
- 4) Kasih sayang terhadap orang musrik. Toleransi terhadap umat beragama, pada saat ini masih merupakan hal penting dalam kehidupan bersosial di Indonesia, karena di Negara kita banyak perbedaan baik dalam keyakinan, ekonomi, sosial, maupun budaya.
- 5) Kasih sayang terhadap anak-anak. Anak-anak adalah amanah bagi orang tua dan masyarakat pada umumnya. Terhadap anak-anak tersebut, haruslah kita berikan kasih sayang yang cukup dan bekal ilmu supaya dapat berkembang secara maksimal. Tugas orangtua untuk membimbing dan memberikan pengawasan yang cukup terhadap anak. Kasih sayang terhadap alam. Banyak contoh kecil, bahwa kita sekarang kurang menyayangi alam. Membuang sampah

---

<sup>32</sup>Novan Ardi Wiyani, *Pendidikan Karakter dan Kepramukaan* (Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2012), h. 40.

sembarangan yang berakibat polusi dan banjir. Menebang pohon sembarangan yang berakibat banjir.<sup>33</sup>

- 6) Beramal sholeh. Amal artinya melakukan/melaksanakan/membuat. Sedangkan soleh artinya ialah kebaikan-kebaikan yang berbentuk perintah-perintah dan larangan-larangan/halal dan haram yang berhak hanya ditentukan oleh Allah swt, pencipta manusia kehidupan dan alam semesta. Beramal sholeh dapat diartikan berbuat baik/kebajikan, memberi sumbangan atau bantuan kepada orang miskin. Amal sholeh juga dapat berarti melakukan sesuatu yang baik seperti memberi nasehat, bekerja untuk kepentingan masyarakat, dan mengajarkan suatu ilmu. Beramal sholeh merupakan wujud akhlak sosial dalam rangka mewujudkan kepedulian sosial, sehingga seseorang berbuat baik terhadap orang lain. Hal demikian sangat diperlukan, karena kalau kita membutuhkan bantuan orang lain, maka kita harus membantu juga orang lain. Terkait dengan anjuran agar kita beramal bagi orang yang tidak mampu, Allah berfirman (QS Al-Baqarah 254):

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَنْفِقُوا مِمَّا رَزَقْنَاكُمْ مِنْ قَبْلِ أَنْ يَأْتِيَ يَوْمٌ لَا بَيْعٌ فِيهِ وَلَا خُلَّةٌ وَلَا شَفَاعَةٌ ۗ وَالْكَافِرُونَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, belanjakanlah di jalan Allah sebagian rejeki yang telah kami berikan kepadamu sebelum datang hari yang pada hari itu tidak ada lagi jual beli dan tidak ada lagi persahabatan yang akrab dan tidak

---

<sup>33</sup>Novan Ardi Wiyani, *Pendidikan Karakter dan Kepramukaan...*, h. 41.

ada lagi syafa'at. Dan Orang-orang kafir itulah orang-orang yang zalim".<sup>34</sup>

- 7) Saling menghormati. Saling menghormati adalah sikap social yang mendasar dan luas. Sikap sosial ini lebih banyak tampil dalam wujud yang kelihatan, dan umumnya bersifat langsung, dalam setiap perjumpaan kita satu sama lain. Karena masing-masing hanya mengutamakan kepentingannya sendiri dan mengabaikan kepentingan orang lain. Wujud-wujud dari tindakan saling menghormati dapat berupa tindakan spontan dalam kehidupan sehari-hari, dalam setiap pertemuan dan kebersamaan kita dengan orang lain. Sikap-sikap hormat diharapkan muncul dari dalam diri sebagai *style of life*, pembawaan yang sudah terpatrit dalam diri kita dan menjadi citra diri kita, karena merupakan sikap dasar kita yaitu bersikap rendah hati agar kita selalu saling menghormati dimanapun kita berada, Sebagai contoh: setiap hari, setiap saat kita berharapan dengan orang, dengan bebagi latar belakang yang berbeda. Secara fisik kita biasa berdekatan satu sama lain seperti di bus, mikrolet, di lift, di rumah makan dan sebagainya.
- 8) Menjaga persaudaraan. Menjaga persaudaraan dapat di artikan membuat hubungan persahabatan atau pertemanan menjadi sangat karib seperti layaknya saudara (adik dan kakak yang seayah dan seibu). Dalam kehidupan bermasyarakat, kita hanya berhubungan

---

<sup>34</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Jumanatul J-ART, 2004), h. 42.

dengan saudara, tetapi juga tetangga, teman di kampus, teman di kantor, dan orang lain dalam banyak tempat dan kesempatan. Dan pada dasarnya persaudaraan tersebut dapat dibagi menjadi 3 yaitu persaudaraan karena keturunan, karena kepentingan dunia dan karena se-akidah. Persaudaraan baik karena keturunan, kepentingan dunia maupun akidah harus terus terpupuk dan dikembangkan, sehingga terjalin rasa senasib dan sepenanggungan.<sup>35</sup> Dalam realitas social masyarakat, kita menyadari bahwa banyak ragam manusia yang ada seperti status social, pendidikan, tingkat ekonomi dan profesi, oleh sebab itu untuk meningkatkan persaudaraan harus ada kebutuhan untuk saling menguatkan, sehingga satu sama lain menjadi kekuatan yang kokoh.

- 9) Berlaku adil. Keadilan dapat diartikan sebagai sikap berpihak pada yang benar, tidak memihak salah satunya, dan tidak berat sebelah. Dengan kata lain yang dimaksud adil di sini ialah memberi hak kepada yang berhak tanpa membeda-bedakan antara orang-orang yang berhak itu, dan melakukan tindakan kepada orang yang salah sesuai dengan kejahatannya dan kelalaiannya, tanpa mempersukarnya atau bersikap pilih kasih kepadanya. Mengapa kita harus adil? Karena dalam kehidupan social, kita suatu saat akan dimintai untuk mendamaikan dua belah pihak yang berselisih, seperti perselisihan dalam keluarga, masyarakat bahkan dalam bernegara.

---

<sup>35</sup> Ludi Septian, "Akhlaq Sosial Islami"....

Oleh sebab itu, dalam upaya menjadi pendamai, kita harus berbuat adil.

