

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini jumlah pengguna *handphone*/ponsel berupa telepon pintar (*smartphone*) yang terkoneksi langsung dengan internet di Indonesia meningkat cukup signifikan. Data yang dirilis *wearesocial.com* pada bulan Januari 2020 dalam *Digital 2020 Report for Indonesia* mencapai angka 175,4 juta orang dan pengguna media sosial sebanyak 160 juta orang dimana hampir 70% dari jumlah tersebut adalah pengguna usia sekolah (<http://wearesocial.com>). Riset lain, seperti yang dilaporkan *Pew Research* tahun 2018 (Anderson & Jiang, dalam Aagaard, 2019, hlm. 238) menemukan bahwa 95 % anak remaja memiliki akses terhadap internet lewat ponsel dan hampir 45 % dari jumlah yang ada itu secara konstan selalu *online*. Temuan ini kalau dibandingkan dengan jumlah penggunaan internet di kalangan remaja tahun 2015 hanya berkisar 24 % (Lenhart, dalam Aagaard, 2019, hlm. 237).

Bagaimanapun juga angka pengguna ponsel di atas memberikan sebuah gambaran umum tentang kemajuan teknologi komunikasi yang terpenetrasi hampir ke semua level usia dan membawa konsekuensi tersendiri bagi kehidupan manusia baik yang bersifat konstruktif maupun destruktif (Buckle, dalam Chotpitayasunondh & Douglas, 2018, hlm.1). Keberadaan teknologi komunikasi seperti ponsel pintar yang terkoneksi langsung dengan jaringan internet secara konstruktif memudahkan manusia dalam beraktivitas dan berinteraksi dengan sesamanya melampaui ruang dan waktu (Smetaniuk, 2014, hlm. 42). Namun di sisi lain kehadiran *smartphone* secara destruktif memunculkan perilaku candu kepada penggunanya (Beranuy, Oberst, Carbonell, & Chamarro, 2009, hlm. 1982).

Ketergantungan yang berlebihan terhadap *smartphone* melahirkan sikap penyangkalan kehadiran orang lain secara fisik yang ada di sekitarnya karena lebih memilih berinteraksi dengan ponsel yang dimiliki ketimbang mendengarkan/memperhatikan orang lain (Turkle, 2012, hlm. 14). Fenomena ini disebut perilaku *phubbing*, dan bukan tidak mungkin akan menjadi sebuah norma baru dalam pola interaksi manusia karena hampir semua orang tanpa sadar melakukannya. *Phubbing*

merupakan sebuah istilah baru yang muncul seiring dengan mewabahnya penggunaan *smartphone* di berbagai belahan dunia dan kata tersebut berasal dari dua kata yang digabung menjadi satu, yaitu '*phone*' dan '*snubbing*', umumnya digunakan untuk menunjukkan sikap penyangkalan terhadap kehadiran orang lain di sekitarnya dengan bermain-main atau berpura-pura menatap layar *smartphone* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018, hlm.1).

Pendataan awal yang dilakukan peneliti pada 10 siswa remaja jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di sebuah sekolah swasta bulan Desember 2019 yang lalu, ditemukan bahwa kesepuluh siswa tersebut memiliki *smartphone* yang terkoneksi langsung dengan internet 24 jam baik yang menggunakan jaringan *wifi* rumah mereka sendiri maupun yang menggunakan paket data secara *on off*. Saat ditanya oleh peneliti, apakah mereka pernah mendengar kata *phubbing*? Dua siswa menjawab pernah mendengar tetapi kurang mengerti arti kata tersebut, sementara 8 lainnya sama sekali belum pernah mendengarnya. Tetapi ketika ditanya lebih lanjut apakah mereka sering bermain ponsel pintar saat sedang bersama orang lain dan apa tanggapan dari orang yang berada di sekitar kamu? Para siswa itu menjawab setiap hari melakukannya dan respon dari orang yang ada di sekitarnya terutama dari orang tua mereka adalah berupa teguran (kemarahan) secara langsung kepada mereka.

