

MEMBANGUN KARAKTER TANGGUNG JAWAB SISWA MELALUI LITERASI MEDIA DALAM MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

(Studi Etnografis Penggunaan Gadget di SDN 1 Karangnanas)

Yuliati Puji Utami, S.Pd.

Mahasiswa Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
Purwokerto, Indonesia)

(E-mail: yuliatirizqi@gmail.com)

corresponding author (**Yuliati Puji Utami**)

ABSTRACT

Building character is the responsibility of parents and teachers. Both have the same important role. Supervision and role models of parents and educators are needed in the formation of these characters so that the development of information technology can synergize with the formation of student character. From the observations of students it can be concluded that both students who have gadgets and those who don't, have good responsibilities. As long as there is clear supervision and commitment between parents and teachers. So that they have an attitude of responsibility that will be inherent in him to face his future. Through media literacy it is hoped that students will be able to face the Era of the Industrial Revolution 4.0 by instilling an attitude of student responsibility. This research is motivated by the fact that children now have begun to forget their responsibilities as a child, student, national child and religious community. Based on the background of the problem, the writer takes the title Growing the Character of Student Responsibility through Media Literacy in the Face of the Industrial Revolution Era 4.0. (Ethnographic Study on the Use of Gadgets in SD Negeri 1 Karangnanas).

Keywords: Character of responsibility, Media

PENDAHULUAN

Era milenial merupakan era teknologi yang semakin berkembang pesat. Di era ini merupakan era dimana teknologi semakin canggih. Sering kita lihat anak-anak sekolah khususnya usia remaja. Bahkan usia sekolah dasar atau mungkin TK atau bayi yang berumur 2 tahunpun banyak yang sudah menggunakan perangkat gadget. Saat ini, kita menghadapi revolusi industri keempat yang dikenal dengan Era Revolusi Industri 4.0. Ini merupakan Era inovasi disruptif, di mana inovasi ini berkembang sangat pesat, sehingga mampu membantu terciptanya pasar baru.

Inovasi ini juga mampu mengganggu atau merusak pasar yang sudah ada dan lebih dahsyat lagi mampu menggantikan teknologi yang sudah ada.

Menghadapi tantangan yang besar tersebut maka pendidikan dituntut untuk berubah juga. Peserta didik yang dihadapi guru saat ini merupakan generasi milenial yang tidak asing lagi dengan dunia digital. Peserta didik sudah terbiasa dengan arus informasi dan teknologi industri 4.0. Ini menunjukkan bahwa produk sekolah yang diluluskan harus mampu menjawab tantangan industri 4.0. Dalam hal ini pula banyak aspek yang dapat mengubah cara berpikir manusia di era digital. Karakteristik yang muncul di dunia digital abad 21 antara lain aktivitas akademika harus selalu menjelajah jejak teknologi, menciptakan ide dan ilmu yang akan dibuat, berinteraksi serta berkolaborasi dalam hal sosial dengan memandang berbagai aspek yang akan diterapkan.

Pendidikan karakter merupakan sebuah istilah yang semakin hari semakin mendapatkan pengakuan dari masyarakat Indonesia saat ini. Terlebih dengan dirasakannya berbagai ketimpangan hasil pendidikan dilihat dari perilaku lulusan pendidikan formal saat ini, semisal korupsi, perkembangan seks bebas pada kalangan remaja, narkoba, tawuran, pembunuhan, dan perampokan oleh pelajar (Kesuma, 2011: 4).

Karakter tanggung jawab yang dimiliki siswa harus ditanamkan sejak sedini mungkin. Agar mereka memiliki sikap tanggung jawab yang akan melekat dalam dirinya guna menghadapi masa depannya. Melalui literasi media diharapkan anak – anak akan dapat menghadapi era revolusi Industri 4.0 dengan menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa sedini mungkin.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa bahwa anak – anak sekarang sudah mulai lupa akan tanggung jawabnya sebagai seorang anak, pelajar, putra bangsa serta umat beragama. Semua itu karena mereka lebih senang bermain gadget dari pada bermain dengan lingkungannya. Para orang tua juga lebih memperdulikan bagaimana mencukupi kebutuhan sehari-hari mereka dibanding memperhatikan bagaimana prestasi dan karakter anaknya terutama dengan karakter tanggung jawab mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah seperti ini maka penulis mengambil judul Membangun Karakter Tanggung Jawab Bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Literasi Media Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. (Studi Etnografi Penggunaan Gadget Di SD Negeri 1 Karangnanas).” Tujuan dari penulisan artikel ini supaya dengan literasi media maka dapat menumbuhkan karakter tanggung jawab siswa dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. (Studi Etnografi Penggunaan Gadget Di SD Negeri 1 Karangnanas).