- 10) Tolong menolong. Tolong menolong dapat di artikan saling membantu, meminta bantuan. Tolong menolong merupakan bagian tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, karena pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendirian. Sejak manusia lahir sudah membutuhka bantuan orang lain, begitu pula saat dewasa dan bekerja, bahkan saat mati manusia memebutuhkan orang lain karena manusia tidak dapat menguburnya dirinya sendiri. Kehidupan social dan bermasyarakat akan dapat mandiri dan kuat apabila ada kerja sama dan tolong menolong di antara anggota masyarakat khusus umat islam. Dalam agama islam, kerja sama dan tolong menolong dalam rangka berbuat kebaikan demi kemajuan, dan kesejahteraan masyarakat sangat dianjurkan oleh Allah.<sup>36</sup>

### C. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan, secara spesifik sampai saat ini belum ada penelitian yang secara khusus membahas tentang faktor impact gadget dalam pembentukan akhlak peduli sosial islam siswa/siswi Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu, namun sebagai acuannya peneliti menggunakan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan diantaranya:

1. Alfin Khosyatillah (2018) dengan judul skripsi “Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan (Studi Kasus 7 Mahasiswa Jurusan Studi

---

<sup>36</sup>[Ludi Septian](#). “Akhlak Sosial Islami“, Minggu, 06 Juli 2014.

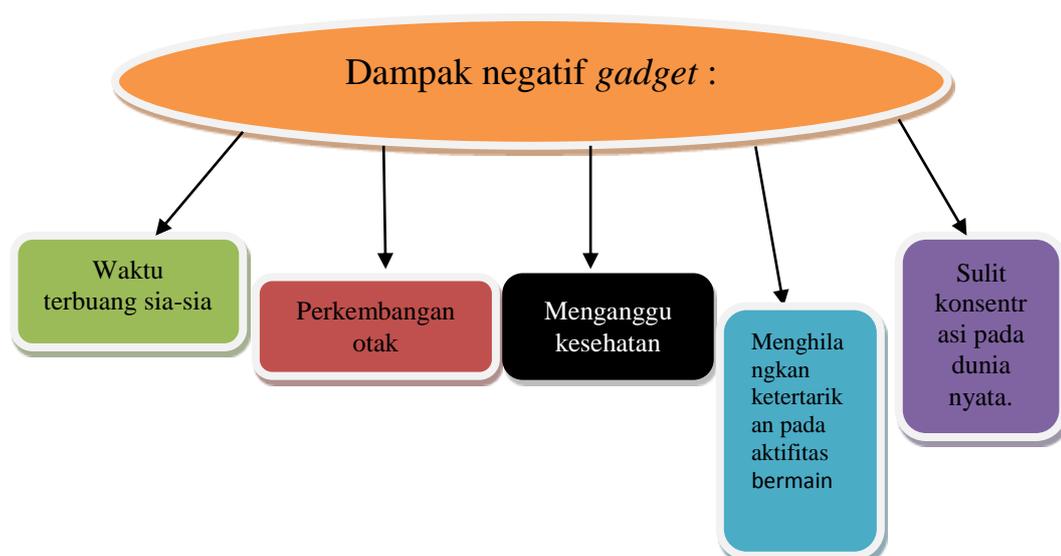
Agama-Agama Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya)”. Program kualifikasi strata 1 Jurusan Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Uin Sunan Ampel Surabaya. Media sosial sendiri memberikan banyak variasi baru dalam berhubungan sosial dimana setiap orang jika ingin berinteraksi tidak perlu ketemu langsung. Akan tetapi, faktanya setiap perkembangan teknologi memiliki dampak positif serta negatif terutama terhadap perilaku keagamaan.

2. Sa’ada (2015) dengan judul skripsi “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man Cirebon 1 Kabupaten Cirebon”. Program kualifikasi strata 1 Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon terhadap perkembangan teknologi informasi gadget, bagaimana penggunaannya dan bagaimana dampak yang ditimbulkan oleh pengguna teknologi informasi gadget aktif ini, khususnya terhadap perilaku sosialnya.
3. Kursiwi (2016) dengan judul skripsi “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan Ips Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk) Uin Syarif

Hidayatullah Jakarta”. Program kualifikasi strata 1 Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa semester V (Lima) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diatas, dapat disimpulkan bahwa ada persamaan dan perbedaan dari setiap penelitian yang dilakukan pada penelitian Alfin Khosyatillah dan Sa’ad, dan kursiwi. Persamaan dari kedua peneliti itu yaitu dalam hal memperbaiki prilaku. Karena kedua penelitian ini membahas perilaku sosial. Sedangkan perbedaan dari penelitian-penelitian tersebut adalah tempat pokok bahasan serta dampak yang mempengaruhinya yaitu media sosial dan gadget.

#### D. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1.

### **Bagan Kerangka Berfikir Penelitian**

Dari bagan diatas dapat disimpulkan bahwa *impact* negatif dari *gadget*

adalah:

1. Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketikasedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.
2. Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya.
3. Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
4. Menghilangkan ketertarikan aktifitas bermain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.
5. Sulit konsentrasi pada dunia nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan *gadget* kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya dia akan lebih asik dan senang

menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya dan menjadi individualis.

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

Dalam kaitannya dengan penelitian bahwa hipotesis diajukan adalah:

Ho : Tidak terdapat *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

Ha : Terdapat *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kuantitatif korelasional yang bertujuan untuk menganalisis *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa/siswi di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.<sup>37</sup> Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data yang bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>38</sup>

Hubungan antara dua variabel disebut *Bivariate Corelation* (dua variabel). Sedangkan hubungan antar lebih dari dua variabel disebut *Multivariate Corelation* (lebih dari dua variable).<sup>39</sup> Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang menggunakan statistik agar dapat menentukan apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel.<sup>40</sup> Metode ini melibatkan pengumpulan data untuk menentukan apakah dan sampai sejauh mana tingkat hubungan yang ada antara dua variable atau lebih.<sup>41</sup>

---

<sup>37</sup>Jhon W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 5.

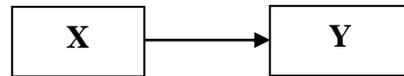
<sup>38</sup>Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 262.

<sup>39</sup>Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 9.

<sup>40</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h.72.

<sup>41</sup>Sutanto Leo, *Kiat Jitu Manulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (Jakarta: Erlangga, 2013), h.99.

Dalam penelitian ini penulis melakukan analisa terhadap 2 variabel, yaitu:



X = *impact* penggunaan *gadget*.

Y = karakter peduli sosial.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun tempat penelitian di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Waktu penelitian adalah pada tahun ajaran 2018/2019 semester 2 pada tanggal 30 April sampai dengan 10 Juni 2019.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah kelompok yang dipilih dan digunakan oleh peneliti karena kelompok itu akan memberikan hasil penelitian yang dapat digeneralisasikan.<sup>42</sup> Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.<sup>43</sup> Maka yang dimaksud dengan populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V, dari V.A sampai V.D.

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sampel yang diambil harus 25% dari jumlah populasi. Dalam penelitian kuantitatif, sampel dilakukan oleh sejumlah individu dengan

<sup>42</sup>Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*, h. 102.