Turnbull (2010, hlm.105) mengemukakan bahwa “seseorang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet, hanya sedikit waktu yang dimilikinya untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata.” Sementara itu riset yang dilakukan Abeele, Antheunis, & Schouten, (2016, hlm. 562) tentang efek negatif dari penggunaan ponsel saat sedang berkomunikasi tatap muka dengan orang lain menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* dapat menurunkan tingkat kepercayaan seseorang terhadap orang lain. Studi lain pun membuktikan hal yang sama dimana hampir setengah jumlah responden dewasa yang menjalin hubungan persahabatan atau percintaan dilaporkan tidak meneruskan hubungannya akibat dari perilaku “dicuekin” atau disangkal (*phubbed*) kehadirannya karena pasangannya asyik bermain teleponnya (Roberts & David, 2016, hlm.134-141).

Phubbing bagaimanapun juga, mengakibatkan kualitas relasi sosial manusia semakin terdegradasi secara moral karena dapat berkontribusi menjauhkan

seseorang dari perilaku santun terhadap orang lain (Beranuy, Oberst, Carbonell, & Chammarro, 2009, hlm. 1182). Sikap demikian sudah barang tentu melanggar nilai dan norma yang ada di masyarakat kita dan menempatkan para pendidik (guru) pada posisi yang sulit. Manakala para remaja ini asyik bermain *game* atau bersosial media, mereka lupa akan tugas pokoknya, yaitu belajar atau pada saat pelajaran di kelas sering kali kurang konsentrasi dengan materi yang diajarkan guru dan menunjukkan sikap acuh tak acuh terhadap pelajaran atau guru yang sedang mengajar sehingga berujung pada pencapaian akademis dan karakter diri yang kurang baik. Demikian pula ketika sedang mengerjakan ulangan atau ujian, tak jarang anak-anak remaja ini menggunakan ponselnya untuk melakukan kecurangan, seperti mencontek jawaban teman atau melihat jawaban dari mesin pencari *google*. Oleh beberapa pihak terutama guru di sekolah menganggap sikap demikian sebagai bagian dari ekspresi perilaku kekerasan (Mikołajczuk, dalam Botwina, 2016, hlm. 101).

Salah satu contoh perilaku kekerasan yang paling nyata terjadi sebagai efek dari kecanduan terhadap *game* atau bersosial media adalah seperti yang dilakukan oleh seorang anak remaja 15 tahun di Jakarta pada awal bulan Maret 2020 lalu yang dengan tega membunuh seorang anak yang berumur 6 tahun di rumahnya tanpa sedikit pun rasa penyesalan atau rasa bersalah atas perbuatannya. Menurut keterangan yang didapat pihak penyidik (kepolisian) dari hasil penyelidikan bahwa tersangka melakukan (pembunuhan) itu terinspirasi oleh sebuah film favorit yang ditontonnya lewat *smartphone* miliknya dengan judul *Slender Man*. Pelaku mengaku sudah lama menonton film tersebut dan film-film horor lainnya. Kalau ditelusuri isi dari film *Slender Man* ini mengandung *content* kekerasan yang menampilkan karakter fiksi seorang pria tipis tinggi, tanpa wajah, memiliki tentakel dengan mengenakan baju hitam berdas merah dan pada umumnya *Slender Man* suka menculik bahkan menyiksa anak (<https://www.pikiran-rakyat.com>).

Beragam masalah sosial yang diungkapkan di atas sebagiannya merupakan eksek dari penggunaan teknologi komunikasi (*smartphone*) yang tidak terkontrol atau berlebihan sehingga memaksa siapa pun untuk menggugat kembali peran dan fungsi pranata sosial yang ada di masyarakat, terutama lembaga keluarga dan institusi pendidikan. Apakah peran dan fungsi lembaga sosial dalam membentuk