PEMBAHASAN

Dalam menghadapi Era revolusi Industri 4.0 yang sekarang mungkin sudah mulai diantara kemajuan teknologi yang semakin maju dan hadir ditengah kehidupan manusia dan mengambil alih pekerjaan manusia bukan akan terjadi., tetapi

sebetulnya sudah terjadi. Diprediksi kelak para robot ini akan mengambil lahan pekerjaan manusia sekaligus dapat memengaruhi perkembangan karakter dan emosi kita.

Kemajuan teknologi tidak bisa dihindari. Kita tidak dapat menghindar dari Era ini. Yang dapat dilakukan adalah bagaimana kita mempersiapkan diri, dan kompetensi yang harus diperkuat oleh anak – anak agar tidak tergerus oleh teknologi. Guna menghadapi hal tersebut maka diperlukan peran Penguatan Pendidikan Karakter terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah.

Dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) siswa secara teknis harus dilaksanakan melalui PPK berbasis kelas dan berbasis budaya sekolah serta berbasis masyarakat. Diantara PPK berbasis kelas adalah pembelajaran tematik, dan yang menjadi modal utama yang dibutuhkan anak – anak abad 21 adalah empat kecakapan soft skill utama yang ada dalam pembelajaran siswa mampu menjalankan 4C yaitu *creativity* (krea-tivitas), kemampuan *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komu-nikasi) , *collaboration* (kolaborasi), dan serta memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/ HOTS*).

Sedangkan penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah adalah berupa kegiatan literasi. Pemahaman baru terhadap literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980an pada saat komputer mikro semakin luas dipergunakan tidak saja di lingkungan bisnis tetapi juga pada masyarakat. Sedangkan literasi informasi menyebar luas pada dekade 1990an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring sosial.

Penanaman pendidikan karakter merupakan tanggung jawab khusus-nya sebagai seorang pengajar yang bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan bangsa. Terutama dalam menghadapi Era yang semakin maju dimana Era yang sedang kita alami adalah Era Revolusi Industri 4.0. Di mana manusia pada era ini harus mampu dan dapat menyesuaikan dengan kemajuan jaman yang semakin maju. Sikap bijak dalam menggunakan media harus diterapkan dalam menghadapi Era ini karena jika tidak bijak dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 ini maka sebagai manusia akan semakin terpuruk dan semakin mundur.

Seperti di SD Negeri 1 Karangnans. Para siswa belum dapat menggunakan gadget secara bijak dan maksimal. Ini dilihat dari rendahnya prestasi siswa dan rendahnya karakter siswa itu sendiri terutama karakter tanggung jawab mereka. Mereka sering lupa dengan peran dan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar, anak, masyarakat serta umat Tuhan YME. Sehingga dengan menggunakan literasi media khususnya penggunaan gadget secara bijak ini diharapkan dapat menumbuhkan karakter tanggung jawab.

Cara menumbuhkan karakter tanggung jawab siswa di sekolah di antaranya pertama dengan menumbuhkan karakter tanggung jawab, di antaranya dengan memberikan/melakukan pembiasaan menonton (15 menit) tayangan tentang pendidikan di awal pembelajaran. Selanjutnya siswa membuka situs yang telah

disiapkan oleh guru (dalam hal ini situs tentang pendidikan yang sedang viral di masyarakat). Kemudian siswa diajak untuk merangkum dari hasil informasi yang telah dibaca atau ditonton tadi. Hasil rangkuman dikumpulkan setiap minggu untuk dinilai oleh Tim penilai dari masing – masing guru kelas. Kemudian dari hasil itu dipilih hasil rangkuman terbaik. Bagi siswa yang dapat merangkum dengan baik maka diberi reward guna meningkatkan motivasi-sinya. Kemudian diumumkan pada saat upacara hari senin.