<sup>43</sup>Sugiono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 61.

cara sedemikian rupa agar setiap individu mewakili kelompok besar yang dipilih.<sup>44</sup> Teknik penentuan sampel ini dengan menggunakan *proportionate stratified random sampling*, yang digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional.<sup>45</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa sampel adalah sumber data yang diambil dari sebagian populasi dan kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Adapun jumlah sampel dari penelitian ini adalah 25 orang siswa kelas V, yaitu diambil dari masing-masing kelas, kelas V.A sebanyak 10 siswa, V.B sebanyak 5 siswa, V.C sebanyak 5 siswa dan V.D sebanyak 5 siswa.

**Tabel 3.1**  
**Populasi dan Sampel Penelitian**

No.	Kelas	Populasi	Sampel yang Diteliti
1.	V.A	38	10
2.	V.B	37	5
3.	V.C	37	5
4.	V.D	36	5
<b>Jumlah</b>		<b>148</b>	<b>25</b>

#### D. Teknik Pengumpulan Data

##### 1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis

<sup>44</sup>Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*, h. 102-103.

<sup>45</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.

kepada responden untuk dijawabnya.<sup>46</sup> Dalam penelitian ini angket diberikan kepada 25 orang siswa kelas V di SD Negeri 79Kota Bengkulu dengan jumlah angket 17 item yang berkaitan dengan batasan masalah penulis yaitu *impact* penggunaan *gadget* dan karakter peduli sosial. Kisi-kisi angket dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Angket**

No.	Variabel Penelitian	Item Angket
1.	Penggunaan <i>gadget</i> oleh siswa	1, 2, 6, 7, 14, 15
2.	Fungsi dan manfaat <i>gadget</i> di sekolah	3, 4, 8, 11, 12
3.	Karakter peduli sosial	5, 10
4.	<i>Impact</i> penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter peduli sosial	9, 13, 16, 17

## 2. Lembar Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang bertujuan mengamati langsung objek penelitian dan teknik ini untuk menjelaskan dan merinci gejala yang terjadi dilapangan. Adapun hal yang diobservasi dilapangan adalah tentang karakter peduli sosial siswayang dipengaruhi oleh *gadget*.

**Tabel 3.3**  
**Skala Skor Lembar Observasi**

Penilaian	Skor
Selalu	3
Kadang-kadang	2

<sup>46</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, h. 142.

Tidak Pernah	1
--------------	---

### 3. Dokumentasi

Di dalam mengumpulkan dokumentasi, penelitian menyelidiki benda-benda tertulis seperti profil SD Negeri 79 Kota Bengkulu, skor angket, dan foto-foto saat penelitian.

## E. Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah tingkat dimana suatu tes mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah angket disebut valid bila angket dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Teknik yang digunakan untuk mengukur validitas angket adalah teknik korelasi *product moment* pada siswa kelas V di SD Negeri 56 Kota Bengkulu di luar sampel penelitian sebagai sampel uji coba angket kepada 25 siswa. Peneliti menggunakan rumus di atas secara manual pada angket nomor 1, dianalisis menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

**Tabel 3.4**  
**Pengujian Validitas Item Angket Nomor 1**

X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
2	41	4	1681	82
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
2	43	4	1849	86
3	60	9	3600	180

2	50	4	2500	100
1	46	1	2116	46
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	50	9	2500	150
3	50	9	2500	150
3	60	9	3600	180
3	40	9	1600	120
1	36	1	1296	36
3	60	9	3600	180
3	59	9	3481	177
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	50	9	2500	150
3	60	9	3600	180
<b>68</b>	<b>1365</b>	<b>194</b>	<b>76023</b>	<b>3797</b>

Kemudian untuk mencari validitas angket tersebut, maka dianalisis menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{(25) \cdot (3797) - (68) \cdot (1365)}{\sqrt{\{(25) \cdot (194) - (68)^2\} \cdot \{(25) \cdot (76023) - (1365)^2\}}} \\
 &= \frac{94925 - 92820}{\sqrt{(4850 - 4624) \cdot (1900575 - 1863225)}} \\
 &= \frac{2105}{\sqrt{(226) \cdot (37350)}} = \frac{2105}{\sqrt{8441100}} \\
 &= \frac{2105}{2905,35} = 0,724
 \end{aligned}$$

Hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil  $r_{xy}$  atau  $r_{hitung}$  sebesar 0,724. Kemudian untuk mengetahui apakah item angket nomor 1 dapat dikatakan valid, maka dapat dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien  $r_{tabel}$  *product moment* dengan terlebih dahulu melihat  $df$  ( $25 - 2 = 23$ ), dengan melihat nilai  $r_{tabel}$  *product moment* dari 23 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,413 sedangkan hasil dari  $r_{hitung}$  lebih besar dibandingkan dengan  $r_{tabel}$ , yaitu  $0,724 > 0,413$ . Maka dari itu, item angket nomor 1 dinyatakan valid. Adapun uji validitas item angket secara keseluruhan adalah:

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Angket secara Keseluruhan**

No.	Item Angket	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1.	1	0,724	0,413	Valid
2.	2	0,798	0,413	Valid
3.	3	0,724	0,413	Valid
4.	4	0,684	0,413	Valid
5.	5	0,798	0,413	Valid
6.	6	0,798	0,413	Valid
7.	7	0,798	0,413	Valid
8.	8	0,724	0,413	Valid
9.	9	0,798	0,413	Valid
10.	10	0,648	0,413	Valid

11.	11	0,096	0,413	Tidak Valid
12.	12	0,648	0,413	Valid
13.	13	0,798	0,413	Valid
14.	14	0,804	0,413	Valid
15.	15	0,804	0,413	Valid
16.	16	0,096	0,413	Tidak Valid
17.	17	0,798	0,413	Valid
18.	18	0,798	0,413	Valid
19.	19	0,684	0,413	Valid
20.	20	0,031	0,413	Tidak Valid

Berdasarkan hasil validitas yang telah disebutkan, dapat diketahui bahwa dari 20 item angket, terdapat 17 item yang valid. Untuk mengetahui item soal 2 sampai 20 dianalisis menggunakan SPSS versi 16.<sup>47</sup>

## 2. Uji Reliabilitas

Sudah diterangkan dalam persyaratan tes bahwa reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan.<sup>48</sup> Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Uji reliabilitas dilakukan dengan *internal consistency* dengan teknik belah dua (*split haly*) yang dianalisis dengan rumus *Spearman Brown*.

<sup>47</sup>Singgih Santoso, *Aplikasi SPSS pada Statistik Parametrik* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012), h. 155-159.

<sup>48</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h.100.