karakter moral anak sudah berjalan optimal membentengi generasi milenial dari pengaruh negatif yang diakibatkan oleh penggunaan gawai yang berlebihan? Pada kenyataannya terdapat penurunan pengaruh dalam membentuk karakter seorang anak baik dalam mengajarkan pendidikan moral/karakter di rumah maupun kelanjutannya di sekolah. Pola asuh yang dijalankan orang tua terhadap anak hingga kini kebanyakan masih sama yang ditemukan oleh Bapak antropologi Indonesia, Koentjoroningrat di tahun 1985, yaitu masih menggunakan pola asuh *permissive*, yakni menganggap anak sebagai pusat kebahagiaan dan kebanggaan keluarga, anak diberikan banyak keistimewaan dan kebebasan. Sampai masa pra-sekolah anak menjalani masa hidup penuh kebebasan, setelah masuk sekolah anak yang liar didisiplinkan (Firdaus, 2017, hlm. 24).

Faktor pola asuh yang permisif inilah disinyalir membuat orang tua masa kini lebih banyak membiarkan anak-anaknya memiliki gawai sendiri dari mulai usia balita hingga remaja. Sayangnya faktor kepemilikan gawai (*smartphone*) tidak diimbangi dengan kontrol yang ketat orang tua terhadap penggunaan gawai yang dilakukan anak. Orang tua umumnya menjalankan prinsip “*Yang penting anaknya tidak rewel atau tidak minta macam-macam dan tidak mengganggu pekerjaan/kenyamanan orang tuanya, ya sudah sediakan saja smartphone untuk anak*”. Dalam arti ini, secara tak langsung anak diasuh oleh fitur-fitur *smartphone* yang ada di dalam gawainya – bukan oleh orang tua/dewasa yang ada di sekitarnya, karena orang tuanya sibuk bekerja untuk memenuhi tuntutan hidup yang beragam macam. Orang tua lupa tugas utamanya selain untuk memenuhi kebutuhan jasmani anggota keluarganya, juga harus mendidik dan membentuk karakter moral anak yang di dalamnya termasuk mengontrol apa yang dilakukan anak di layar gawai (Kadylak, 2019, hlm. 2).

Sementara itu, di sekolah pun kita belum melihat dampak nyata dari program pengembangan pendidikan karakter yang dijalankan lembaga pendidikan kita selama ini. Sejak pemberlakuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 dan dipertegas kembali dalam kurikulum 2013 (KURTIAS) edisi revisi tahun 2017 tentang implementasi kebijakan “Penguatan Pendidikan Karakter” (PPK) yang diintegrasikan ke dalam semua mata pelajaran di sekolah dan beragam kegiatan pendukungnya belum menunjukkan *output* yang jelas pada

perilaku anak. Menurut Ali Ibrahim Akbar (dalam Asmani, 2012, hlm. 74) bahwa praktik pendidikan karakter di lembaga pendidikan kita “cenderung berorientasi pada pendidikan yang bersifat indoktrinasi dan berbasis *hard skill* (keterampilan teknis), yang lebih bersifat mengembangkan *Intelligence Quotient* (IQ). Sedangkan kemampuan *soft skill* yang tertuang dalam *Emotional Intelligence* (EQ) dan *Spiritual Intelligence* (SQ) sangat kurang”. Tenaga pendidik Indonesia (guru dan dosen) lebih bangga ketika anak didiknya mendapatkan nilai tinggi ketimbang karakter diri dan perilaku yang baik. Sebagai akibat dari itu, kita menjumpai banyak sekali karakter anak didik yang bermentalitas serba *instant*/cari jalan pintas, tidak tahan banting dan kurang berani menghadapi resiko. Generasi muda kita cenderung mudah frustrasi karena tekanan harus mendapatkan nilai akademik tinggi, mudah menyerah, dan sikap semangat juang yang rendah. Belum lagi perilaku tawuran antar pelajar kerap terjadi, seks bebas di kalangan remaja usia sekolah semakin menjadi-jadi dan penggunaan obat-obat terlarang (NARKOBA) di kalangan generasi muda menjadi hal lumrah, serta menurunnya perilaku santun pada generasi milenial (Asmani, 2012, hlm. 78).