Kedua dengan memberikan pengarahan kepada orang tua agar lebih ketat dalam mengawasi penggunaan gadget anaknya selama di rumah. Yang ketiga Peran orang tua dalam memotivasi anak di rumah harus lebih ditingkatkan agar karakter yang anak – anak miliki terutama karakter tanggung jawab terutama dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 dapat di hadapi dengan baik. Dengan Gerakan literasi digital ini bertujuan untuk menumbuhkan tanggung jawab siswa baik sebagai seorang pelajar, anak, masyarakat dan sebagai umat Tuhan YME.

Sehingga diharapkan dengan membuka situs – situs pelajaran yang bersifat sosial dan religious maka dapat meningkatkan karakter khususnya tanggung jawab siswa sehingga karakter tersebut akan benar – benar melekat dalam diri siswa yang akan bermanfaat bagi kehidupannya di masa depan. Hasil dari rangkuman di harapkan dibuat menjadi buku sehingga selain akan menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa tetapi juga akan melahirkan siswa – siswa yang dapat bersaing di era globalisasi ini khususnya dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.

Keberhasilan menumbuhkan karakter anak yang baik tidak lepas dari peran dan keteladanan guru serta orang tua sebagai pengawas di rumah. Karena waktu yang digunakan lebih banyak digunakan yaitu waktu di rumah. Sehingga peran dan keteladanan orang tua inilah menjadi kunci utama karakter anak yang dimiliki. Membuat komitmen yang jelas antara orang tua dan anak di rumah sangat lah penting. Karena pembentukan karakter memang biasanya harus dipaksakan untuk pertama kalinya. Tetapi jika hal itu dilaksanakan secara berulang maka hal tersebut akan menjadi suatu kebiasaan dan akhirnya akan melekat pada diri siswa dan akan menjadi karakter yang membentuk anak tersebut dikemudian hari.

Selain membuat komitmen yang jelas antara orang tua dan anak hal penting yang kedua adalah menciptakan kedisiplinan dalam berkomitmen. Hal ini tidak lepas dari sikap tegas guru ataupun orang tua tentang penggunaan gadget pada anak-anak nya. Sebagai contoh sikap disiplin tersebut yaitu kekonsistenan orang tua dalam membatasi waktu permainan anak – anak di rumah. Dapat menentukan waktu dimana ketika pukul 7 malam sampai jam 9 malam anak-anak dibatasi untuk tidak menghidupkan tv ataupun gadget yang dimiliki atau saat anak mulai membuka gadget harus disepakati sampai jarum panjang jam menunjukkan angka berapa (sambil mengenalkan membaca jam pada anak, jika anak belum paham. Dan mengingatkan anak saat waktu bermain sudah hampir habis (5 – 10 menit sebelumnya) sekaligus mengajarkan anak untuk dapat menghitung waktu. Dan hukum anak dengan mengurangi waktu bermain jika mereka melakukan pelanggaran (misal tidak mau mengaji, les pelajaran atau yang lainnya).

Hal ketiga yang tidak kalah penting adalah menciptakan komunikasi yang intensif antara orang tua dan guru dalam penggunaan gadget di rumah. Adanya aturan yang dikomunikasikan dan disepakati anak tentang kapan dan berapa lama mereka boleh bermain gadget. Selanjutnya dengan komunikasi yang intensif antara anak, orang tua dan guru maka akan terjalin hubungan yang baik.

Dalam proses membangun karakter anak untuk memiliki karakter yang baik diperlukan pengawasan, keteladanan dan kedisiplinan dan komunikasi antara orang tua, guru dan yang tidak kalah penting adalah lingkungan. Karena masing – masing memiliki hubungan yang erat kaitannya dalam menciptakan karakter anak. Sehingga akan membangun karakter yang baik khususnya tanggung jawab yang dimiliki anak guna menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Karena karakter yang baik akan menciptakan generasi yang bertanggung jawab dan sukses dimasa yang akan datang.

KAJIAN PUSTAKA

1. Karakter Tanggung Jawab

Menurut Suyanto(2011) Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Karakter adalah watak, tabiat, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter.