**Tabel 3.6**  
**Tabulasi Skor Angket yang Valid**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2
1	3	1	1	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	1
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3
3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	1	3	3	1	1	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	3
1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
<b>68</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>68</b>	<b>67</b>	<b>67</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>68</b>	<b>67</b>	<b>66</b>	<b>66</b>	<b>67</b>	<b>67</b>	<b>68</b>

**Tabel 3.7**  
**Tabulasi Pengelompokan Item Ganjil (X)**

<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>15</b>	<b>17</b>	<b>Total</b>
2	2	2	2	2	2	1	2	2	<b>17</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>18</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>

2	2	3	3	3	2	3	3	2	<b>23</b>
1	1	3	3	3	1	3	3	1	<b>19</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	2	2	2	3	2	2	3	<b>22</b>
3	3	2	2	2	3	2	2	3	<b>22</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	1	1	1	3	1	1	3	<b>17</b>
1	1	2	2	2	1	2	2	1	<b>14</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
3	3	2	2	2	3	2	2	3	<b>22</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>27</b>
<b>68</b>	<b>68</b>	<b>67</b>	<b>67</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>66</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>606</b>

**Tabel 3.8**  
**Tabulasi Pengelompokan Item Genap (Y)**

<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>Total</b>
2	2	2	2	2	2	1	2	<b>15</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
2	2	2	2	2	2	2	2	<b>16</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
3	2	3	2	2	3	3	3	<b>21</b>
3	1	3	1	1	3	3	3	<b>18</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
2	3	2	3	3	2	2	2	<b>19</b>
2	3	2	3	3	2	2	2	<b>19</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
1	3	1	3	3	1	1	1	<b>14</b>

2	1	2	1	1	2	2	2	<b>13</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
2	3	2	3	3	2	2	2	<b>19</b>
3	3	3	3	3	3	3	3	<b>24</b>
<b>67</b>	<b>68</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>68</b>	<b>67</b>	<b>66</b>	<b>67</b>	<b>538</b>

Setelah item dibagi menjadi dua kelompok yaitu item ganjil (X) dan kelompok item genap (Y) kemudian dilakukan uji reliabilitas pertanyaan angket. Adapun pengujian reliabilitas angket X (item ganjil) dan Y (item genap) sebagai berikut:

**Tabel 3.9**  
**Pengujian Reliabilitas Angket**

<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>XY</b>
17	15	289	225	255
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
18	16	324	256	288
27	24	729	576	648
23	21	529	441	483
19	18	361	324	342
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
22	19	484	361	418
22	19	484	361	418
27	24	729	576	648
17	14	289	196	238

14	13	196	169	182
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
22	19	484	361	418
27	24	729	576	648
<b>606</b>	<b>538</b>	<b>15104</b>	<b>11910</b>	<b>13410</b>

Untuk mencari reliabilitas angket, terlebih dahulu kita mencari koefisien korelasi antara item kelompok ganjil (X) dengan item kelompok genap (Y) yaitu dengan menggunakan rumus *product moment*:

Keterangan:

$$\sum x = 606$$

$$\sum y = 538$$

$$\sum xy = 13410$$

$$N = 25$$

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{(25) \cdot (13410) - (606) \cdot (538)}{\sqrt{\{(25) \cdot (15104) - (606)^2\} \cdot \{(25) \cdot (11910) - (538)^2\}}} \\
 &= \frac{335250 - 326028}{\sqrt{(377600 - 367236) \cdot (297750 - 289444)}} \\
 &= \frac{9222}{\sqrt{(10364) \cdot (8306)}} = \frac{9222}{\sqrt{86083384}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{9222}{9278,11} = 0,994$$

Nilai dari  $r_{xy}$  (koefisien korelasi) antara kelompok ganji (X) dan kelompok genap (Y) sebesar 0,994. Lalu dilanjutkan dengan mencari reliabilitas angket secara keseluruhan digunakan rumus *Spearman Brown*:

$$\begin{aligned} r_i &= \frac{2 \times r_{1/21/2}}{(1 + r_{1/21/2})} \\ &= \frac{2 \times (0,994)}{(1 + 0,994)} \\ &= \frac{1,988}{1,994} \\ &= 0,997 \end{aligned}$$

Dengan hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil dari  $r_i$  sebesar 0,997. Kemudian untuk mengetahui reliabilitasnya maka dilanjutkan dengan mengkonsultasikan  $r_i$ (reliabilitas instrumen) dengan nilai tabel  $r_{tabel}$  *product moment* dengan melihat derajat *degrees of freedom* (df)  $25 - 2 = 23$ , yaitu 0,413. Maka dapat dikatakan bahwa nilai  $r_{11}$  lebih besar dari nilai  $r_{tabel}(0,997 > 0,413)$ , dinyatakan angket penelitian ini reliabel.

## F. Teknik Analisis Data

Model analisis yang digunakan untuk menganalisis *impact gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa dengan menggunakan rumus *korelasi product moment*, yaitu:

### 1. Uji Homogenitas Data

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian:

Jika  $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$  berarti tidak homogen.

Jika  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  berarti homogen.

### 2. Analisis Data

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Angka indek korelasi “*r*” *product moment*

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor *x* (variabel independent)

$\sum y$  = Jumlah seluruh skor *y* (variabel dependent)

$\sum xy$  = Jumlah hasil perkalian antara skor *x* dan skor *y*

$N$  = Jumlah responden.<sup>49</sup>

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Wilayah Penelitian

##### 1. Riwayat Berdirinya SDN 79 Kota Bengkulu

---

<sup>49</sup>Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 228.

SDN 79 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 1999, SD ini awalnya merupakan gabungan dari tiga sekolah yaitu: SDN 79, SDN 97 dan SDN 98 itu sendiri merupakan SD inti. Setelah itu terpecah hingga sekarang dan SD 79 tetap berdiri sendiri yang merupakan sekolah induk dari sekolah-sekolah dasar yang ada disekitarnya. Dari awal sampai sekarang kepemimpinannya telah berganti sebanyak 7 kali.

Kepala Sekolah pertama di Sekolah ini adalah Ibu Heriyanti. Kemudian dipimpin oleh Bapak Marsui, Yamin, AK., Dra. Khotamil, Tarmiyati, S.Pd., Dra. Eva Puja Yuniar dan sekarang dipimpin oleh Ibu Yuslaini, S.Pd. Adapun tanah lokasinya berdirinya gedung merupakan wilayah dari Kelurahan Pagar Dewa. Pada tahun 2000 kelas baru berjumlah 8 lokal. Kemudian pada kepemimpinan sebelum masa Haryanti terjadi penggabung dari ketiga SD yaitu: SDN 79, SDN 97, dan SDN 98 dan lokal berjumlah menjadi 27 lokal hingga sekarang.