Dalam rangka mengatasi menurunnya kualitas karakter moral generasi muda Indonesia sebagai akibat langsung dari penggunaan teknologi *smartphone* berlebihan yang memicu perilaku *phubbing* atau tindakan kekerasan lainnya, maka peneliti meyakini perlu melakukan suatu pendekatan baru dalam mengajarkan pendidikan moral/karakter kepada peserta didik, yaitu dengan pendekatan pendidikan etika integratif (*Integrative Ethical Education*). Pendekatan pendidikan etika integratif merupakan dialektika teori pendidikan moral dan karakter yang dikembangkan oleh Darcia Narvaes dkk. di Universitas Notre Dame, Amerika Serikat. Secara prinsip pendekatan etika integratif dipandang sebagai suatu pendekatan alternatif untuk mendamaikan pandangan tradisional tentang pendidikan karakter Emille Durkheim dengan model pendekatan konstruktivis atas pendidikan moral, seperti Piaget dan Lawrence Kohlberg lewat penalaran moralnya dalam terang pendekatan penelitian terbaru di bidang moral yang mengkombinasikan antara kajian psikologis dan ilmu pedagogi (Narvaes, 2005, hlm. 718).

Terdapat tiga gagasan utama dari model pendekatan pendidikan etika integratif dan setiap gagasan memiliki implikasi praktis bagi perkembangan moral dan karakter anak. Gagasan *pertama* adalah terkait ide keterampilan/keahlian moral, menyediakan suatu bagian isi tersendiri apa yang harus diwariskan/diajarkan kepada anak. Gagasan *kedua* adalah bahwa pendidikan moral sebagai suatu upaya transformasi diri yang berfokus pada pentingnya perubahan dan lingkungan dalam cara menanamkan/mengajarkan moral dan karakter kepada anak sehingga memungkinkan untuk terjadi suatu transformasi pada anak. Gagasan *ketiga* adalah terkait hakikat dasar dari manusia itu sendiri sebagai makhluk berkelompok/sosial yang selalu hidup dan bekerja sama dalam segala hal sehingga memungkinkan seseorang untuk dapat mengaktualisasikan dirinya dalam konteks khusus demi pertumbuhan moral individu dan kelompok (Narvaes, 2005, hlm. 720).

Oleh karena itu, urgensi pengajaran pendidikan karakter/moral dengan menggunakan pendekatan pendidikan etika integratif pada institusi pendidikan di tengah kemajuan teknologi yang begitu pesat merupakan suatu keniscayaan. Disebut keniscayaan karena menurut Alvares (2018, hlm. 156) bahwa keahlian yang harus dimiliki oleh seseorang di abad ke-21 ini selain penguasaan teknologi, tetapi juga harus memiliki keahlian meta-kompetensi, yakni karakter moral. Selain itu, ia juga menekankan bahwa apa pun yang akan dikerjakan manusia dewasa ini dapat dilakukan oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), kecuali satu hal, yakni pembentukan karakter, perilaku dan cara merasa sebagai manusia karena dengan karakter tersebut orang dapat memahami dunianya di luar kemampuan mesin dan aspek tersebut tak dapat tergantikan oleh mesin/AI” (Alvares, 2018, hlm. 158). Seirama dengan pendapat Alvares tersebut, Bennett & Lemonnie, (2014, hlm. 312) berpandangan sama, yakni bahwa kemajuan teknologi menempatkan dunia kehidupan manusia pada situasi yang tidak menentu, kompleks dan tak terprediksi atau yang disebut dengan *VUCA (volatile, uncertain, complex and ambiguous environment) world*. Maka, menurutnya kita membutuhkan suatu keahlian etis atau pribadi yang berkarakter moral dalam menghadapi dunia VUCA.

