

BAB I

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional. Dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa **tujuan pendidikan nasional** adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Tujuan pendidikan tersebut dibuat agar pendidikan itu tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau lebih berkarakter. Sehingga nantinya akan melahirkan generasi-generasi bangsa yang unggul dan tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafaskan nilai-nilai luhur bangsa serta agama.

Karakter menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah tabiat atau kebiasaan. Sedangkan menurut ahli psikologi “ karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu, karena itu jika pengetahuan mengenai karakter seseorang itu dapat diketahui, maka dapat diketahui pula bagaimana individu tersebut akan bersikap untuk kondisi-kondisi tertentu”. Dan Menurut **Kamisa** (1997, hlm 127) :

“ **Pengertian karakter** adalah sifat – sifat kejiwaan, akhlak, dan budi pekerti yang dapat membuat seseorang terlihat berbeda dari orang lain. Berkarakter dapat diartikan memiliki watak dan juga kepribadian ”.

Dilihat dari sudut pengertian, ternyata karakter dan ahlak tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Keduanya didefinisikan sebagai suatu tindakan yang terjadi tanpa ada lagi pemikiran lagi karena sudah tertanam dalam pikiran, dan dengan kata lain, keduanya dapat disebut dengan kebiasaan.

Media hiburan merupakan suatu alat yang digunakan oleh orang-orang sebagai penghilang rasa bosan. Contohnya berjalan-jalan, bermain ular tangga, congklak, dan lain-lain. Namun dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, kehidupan kita para manusia dapat dipermudah salah satunya dengan

media hiburannya. Bahkan sekarang banyak sekali perusahaan yang membuat banyak sekali inovasi baru terhadap media hiburan sekarang salah satunya adalah media hiburan elektronik yaitu seperti televisi, smartphone, tablet, computer, laptop, play station, dan masih banyak lagi.

Dan hampir sebagian besar orang memiliki dan menggunakan media hiburan berbasis elektronik ini, bahkan segala berbagai tingkatan usia mampu menikmati media hiburan tersebut. Dari mulai anak-anak, remaja, dewasa, bahkan lansia juga menikmati media hiburan tersebut. Namun jika kita lihat sebagian besar pengguna media hiburan elektronik mayoritas adalah remaja yang merupakan seorang pelajar sekolah menengah atas atau SMA.

Dapat dilihat para siswa saat ini hampir sebagian besarnya memiliki smartphone dan playstation, dan hampir setiap hari mereka menonton acara televisi. Namun dengan adanya media hiburan elektronik juga dapat mengubah perilaku dan watak siswa yang menggunakannya baik dampak yang dihasilkan bersifat positif ataupun negatif.

Dilihat Dari segi positif siswa dari penggunaan televisi, smartphone, dan playstation yaitu para siswa akan merasa terbantu dengan mendapatkan banyak informasi dari adanya acara-acara televisi yang bersifat edukatif, siswa dapat mengakses informasi-informasi tentang pembelajaran melalui smartphone, dan siswa juga akan mendapatkan hiburan dari penggunaan permainan playstation. Dan dampak negatif yang dapat dihasilkan dari penggunaan media hiburan berbasis elektronik juga cukup banyak dari mulai turunnya moralitas karena siswa dapat mengakses konten-konten yang bersifat dewasa dan tidak pantas dibuka untuk seorang pelajar, melakukan hal-hal yang sifatnya asusila, membully, kecanduan bermain playstation hingga turun prestasi belajarnya ,dan gampang menerima doktrin-doktrin yang sifatnya tidak benar dari acara-acara televisi.

Dan jika dilihat dari segi negatif nya media hiburan berbasis elektronik tersebut dapat mengubah para siswa tersebut menjadi cenderung individualis

dan kurang berinteraksi dengan temannya karena terlalu terpaku dengan smartphone, sedangkan menurut **Mohamad Ali** (2012 hlm 85) :

“Bahwa hubungan antar sosial sangat dibutuhkan oleh para siswa, terlebih lagi para siswa masih membentuk karakteristiknya ”.

Dan penggunaan smartphone dan playstation lah yang paling digemari para siswa saat ini, hampir setiap hari para siswa membawa media hiburan tersebut kemana pun mereka pergi bahkan mereka selalu membawanya ke sekolah juga. Dan yang paling sering dibawa oleh siswa yaitu smartphone mereka bahkan selalu menggunakan saat jam pelajaran sedang berlangsung sehingga perilaku siswa tersebut lebih kurang memperhatikan guru yang sedang mengajar di depan kelas. Tidak jarang juga para siswa laki-laki membawa playstation sekolah untuk bermain bersama teman-temannya, tetapi playstation tersebut juga sering digunakan pada jam yang tidak seharusnya yaitu pada saat jam istirahat. Hal ini juga terjadi pada siswa di SMA Negeri 12 Bandung.