## 2. Visi, Misi dan Tujuan SDN 79 Kota Bengkulu

- a. Visi SDN 79 Kota Bengkulu: “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kecerdasan manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang beriman, bertaqwa, sehat jasamani dan rohani, berkepribadian mantap dan bertanggungjawab.”
- b. Misi SDN 79 Kota Bengkulu

51

indikator tersebut diatas, maka misi SDN 79 kota Bengkulu, sebagai berikut:

- 1) Menciptakan siswa-siswi yang unggul dalam prestasi dalam imtek dan imtaq.
- 2) Menciptakan siswa-siswi yang berkualitas tinggi disegala bidang.
- 3) Menciptakan pribadi-pribadi yang berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab, berwawasan luas dan dapat berkiprah dimasyarakat.

c. Tujuan SDN 79 Kota Bengkulu

- 1) Dapat mengamalkan ajaran agama hasil pembelajaran dan kegiatan
- 2) Meraih prestasi akademik maupun non akademik
- 3) Memiliki suatu keterampilan serta mengembangkan sesuai dengan bakat dan potensi siswa
- 4) Berkepribadian yang baik serta dapat diteladani
- 5) Terbiasa hidup bersih, sehat, indah, sejuk, aman, religius, kreatif dan peduli
- 6) Menjadi sekolah yang diminati masyarakat

2. Jumlah Guru SDN 79 Kota Bengkulu

**Tabel 4.1**  
**Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan**  
**SDN 79 Kota Bengkulu**

No.	Nama/NIP	Status	Jabatan	Golongan
1.	YUSLAINI S.Pd. NIP.196608151986042003	PNS	KEP.SEK	IV/a

2.	LELA BUSTARI S.Pd NIP. 195708261977022002	PNS	Guru Kelas IV C	IV/a
3.	AJENG KARTINI,S.Pd NIP. 196105171981112002	PNS	Guru Kelas VI A	IV/b
4.	NURIYANAH, S.Pd NIP. 195912031981112001	PNS	Guru Kelas V B	IV/a
5.	MURNI HATI S.Pd NIP. 195903231981112003	PNS	Guru Kelas II C	IV/a
6.	HJ. MSY. SITI AMINAH S.Pd NIP. 196009091981832006	PNS	Guru Kelas I A	IV/a
7.	YUSMANI, S.Pd NIP. 196002119822001	PNS	Guru Kelas I E	IV/a
8.	ROSMAINI S.Pd NIP. 196002011982122002	PNS	Guru Kelas IV D	IV/a
9.	RUMAINI S.Pd NIP. 196008071983072001	PNS	Guru Kelas I B	IV/a
10.	DELPI GULTOM S.Pd NIP. 19640120199860422002	PNS	Guru Kelas VI D	IV/a
11.	SAI'UN THOHA NIP. 1963010111983031011	PNS	Guru Kelas IA dan VIA	IV/a
12.	AFFAIR S.Pd NIP. 195911221984042001	PNS	Guru Kelas IB dan VIB	IV/a
13.	SUSMI HARYATI S.Pd NIP. 196502011986012004	PNS	Guru Kelas III A	IV/a
14.	ELLYANAWATI S.Pd NIP. 19630101986042005	PNS	Guru Kelas IV E	IV/a
15.	HIJRIATI, A, Ma NIP. 196609181988112001	PNS	Guru PAI I-V	IV/a
16.	SYS. SUBANIYAH, S.Pd NIP. 196609181988112001	PNS	Guru Kelas II B	IV/a
17.	SITI ASMAWATI, A.Ma NIP. 196607011988012003	PNS	Guru PAI IB-IV	IV/a
18.	JURAIDAH, MM.Pd. NIP.196608151986042003	PNS	Guru Kelas VI C	IV/a
19.	ERNI JUITA, S.Pa NIP. 196410281986122001	PNS	Guru Kelas I D	IV/a

20.	KALHIDANAH, S.Pd NIP. 196809231991042001	PNS	Guru Kelas IV/D	IV/a
21.	KGS. ISA,S.Pd NIP. 196503031989081001	PNS	Guru ORIC-VI C	IV/a
22.	SERTA SIHOTANG, S.Pd NIP. 196511171986042002	PNS	Guru Kelas KLS II B	IV/a
23.	USWATUN HASANAH S.Pd NIP. 196507181991122001	PNS	Guru Kelas VI B	IV/a
24.	HERLINDAWATI S.Pd NIP.196807281995062001	PNS	Guru Kelas VA	IV/a
25.	SUTINAH M.Pd NIP. 197512241999092001	PNS	Guru Kelas III E	III/d
26.	INDRIANI S.Pd NIP. 197005161995032001	PNS	Guru Kelas III C	III/C
27.	DESI HARTINI S.Pd NIP. 198312172009032006	PNS	Guru Kelas III D	III C
28.	RATNA JUWITA S.Pd NIP. 197504142007012011	PNS	Guru Kelas VI C	III/b
29.	KAHIRIN S.Pd,S.Sos NIP. 196806291991121001	PNS	Guru Kelas VI C	III/d
30	IDRIS MARBAWI NIP. 1972071219881001	PNS	Guru Penjaskes	II/c
31.	ENDRO SETIAWAN S.Pd	PTT	Guru B.Ingggris dan Guru kelas VC	
32.	ROZI IRAWAN	PTT	Operator	
33.	SEPTI YULIANTI, S. Keb	PTT	Penjaga UKS	
34.	AAN SUHAINA	PTT	Guru Kelas	
35.	ARIS SUARDI	PTT		
36.	EKA APRIANTI	PTT		
37.	APRIANI TAMBUNAN, S.P.d	PTT		
38.	MARWAN EFENDI	PPT	Satpam	
39.	SEJHIARTI, S.Pd.I	GTT		
40.	LISMINI PUSPITA	GTT	Guru Kelas V D	
41.	JUMIATUL AINI S.Pd.I	GTT	Guru PAI	
42.	KRISTINA SIBURIANI S.TH	GTT	Guru Agama Kristen	

43.	YURMAINI, S.Pd	GTT	Guru Kelas	
-----	----------------	-----	------------	--

(Sumber: Arsip TU SDN 79 Kota Bengkulu tahun 2018)

### 3. Jumlah Siswa SDN 79 Kota Bengkulu

Jumlah keseluruhan siswa di SDN 79 Kota Bengkulu dari kelas satu sampai kelas enam yang rinciannya sebagai berikut :

**Tabel 4.2**  
**Data Siswa-Siswi SDN 79 Kota Bengkulu T.A 2017/2018**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
<b>I</b>	115
<b>II</b>	104
<b>III</b>	162
<b>IV</b>	140
<b>V</b>	148
<b>VI</b>	169
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	<b>837</b>

(Sumber: Arsip TU SDN 79 Kota Bengkulu tahun 2018)

## **B. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

### **1. Hasil Perhitungan Skor Angket dan Lembar Observasi**

Di bawah ini adalah hasil perhitungan skor angket dan skor lembar observasi siswayang menganalisis *impact gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa.