Dunia VUCA oleh seorang seniman/filsuf futuris Inggris, Rita J. King (2007, hlm. 274) dipandang sebagai “Era Imajinasi” (*Imagination Age*); sebuah masa transisi dari “Era Informasi” (*Information Age*) yang mendigitalisasi semua

hal dengan penguasaan pada pemakaian kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) menuju “Era Imaginasi”. Pada era imaginasi ini menurut King (dalam Alvares, 2018, hlm. 154) kekuatan utamanya bukan lagi pada mengandalkan kerja kecerdasan buatan, melainkan pada kemampuan imaginasi manusia dan itu harus diimbangi dengan keahlian etis. Hal ini tentu sejalan dengan visi pendidikan abad ke-21, dimana keahlian yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam rangka menghadapi dunia VUCA adalah selain literasi dasar (membaca, menulis dan numerasi), tetapi juga kualitas karakter yang berfondasi pada enam pilar utama; curiositas (rasa ingin tahu), inisiatif, ketekunan, adaptabilitas, kepemimpinan, kesadaran sosial dan kultural (Alvares, 2018, hlm. 156). Kualitas karakter ini sejatinya mengajarkan manusia untuk bagaimana mereka harus menghadapi situasi dunia yang tidak menentu, bersikap dan membawa diri dengan baik sehingga mampu bertahan di tengah ketidakpastian.

Dalam terang visi pendidikan abad ke-21, kini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Indonesia mengembangkan model pendidikan karakter yang terintegrasi ke dalam semua mata pelajaran dengan digelarnya program Empat Pokok Kebijakan “Merdeka Belajar” tanggal 24 Januari 2020 yang lalu. Banyak pihak menaruh harapan besar atas program tersebut karena dianggap sebuah langkah awal menuju suatu perubahan mendasar dalam pola pendidikan Indonesia. Pada program Empat Pokok Kebijakan “Merdeka Belajar”, terdapat empat pokok yang menjadi pintu perubahan sistem pendidikan di tanah air, antara lain tentang Ujian Sekolah Berstandar Nasional / USBN, Ujian Nasional / UN, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran / RPP, dan Sistem Zonasi. Menariknya adalah tentang proses penilaian yang bukan saja menekankan pada pencapaian kompetensi literasi dan numerasi peserta didik tetapi juga kompetensi karakter. Apa yang akan dinilai dalam kompetensi karakter tentu terkait sejauh mana peserta didik menghidupkan dan mengimpelentasikan nilai gotong royong, nilai kebhinnekaan, toleransi, dan menjauhkan diri dari tindakan perundungan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut peneliti ini merupakan suatu langkah maju dalam rangka memperkuat karakter generasi muda Indonesia. Namun yang masih menyangsikan bagi para pendidik kita terhadap gagasan “Merdeka Belajar” itu pada umumnya

adalah bagaimana mengimplementasikan pendidikan moral dan karakter di sekolah di era melek teknologi? Secara prinsip, kerangka acuan Pendidikan karakter Kemendikbud mencoba memadukan isu moral dengan karakter dalam satu paket, yaitu menjadikan peserta didik berperilaku sesuai dengan kaidah moral. Namun, sistem pendidikan karakter yang dimulai dari *knowing good*, melalui dialog atau diskusi sebagai penguatan kognitif, belum dijelaskan secara tuntas, kecuali bahwa pendidikan karakter terintegrasi dalam setiap satuan mata pelajaran. Di sini juga, kerangka guru sebagai suri tauladan (figur) belum diuraikan secara komprehensif, bagaimana hal tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas. Untuk itulah, peneliti mencoba untuk mencari titik temu terhadap semua hal itu dalam suatu kajian kepustakaan yang tersedia, kemudian mengelaborasi peran pendidikan karakter melalui pendekatan etika integratif dalam mengurangi kecenderungan perilaku *phubbing* pada peserta didik.