Karakter juga memiliki tiga hal yang saling berelasi yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Karakter yang baik terdiri dari mengetahui yang baik, menginginkan yang baik, dan melakukan kebiasaan baik dari pikiran, kebiasaan hati, dan kebiasaan tindakan. Ketiganya diperlukan untuk membimbing kehidupan moral dan membentuk kematangan moral

Menurut KBBI (Kamus Umum Bahasa Besar Indonesia) pengertian tanggung jawab adalah keadaan dimana wajib menanggung segala sesuatu, sehingga berkewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya atau memberikan jawab dan menanggung akibatnya.

Tanggung jawab dapat dibedakan menurut keadaan manusia atau hubungan yang dibuat. Atas dasar ini lalu dikenal beberapa jenis tanggung jawab diantaranya : Tanggung Jawab terhadap Allah SWT, Tanggung Jawab Terhadap diri sendiri, Tanggung jawab kepada keluarga, Tanggung jawab terhadap masyarakat, Tanggung jawab terhadap Bangsa dan Negara

Pengertian tanggung jawab secara umum adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajiban. Adapun definisi tanggung jawab secara harafiah dapat diartikan sebagai keadaan wajib menanggung segala sesuatunya jika terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan,

diperkarakan atau juga berarti hak yang berfungsi menerima pembebanan sebagai akibat sikapnya oleh pihak lain.

Jadi, tanggung jawab adalah sebuah perbuatan yang dilakukan oleh setiap individu yang berdasarkan atas kewajiban maupun panggilan hati seseorang. Yaitu sikap yang menunjukkan bahwa seseorang tersebut memiliki sifat kepedulian dan kejujuran yg sangat tinggi. Tanggung jawab itu bersifat kodrati, artinya sudah merupakan bagian dari kehidupan manusia, bahwa setiap manusia pasti dibebani dengan tanggung jawab. Dalam hal ini adalah tanggung jawab sebagai seorang pelajar, anak, putra bangsa serta tanggung jawab sebagai umat beragama

.

2. Literasi Media

2.1 Pengertian Literasi Media

Ferguson mengemukakan bahwa ada lima komponen yang mesti diperhatikan dalam proses literasi di sekolah, terutama di satuan pendidikan dasar. Kelima hal tersebut yaitu: (1) Literasi Dasar (Basic Literacy), (2) Literasi Perpustakaan (Library Literacy), (3) Literasi Teknologi (Technology Literacy), (4) Literasi Media (Media Literacy), dan (5) Literasi Visual (Visual Literacy). (dalam Hartati, 2016).

Dalam artikel ini focus pada Literasi Media atau (Media Literacy) terutama literasi digital yaitu tentang penggunaan handphone. Ada beberapa pengertian literasi media menurut para ahli.

Ahli lain James W Potter (2005) mendefinisikan literasi media sebagai satu perangkat perspektif dimana kita secara aktif memberdayakan diri kita sendiri dalam menafsirkan pesan-pesan yang kita terima dan bagaimana cara mengantisipasinya.

Literasi media adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mendekonstruksi pencitraan media. Kemampuan untuk melakukan hal ini ditujukan agar pemirsa sebagai konsumen media (termasuk anak-anak) menjadi sadar (melek) tentang cara media dikonstruksi (dibuat) dan diakses.

Salah satu definisi yang populer menyatakan bahwa literasi media adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan isi pesan media. Dari definisi itu dipahami bahwa fokus utamanya berkaitan dengan isi pesan media. Dasar dari media literasi adalah aktivitas yang menekankan aspek edukasi di kalangan masyarakat agar mereka tahu bagaimana mengakses, memilih program yang bermanfaat dan sesuai kebutuhan yang ada. Permasalahan yang ada adalah seiring dengan deras nya arus informasi media, masyarakat pun dibuat kebingungan dan tidak mampu memilah, menyeleksi, serta memanfaatkan informasi yang sudah mereka peroleh.

2.2. Pengertian Literasi Digital

Gilster (1997:1-2), literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Konsep literasi menurut Gilster

bukan hanya tentang kemampuan membaca saja, namun membaca dengan makna dan mengerti maksud makna tersebut. Literasi digital bukan sekedar dapat menekan berbagai tombol dalam mengoperasikan media komunikasi elektronik, justru yang lebih utama yaitu cakupan penguasaan ide – ide. Gelster mengemukakan bahwa terjadi proses berpikir kritis siswa ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai ketrampilan inti dalam literasi digital. Selain itu, menekankan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital daripada ketrampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut

Penulis lain menggunakan istilah literasi digital untuk menunjukkan konsep yang luas yang menautkan bersama-sama berbagai literasi berbasis kompetensi dan keterampilan teknologi komunikasi, namun menekankan pada kemampuan evaluasi informasi yang lebih "lunak" dan perangkaian pengetahuan bersama-sama pemahaman dan sikap (Bawden, 2008 ; Martin, 2006, 2008).