**Tabel 4.3**  
**Tabulasi Skor Angket dan Skor Observasi Siswa**

No	Nama Siswa	Kelas	Skor Angket	Skor Observasi
1	Anggun Try Habsary	V.A	46	44
2	Bintang Anugrah	V.A	46	42
3	M. Zidan syah	V.A	47	45
4	Nabila Zahra Arifah	V.A	47	47
5	Nadia Calista Naura	V.A	48	45
6	Naura Sintia Holri	V.A	49	43
7	Nova Yohana	V.A	51	51
8	Qeyza Ekwan Denita	V.A	49	45
9	Risna Widya Esa	V.A	48	48
10	Uchi Reinica A.	V.A	51	51
11	Aprillia Navela	V.B	50	50
12	Jezzen Andiansa	V.B	49	45
13	M. Al Fatir Rizky	V.B	47	45
14	Revan Ega Pratama	V.B	49	43
15	Viragina Ramadhani	V.B	49	48
16	Decha Nellen Novelia	V.C	51	51
17	M. Puja Extrada	V.C	48	50
18	Neri Rahmadani	V.C	51	50
19	Syafira Amelia	V.C	41	42
20	Yusuf Lutfir Rahma	V.C	41	39
21	Daniel	V.D	46	44
22	Dera Peronika	V.D	50	50
23	Nadila	V.D	45	45
24	Randi	V.D	47	45
25	Sem Teves	V.D	49	45
	<b>Jumlah Skor</b>		<b>1195</b>	<b>1153</b>

## 2. Hasil Skor Angket Siswa

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis terhadap responden, selanjutnya setelah tabulasi data mentah jawaban lembar angket per item dilanjutkan dengan mencari skor rata-rata atau mean (M) hasil dari jawaban angket siswa dan standar deviasi dengan tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Tabulasi Skor Angket Siswa**

No	Nama	Item Angket Nomor																	Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Anggun T.	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	46
2	Bintang A.	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
3	M. Zidan	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	47
4	Nabila Z.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	47
5	Nadia C.	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	48
6	Naura S.	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	49
7	Nova Y.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
8	Qeyza E.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	49
9	Risna W.	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	48
10	Uchi R.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
11	Aprillia N.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	50
12	Jezzen A.	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	49
13	M. Al Fatir	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
14	Revan E.	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
15	Viragina R.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	49
16	Decha N.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
17	M. Puja E.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	48
18	Neri R.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
19	Syafira A.	3	2	3	3	2	3	1	3	3	1	3	3	2	2	3	1	3	41
20	Yusuf L.	2	1	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	41
21	Daniel	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	46
22	Dera P.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	50
23	Nadila	3	3	1	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	45
24	Randi	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	47
25	Sem Teves	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
<b>Total</b>		<b>70</b>	<b>67</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>67</b>	<b>74</b>	<b>72</b>	<b>71</b>	<b>70</b>	<b>67</b>	<b>73</b>	<b>71</b>	<b>70</b>	<b>74</b>	<b>72</b>	<b>67</b>	<b>75</b>	<b>1195</b>

**Tabel 4.5**  
**Tabulasi Frekuensi Skor Angket Siswa**

No.	X	F	FX	X <sup>2</sup>	F(X <sup>2</sup> )
1	41	2	82	1681	3362
2	45	1	45	2025	2025
3	46	3	138	2116	6348
4	47	4	188	2209	8836

5	48	3	144	2304	6912
6	49	6	294	2401	14406
7	50	2	100	2500	5000
8	51	4	204	2601	10404
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>1195</b>	<b>17837</b>	<b>57293</b>

**Tabel 4.6**  
**Tabulasi Standar Deviasi Skor Angket Siswa**

No.	X	X <sup>2</sup>	X	x <sup>2</sup>
1	46	2116	-1,8	3,24
2	46	2116	-1,8	3,24
3	47	2209	-0,8	0,64
4	47	2209	-0,8	0,64
5	48	2304	0,2	0,04
6	49	2401	1,2	1,44
7	51	2601	3,2	10,24
8	49	2401	1,2	1,44
9	48	2304	0,2	0,04
10	51	2601	3,2	10,24
11	50	2500	2,2	4,84
12	49	2401	1,2	1,44
13	47	2209	-0,8	0,64
14	49	2401	1,2	1,44
15	49	2401	1,2	1,44
16	51	2601	3,2	10,24
17	48	2304	0,2	0,04
18	51	2601	3,2	10,24
19	41	1681	-6,8	46,24
20	41	1681	-6,8	46,24
21	46	2116	-1,8	3,24
22	50	2500	2,2	4,84
23	45	2025	-2,8	7,84
24	47	2209	-0,8	0,64
25	49	2401	1,2	1,44
	<b>1195</b>	<b>57293</b>	<b>7,45</b>	<b>172</b>

a. Mean:

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{n} = \frac{1195}{25} = 47,8$$

N 25

b. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{172}{25}} = \sqrt{6,88} = 2,62$$

### **3. Penilaian Lembar Observasi Karakter Peduli Sosial**

Penilaian terhadap karakter peduli sosial siswa yang diambil oleh peneliti dari penilaian guru terhadap karakter peduli sosial dengan menggunakan lembar observasi pada kelas IV SDN 79 Kota Bengkulu, sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Tabulasi Penilaian Skor Lembar Observasi Siswa**  
**Karakter Peduli Sosial**

No	Nama Siswa	Kelas	Skor Observasi
1	Anggun Try Habsary	V.A	44
2	Bintang Anugrah	V.A	42
3	M. Zidan syah	V.A	45
4	Nabila Zahra Arifah	V.A	47
5	Nadia Calista Naura	V.A	45
6	Naura Sintia Holri	V.A	43
7	Nova Yohana	V.A	51
8	Qeyza Ekwan Denita	V.A	45
9	Risna Widya Esa	V.A	48
10	Uchi Reinica A.	V.A	51
11	Aprillia Navela	V.B	50
12	Jezzen Andiansa	V.B	45
13	M. Al Fatir Rizky	V.B	45
14	Revan Ega Pratama	V.B	43
15	Viragina Ramadhani	V.B	48
16	Decha Nellen Novelia	V.C	51
17	M. Puja Extrada	V.C	50
18	Neri Rahmadani	V.C	50