Berdasarkan dari pengamatan yang telah dilakukan, peneliti menyadari perilaku siswa kelas XI di SMA Negeri 12 Bandung masih kurang terlebih lagi terhadap pembelajaran akibat penggunaan media hiburan berbasis elektronik tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang “ Pengaruh Media Hiburan Berbasis Elektronik Playstation, Smartphone, dan Televisi Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di SMA Negeri 12 Bandung.

b. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah-masalah dapat diidentifikasi di bawah ini:

1. Media Hiburan Elektronik membawa dampak besar terhadap pembentukan karakter siswa, dilihat dari pengguna terbanyak media hiburan elektronik

adalah para siswa. Hal ini terjadi karena kurangnya pembatasan hiburan berbasis elektronik terhadap siswa.

2. Peranan orang tua masih kurang dalam pembatasan penggunaan media hiburan berbasis hiburan dan guru yang masih kurang pengawasan siswanya dalam penggunaan media hiburan berbasis elektronik contohnya smartphone di dalam kelas
3. Siswa kurang bisa membagi tugas antara melaksanakan kewajibannya sebagai siswa, dan siswa juga terlalu sibuk dalam penggunaan media hiburan berbasis elektronik seperti smartphone, sehingga mereka tidak memperdulikan orang yang ada disekitar nya.

c. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah yang diuraikan diatas maka rumusan masalah yang hendak dikaji peneliti adalah sebagai berikut adalah “Apakah Media Hiburan Berbasis Elektronik Playstation, Smartphone, dan Televisi dapat berpengaruh terhadap pembentukan karakter siswa

d. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum :

Tujuan umum adalah tujuan yang memiliki skala yang lebih luas dan bersifat umum. Tujuan umum dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui apakah para siswa di SMA Negeri 12 Bandung dapat mengurangi penggunaan yang berlebihan dari media hiburan berbasis elektronik seperti playstation, smartphone, dan televisi. Terutama Smartphone dan Playstation yang setiap hari mereka bawa dan mereka gunakan di sekolah.

Tujuan Khusus :

Tujuan khusus adalah tujuan yang dirumuskan dengan skala yang lebih sempit. Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dampak yang dihasilkan dari penggunaan media hiburan berbasis elektronik terhadap pembentukan karakter siswa SMA Negeri 12 Bandung.
2. Untuk mengetahui peranan orang tua dalam membatasi penggunaan media hiburan berbasis dan pengawasan guru dalam penggunaan media hiburan berbasis elektronik siswa SMA Negeri 12 Bandung di dalam kelas.
3. Untuk mengetahui apakah siswa SMA Negeri 12 Bandung dapat bijak dalam penggunaan media hiburan berbasis elektronik terutama penggunaan smartphone dalam kegiatan belajar pembelajaran maupun sehari-hari.

e. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis artinya hasil penelitian bermanfaat untuk sebagai pengetahuan agar tidak terlalu tergantung dalam penggunaan media hiburan berbasis elektronik. Manfaat praktis bermanfaat bagi berbagai pihak untuk mengurangi penggunaan media hiburan berbasis elektronik terutama bagi siswa, guru, orang tua, dan orang tua. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis artinya hasil penelitian bermanfaat sebagai pengetahuan bahwa penggunaan Media Hiburan Berbasis Elektronik memiliki dampak positif dan negatif . Manfaat teoritis penelitian ini yaitu menambah referensi di bidang pendidikan, terutama dalam penggunaan media hiburan berbasis elektronik seperti smartphone, dan playstation bagi siswa kelas XI.

Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan media hiburan berbasis elektronik. Dan pengaruh apa yang akan dihasilkan dari

penggunaan media hiburan berbasis elektronik terhadap pembentukan karakter dan perilakunya sehari-hari.

2. Bagi Orang tua, hasil penelitian ini diharapkan menambah informasi tentang dampak apa saja yang akan didapatkan oleh anak-anaknya dari penggunaan media hiburan elektronik jika dilakukan terus menerus dan tidak adanya pembatasan. Dan juga tidak adanya pantauan yang dilakukan oleh orang tua tersebut.
3. Guru, hasil penelitian ini diharapkan menambah informasi tentang perilaku yang akan dihasilkan oleh para siswa selama kegiatan belajar mengajar dilaksanakan jika siswa menggunakan media hiburan berbasis elektronik tanpa ada teguran dari guru tersebut.
4. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam membekali sebagai calon guru yang dapat memahami karakter para siswanya yang memperoleh pengalaman penelitian secara ilmiah agar kelak dapat menjadi modal sebagai seorang guru.
5. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan mengenai dampak yang akan dihasilkan jika terlalu sering menggunakan media hiburan berbasis elektronik seperti televisi, smartpone, dan playstation.

f. Definisi Operasional

1. Karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu, karena itu jika pengetahuan mengenai karakter seseorang itu dapat diketahui, maka dapat diketahui pula bagaimana individu tersebut akan bersikap untuk kondisi-kondisi tertentu. Dan Media hiburan merupakan suatu alat yang digunakan oleh orang-orang sebagai penghilang rasa bosan. rasa bosan.
2. Berdasarkan dari pengamatan yang telah dilakukan, peneliti menyadari perilaku siswa di SMA Negeri 12 Bandung masih kurangnya hiburan berbasis elektronik terutama dalam pembatasan penggunaan media hiburan elektronik seperti handphone, terlebih lagi penggunaan media hiburan

berbasis elektronik ini dapat berpengaruh sekali terhadap pembentukan karakter siswa terutama pada perilaku siswa sehari-hari.