Dengan perkembangan internet, maka pemakai tidak tahu atau tidak memperdulikan dari mana asalnya informasi, yang penting mereka dapat mengaksesnya. Literasi digital mencakup pemahaman tentang web dan mesin pencari. Pemakai memahami bahwa tidak semua informasi yang tersedia di web memiliki kualitas yang sama. Sebaiknya dalam menggunakan gadget ini lebih bijak dalam menggunakannya.

2.3. Pentingnya Literasi Media.

Terdapat beberapa hal pentingnya penggunaan literasi media diantaranya adalah:

- a. Literasi media bertujuan membantu konsumen agar memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang isi media, sehingga dapat mengendalikan pengaruh media dalam kehidupannya.
- b. Untuk melindungi konsumen yang rentan dan lemah terhadap dampak media penetrasi budaya media baru.
- c. Tujuan literasi media adalah untuk menghasilkan warga masyarakat yang "well informed" serta dapat membuat penilaian terhadap content media berdasarkan pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap media yang bersangkutan.

3. Era Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri 4.0 adalah suatu tren otomasi dan pertukaran data terkini dalam teknologi pabrik mencakup sistem siber-fisik, internet untuk segala, komputasi awan dan komputasi kognitif. Secara singkat, pengertian revolusi industri 4.0 adalah tren di dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi cyber.

Revolusi Industri 4.0 merupakan suatu fase keempat dari perjalanan sejarah revolusi industri yang akan dimulai pada abad ke-18. Indonesia juga akan mengalami bonus demografi pada tahun 2030-2040, yaitu penduduk dengan usia produktif lebih

banyak dibandingkan dengan penduduk non produktif.. Revolusi Industri 4.0 dibangun diatas Revolusi Industri 3.0 atau ketiga yang disebut juga Revolusi Digital, yang ditandai oleh proliferasi komputer dan otomatisasi pencatatan disemua bidang. Revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan Robot, artificial intelligence, machine learning, biotechnology, blockchain, internet of things (IoT), driverless vehicle. Para karyawan pembuat mobil akan digantikan oleh robot. supir taksi digantikan oleh driverless car, kurir JNE akan digantikan drone, Bank akan digantikan smartphone dan blockchain, lalu artificial intelligence akan membantu anda memesan makan siang via go food dan lain sebagainya.

Revolusi industry 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri dan pemerintah.

Era ini juga disebut sebagai Era Pendidikan 4.0. Dimana Era ini merupakan istilah umum yang digunakan oleh para ahli teori pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi cyber baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran. Ini adalah lompatan dari pendidikan 3.0 yang mencakup pertemuan ilmu saraf, psikologi kognitif, dan teknologi pendidikan, menggunakan teknologi digital dan mobile berbasis web, termasuk aplikasi, perangkat keras dan perangkat lunak dan hal lain dengan E di depannya.

Berdasarkan pengertian diatas Pengertian Era revolusi Industri 4.0 atau dalam duni pendidikan disebut sebagai Era Pendidikan 4.0 adalah fenomena yang merespon kebutuhan revolusi industri keempat dimana manusia dan mesin di selaraskan untuk mendapatkan solusi, memecahkan masalah dan tentu saja menemukan kemungkinan inovasi baru. Pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, menyesuaikan kurikulum pendidikan dengan tantangan dan kebutuhan pada era sekarang ini. Kurikulum yang membuka akses bagi generasi milenial mendapatkan ilmu dan pelatihan untuk menjadi pekerja yang kompetitif dan produktif.