19	Syafira Amelia	V.C	42
20	Yusuf Lutfir Rahma	V.C	39
21	Daniel	V.D	44
22	Dera Peronika	V.D	50
23	Nadila	V.D	45
24	Randi	V.D	45
25	Sem Teves	V.D	45
	<b>Jumlah Skor</b>		<b>1153</b>

Selanjutnya setelah tabulasi penilaian karakter peduli sosial siswa dilanjutkan dengan mencari skor rata-rata atau mean, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Tabulasi Frekuensi Penilaian Karakter Peduli Sosial**

No.	X	F	FX	X <sup>2</sup>	F(X <sup>2</sup> )
1	39	1	39	1521	1521
2	42	2	84	1764	3528
3	43	2	86	1849	3698
4	44	2	88	1936	3872
5	45	8	360	2025	16200
6	47	1	47	2209	2209
7	48	2	96	2304	4608
8	50	4	200	2500	10000
9	51	3	153	2601	7803
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>1153</b>	<b>18709</b>	<b>53439</b>

**Tabel 4.9**  
**Tabulasi Standar Deviasi Penilaian Karakter Peduli Sosial**

No	X	X <sup>2</sup>	X	x <sup>2</sup>
1	44	1936	-2,12	4,4944
2	42	1764	-4,12	16,9744

3	45	2025	-1,12	1,2544
4	47	2209	0,88	0,7744
5	45	2025	-1,12	1,2544
6	43	1849	-3,12	9,7344
7	51	2601	4,88	23,8144
8	45	2025	-1,12	1,2544
9	48	2304	1,88	3,5344
10	51	2601	4,88	23,8144
11	50	2500	3,88	15,0544
12	45	2025	-1,12	1,2544
13	45	2025	-1,12	1,2544
14	43	1849	-3,12	9,7344
15	48	2304	1,88	3,5344
16	51	2601	4,88	23,8144
17	50	2500	3,88	15,0544
18	50	2500	3,88	15,0544
19	42	1764	-4,12	16,9744
20	39	1521	-7,12	50,6944
21	44	1936	-2,12	4,4944
22	50	2500	3,88	15,0544
23	45	2025	-1,12	1,2544
24	45	2025	-1,12	1,2544
25	45	2025	-1,12	1,2544
	<b>1153</b>	<b>53439</b>	<b>6,39</b>	<b>262,64</b>

Adapun mean dan standar deviasi dari frekuensi penilaian karakter peduli sosial siswa adalah:

a. Mean:

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1153}{25} = 46,12$$

b. Standar Deviasi

Selanjutnya dibuat standar deviasinya dari mean sebesar 46,12. Adapun perhitungannya sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{262,64}{25}} = \sqrt{10,51} = 3,24$$

Menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} \longrightarrow \text{Atas/Tinggi} \\ M + 1.SD = 46,12 + 3,24 = 49,36 \\ \longrightarrow \text{Tengah/Sedang} \\ M - 1.SD = 46,12 - 3,24 = 42,88 \\ \longrightarrow \text{Bawah/Rendah} \end{array}$$

**Tabel 4.10**  
**Penilaian Karakter Peduli Sosial Siswa**

No	Skor Nilai	Kategori	Frekuensi	%
1	49,36 ke atas	Atas/tinggi	7	28 %
2	42,88 – 49,36	Tengah/sedang	15	60 %
3	42,88 ke bawah	Bawah/rendah	3	12 %
<b>Jumlah</b>			<b>25</b>	<b>100%</b>

Dapat disimpulkan bahwa penilaian karakter peduli sosial siswa, terdapat 7 siswa di kelompok atas (28%), 15 siswa di kelompok tengah (60%), dan 3 siswa di kelompok bawah (12%).

## C. Pengujian Hipotesis

### 1. Uji Homogenitas

Untuk melakukan uji homogenitas, dilakukan perhitungan data untuk mencari varians dari masing-masing sampel. Hipotesis yang diajukan:

Ho : Tidak terdapat *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

Ha : Terdapat *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

Untuk menentukan rumus *korelasi product moment*, akan dipilih untuk pengajuan hipotesis, maka perlu diuji varians kedua sampel homogen atau tidak.

$$\begin{aligned} S1^2 &= S1 \times S1 \\ &= 2,62 \times 2,62 \\ &= 6,8644 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S2^2 &= S2 \times S2 \\ &= 3,24 \times 3,24 \\ &= 10,4976 \end{aligned}$$

Pengujian homogenitas varians digunakan uji F, sebagai berikut:

$$\begin{aligned} F &= \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \\ &= \frac{10,4976}{6,8644} \\ &= 1,529 \end{aligned}$$

Harga  $F_{hitung}$  perlu dibandingkan dengan  $F_{tabel}$ , dengan dk pembilang (25-1) dan dk penyebut (25-1). Berdasarkan dk pembilang 24 dan dk penyebut 24, dengan taraf kesalahan 5%, maka harga  $F_{tabel}$  adalah

1,98. Karena  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  ( $1,529 < 1,98$ ), maka artinya varians homogen, sehingga analisis korelasi dapat dilanjutkan.

## 2. Teknik Analisis Data

Adapun hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 79 KotaBengkulu, perhitungannya dianalisis dengan korelasi *product moment*, dimana X adalah nilai angket dan Y adalah nilai lembar observasi:

**Tabel 4.11**  
**Impact Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa**  
**di Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu**

<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>XY</b>
46	44	2116	1936	2024
46	42	2116	1764	1932
47	45	2209	2025	2115
47	47	2209	2209	2209
48	45	2304	2025	2160
49	43	2401	1849	2107
51	51	2601	2601	2601
49	45	2401	2025	2205
48	48	2304	2304	2304
51	51	2601	2601	2601
50	50	2500	2500	2500
49	45	2401	2025	2205
47	45	2209	2025	2115
49	43	2401	1849	2107
49	48	2401	2304	2352
51	51	2601	2601	2601
48	50	2304	2500	2400
51	50	2601	2500	2550
41	42	1681	1764	1722
41	39	1681	1521	1599
46	44	2116	1936	2024

50	50	2500	2500	2500
45	45	2025	2025	2025
47	45	2209	2025	2115
49	45	2401	2025	2205
<b>1195</b>	<b>1153</b>	<b>57293</b>	<b>53439</b>	<b>55278</b>

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya ialah data tersebut dimasukan ke dalam rumus r, dengan hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{(25) \cdot (55278) - (1195) \cdot (1153)}{\sqrt{\{(25) \cdot (57293) - (1195)^2\} \cdot \{(25) \cdot (53439) - (1153)^2\}}} \\
 &= \frac{1381950 - 1377835}{\sqrt{(1432325 - 1428025) \cdot (1335975 - 1329409)}} \\
 &= \frac{4115}{\sqrt{(4300) \cdot (6566)}} \\
 &= \frac{4115}{\sqrt{28233800}} \\
 &= \frac{4115}{5313,55} \\
 &= 0,774
 \end{aligned}$$

Determinasi:

$$\begin{aligned}
 D &= r^2 \times 100\% \\
 &= 0,774^2 \times 100\% = 0,599 \times 100\% = 59,90\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil  $r_{xy}$  sebesar 0,774, nilai tabel  $r_{\text{tabel}}$  *product moment* dengan melihat derajat

*degrees of freedom* (df)  $25 - 2 = 23$ , yaitu 0,413, yang artinya lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$ .  $0,774 \geq 0,413$ , dengan nilai determinasi 59,90%.

Dengan demikian berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu, sedangkan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak.

#### D. Pembahasan

Dari hasil analisis data maka dapat diketahui bahwa hasil  $r_{xy}$  sebesar 0,774, nilai tabel  $r_{\text{tabel}}$  *product moment* dengan melihat derajat *degrees of freedom* (df)  $25 - 2 = 23$ , yaitu 0,413, yang artinya lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$ .  $0,774 \geq 0,413$ , dengan nilai determinasi 59,90%. Yang artinya 59,90% *gadget* mempengaruhi karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu, dan 40,10% dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu, sedangkan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian diatas bahwa *gadget* sangat berpengaruh (ber-*impact*) terhadap karakter peduli sosial siswa dikelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian. Pembahasan yang didapatkan senada dengan yang ada di penelitian.

*Gadget* 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*. Tetapi *gadget* tidak baik untuk anak-anak karena banyak hal-hal negatif yang berdampak dari *gadget* untuk anak-anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

Sedangkan dampak dari negatif *gadget* adalah sebagai berikut:

1. Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.
2. Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak

lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya.

3. Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
4. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.
5. Sulit konsentrasi pada dunia nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan *gadget* kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan beriteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya dan menjadi individualis.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, dapat diketahui bahwa hasil  $r_{xy}$  sebesar 0,774, nilai tabel  $r_{\text{tabel}}$  *product moment* dengan melihat derajat *degrees of freedom* (df)  $25 - 2 = 23$ , yaitu 0,413, yang artinya lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$ ,  $0,774 \geq 0,413$ , dengan nilai determinasi 59,90%, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu, sedangkan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak.

*Impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu terbagi menjadi dampak positif dan dampak negatif dan dampak positif. Dampak negative *gadget* di antaranya: mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman, dan munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Sedangkan dampak negatif *gadget* adalah waktu terbuang sia-sia, mengganggu perkembangan otak, mengganggu kesehatan terutama pada mata, menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain, dan sulit konsentrasi pada dunia nyata.

#### B. Saran-saran

Ada beberapa saran yang diajukan setelah dilakukan penelitian ini di antaranya:

### 1. Kepala Sekolah

Diharapkan membuat peraturan agar siswa tidak membawa *gadget* ke sekolah. Apabila siswa melanggar harus dikenakan sanksi yang memberikan efek jera.

### 2. Guru

Hendaknya memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar dengan menggunakan metode-metode pembelajaran baru dan menggunakan media pembelajaran yang mendidik siswa, agar siswa tidak jenuh dalam belajar dan tidak ketergantungan dengan *gadget*-nya.

### 3. Siswa

Hendaknya lebih semangat dan lebih aktif dalam belajar, juga mengurangi penggunaan *gadget* dan lebih meningkatkan karakter peduli sosialnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Cahyo Waskito.2016. *Penanaman Kepedulian Sosial di MTs Satu Atap Hidayatul Mubtadi'in Kalitapen Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas*. Skripsi S1: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
- Al-Ayouby, M. Hafiz.2017. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Skripsi S1: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik: Universitas Lampung.
- Amiruddin, Zen. 2010.*Statistik Pendidikan*.Yogyakarta: Teras.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2013. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Augusta,Gardenia. 2018. *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui Motivasi Belajar*. Skripsi S1: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Aqib, Zainal. 2017. *Pedoman Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ayu Setiawati, Nanda. 2017. *Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa*. Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol. 1 No. 1.
- Busyaeri, Akhmad dan Mumuh Muharom. *Pengaruh Sikap Guru Terhadap Pengembangan Karakter (Peduli Sosial) Siswa di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon*.
- Chorinawati, Aprilia. 2017. *Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Sosial Pada Santri Tpq Roudhotul Qur'an Desa Cepoko Panekan Magetan Tahun 2016/2017*.Skripsi S1: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan Vol. 17. No. 2.

- Citra, Yulia. 2012. *Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran*. Jurnal ilmiah pendidikan khusus. Vol. 1. No.1. Januari .
- Creswell, Jhon W. 2013. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darimi, Ismail. 2017. *Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi: Vol. 1. Nomor 2. Oktober 2017.
- Departemen Agama RI. 2004. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Jumanatul J-ART.
- Hasan, Said Hamid. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Kursiwi. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Pratiwi, Dyah Asri Gita. 2012. *Penerapan Metode Social Impact Assessment dalam Pelaksanaan Tanggung Jawab Sosial Perusahaan*. Skripsi S1: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Pascasarjana Ilmu Kesejahteraan Sosial Depok.
- Ramayulis. 2014. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sutanto Leo. 2013. *Kiat Jitu Manulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (Jakarta: Erlangga).
- Santoso, Singgih. 2012. *Aplikasi SPSS pada Statistik Parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Pustaka Yustisia. 2013. *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Umar, Bukhari. 2012. *Hadis Tarbawi*. Jakarta: Amzah.

Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wiyani, NovanArdi. 2012. *Pendidikan Karakter dan Kepramukaan*. Yogyakarta: Citra AjiParama.

**L  
a  
m  
p  
i  
r  
a  
n**

### SD Negeri 79 Kota Bengkulu



### Gedung SD Negeri 79 Kota Bengkulu



## Ruang Perpustakaan SD Negeri 79 Kota Bengkulu





### Ruang Guru SD Negeri 79 Kota Bengkulu



**Siswa kelas V saat istirahat bermain *game online* di gadget**



**Siswa kelas V saat pembelajaran masih menggunakan *gadget***



**Siswa kelas V diam-diam menggunakan gadget saat belajar dengan guru di kelas**



**Siswa kelas V saat mengisi angket yang diberikan oleh peneliti tentang *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa**



**Siswa kelas V saat mengisi angket yang diberikan oleh peneliti**



**Peneliti saat membagikan angket kepada siswa kelas V**



**Peneliti memberikan lembar observasi kepada guru kelas V**



**Peneliti mengumpulkan lembar observasi siswa yang telah di isi oleh guru kelas V**



### Guru Kelas V saat mengisi lembar observasi siswa