4. Pengertian Study Etnografy

Etnografy berasal dari kata *ethos*, yaitu bangsa atau suku bngsa dan *graphein* yaitu tulisan atau uraian. Istilah etnografy sebenarnya merupakan istilah antropologi, lahir pada tahap pertama perkembangannya dari sebelum tahun 1800 an. Etnografy merupakan hasil penjelajahan eropa. Mereka mencatat semua fenomena menarik yang dijumpai selama perjalanannya antara lain berisi tentang adat istiadat sususnan masyarakat, bahasa dan cirri – cirifisik dari suku bangsa tersebut. Jadi latyaknya seperti pebnelitian yang lain, variable dari penelitian ini lebih kepada kehidupan dan kebudayaan suatu masyarakat.

Penelitian etnografi juga merupakan kegiatan pengumpulan bahan keterangan atau data yang di lakukan secara sistematis mengenai cara hidup serta berbagai aktivitas social dan berbagai benda (gadget) dari suatu masyarakat. Berbagai peristiwa dan kejadian unik dari komunitas tersebut akan menarik perhatian peneliti

etnografi. Peneliti justru lebih banyak belajar dari pemilik benda (gadget) tersebut. Itulah sebabnya pengamatan terlibat menjadi penting dalam aktivitas penelitian.

Etnografi yang akarnya antropologi pada dasarnya merupakan kegiatan penelitian untuk memahami cara orang – orang berinteraksi dan kerjasama melalui fenomena teramati kehidupan sehari – hari. Etnografi adalah pelukisan yang sistematis dan analisis suatu kebudayaan kelompok, masyarakat atau suku bangsa yang di himpun dari lapangan dalam kurun waktu yang sama.

5. Gadget

Pengertian Gadget (smartphone) – Menurut Kurniawan (Rohmah 2017: 27) yang dimaksud dengan gadget (smartphone) yaitu:

“Gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya”.

Menurut Garini dalam Rohman (2017: 27), “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Gadget (smartphone) memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan. Gadget (smartphone) atau dengan kata sederhana telephone genggam yang saat ini telah memiliki beragam fitur dan fungsi yang semakin kompleks guna memudahkan pemakainya merupakan terobosan baru dari telephone genggam sebelumnya. Berdasarkan pendapat ahli maka disimpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi nirkabel yang memiliki fungsi khusus yang membantu pekerjaan manusia dan bisa dibawa kemana-mana.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari menumbuhkan karakter tanggung jawab siswa melalui literasi media dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 (study etnografis penggunaan gadget di SD Negeri 1 Karangnanas adalah dengan cara:

1. Memberikan Pengawasan dan keteladanan orang tua dan pendidik kepada siswa atau anak. Karena hal ini sangat dibutuhkan dalam pembentukan karakter khususnya tanggung jawab agar dalam perkembangan teknologi informasi dapat bersinergi dengan pembentukan karakter siswa.
2. Membangun karakter anak merupakan tanggung jawab orang tua dan guru. Keduanya memiliki peran yang sama penting dalam membangun karakter anak.
3. Dari hasil pengamatan terhadap siswa dapat disimpulkan bahwa antara siswa yang memiliki gadget dan tidak memiliki gadget mempunyai tanggung jawab yang baik. Selama ada pengawasan, kedisiplinan dan komitmen yang jelas antara orang tua dan guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Wakhudin, M.Pd. selaku dosen pembimbing dalam penyusunan artikel ini.
2. Bapak Bambang Setyanto, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 1 Karangnanas yang memberikan kesempatan pada penulis untuk melakukan riset tentang usaha meningkatkan karakter tanggung jawab siswa melalui literasi media dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 (study etnografis penggunaan gadget di SD Negeri 1 Karangnanas)
3. Peserta Didik di SD Negeri 1 Karangnanas Korwilcam Dindik Sokaraja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto (2013). "Dampak Penggunaan Ponsel Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di SMA Diponegoro Tulungagung)". Skripsi. Tulungagung: STAIN Tulungagung.
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka cipta.
- Aryati, A.H., Wardani, K., dan Arief, A.2018. Hubungan Antara Pola Pemanfaatan Smartphone Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Sekecamatan Banguntapan Bantul.
- Derry, I. 2013. Bila SI Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Fakto-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Bisakimia: Jakarta.
- Masitoh, S. (2018). Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. Proceedings of the ICECRS, 1(3).
- Rohmah, O. C. 2017. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2010 . Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Suyitno. 2018. Landasan Pedagogik. Bandung: Lotus