Keberadaan penelitian tentang fenomena *phubbing* dan hubungannya dengan pendidikan karakter melalui pendekatan etika integratif belum pernah dilakukan oleh peneliti yang lain. Dengan demikian peneliti menganggap penelitian ini merupakan suatu kajian ilmiah yang baru. Adapun penelitian lain dengan tema terkait pendidikan karakter di sekolah telah dilakukan oleh Bambang Dalyono, pada tahun 2017 dengan judul “Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah”. Akan tetapi pada penelitian tersebut tidak berbasis pada pendekatan pendidikan etika integratif. Selain Dalyono, muncul juga penelitian lain yang mengulik tema yang sama tentang pengaruh perilaku *phubbing*, yaitu yang dilakukan Yusnita (2017) dengan judul penelitian “*Pengaruh Perilaku Phubbing akibat penggunaan smartphone berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa*” (studi kasus pada mahasiswa Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). Selain Yusnita, masih ada peneliti lain lagi yang mengangkat tema tentang *phubbing*, yaitu Ivany Rachmi (2019) dengan judul “*Hubungan Kesantunan Pergaulan dengan Perilaku Phubbing pada Mahasiswa Universitas Islam Riau*”. Baik Yusnita maupun Rachmi sama-sama tidak mengangkat tema terkait pendidikan karakter dengan pendekatan pendidikan etika integratif. Kedua peneliti ini hanya memfokuskan diri pada ulasan bagaimana perilaku *phubbing* itu terjadi dan apa dampaknya terhadap relasi sosial manusia. Namun demikian, temuan dari beberapa peneliti yang telah disebutkan di

atas ataupun peneliti lain yang tak disebutkan akan menjadi referensi bagi peneliti di dalam melakukan penelitian.

Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada kajian kepustakaan tentang penguatan pendidikan karakter di sekolah dengan pendekatan pendidikan etika integratif melalui karya penelitian yang berjudul “Strategi Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Etika Integratif Sebagai Upaya Mengurangi Perilaku *Phubbing* pada Siswa di Sekolah”. Alasan peneliti menggunakan pendekatan pendidikan etika integratif dalam mengurangi perilaku *phubbing* adalah karena dalam pandangan peneliti pendekatan ini menyajikan gagasan fungsional dan langkah-langkah yang dapat dilakukan guru atau orang tua untuk memperkuat karakter moral anak. Gagasan fungsional itu kemudian diterjemahkan ke dalam lima langkah berikut: *pertama*, guru/pendidik menunjukkan pentingnya membangun hubungan peduli dan saling hormat bagi anak/peserta didik. Cara ini dibarengi dengan memberikan bantuan pada guru masa awal untuk mempelajari bagaimana cara membuat suasana kelas yang nyaman bagi pembentukan moral dan karakter. *Kedua*, guru membantu siswa untuk mengenal keterampilan etik yang mendukung keberhasilan belajar dan hubungan sosial serta mengarahkan siswa untuk bertindak di kelas dan luar kelas. *Ketiga*, mengajarkan keterampilan etis dalam kurikulum dan ekstra-kurikulum dengan menggunakan pedagogi pemula ke ahli. *Keempat*, guru mempelajari bagaimana menumbuhkan kemahiran akademik dan etik dalam kehidupan sehari-hari atau bagaimana mengembangkan kemandirian dan pengaturan diri siswa ke dalam kehidupan nyata. *Kelima*, mengembangkan profesionalisme guru dengan cara memperkuat kemampuan untuk bekerjasama dengan orang tua dan komunitas masyarakat sekitar. Pendekatan Pendidikan Moral Integratif ini menunjukkan suatu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh peserta didik dan para pendidik (Narvaes, 2008, hlm. 461).

Sementara di sisi lain juga, peneliti mengkaji penelitiannya dengan studi kepustakaan karena situasi pandemik Covid-19 tidak memungkinkan untuk bertemu langsung dengan informan dalam proses pendalaman data lapangan. Maka hal yang paling memungkinkan bagi peneliti untuk mengkaji lebih jauh tentang tema yang dialami adalah melalui kajian kepustakaan. Selain itu, studi

kepastakaan terkait tentang tema pendidikan karakter dalam hubungannya dengan perilaku *phubbing* pada konteks Indonesia masih minim. Dengan demikian, peneliti meyakini penelitian ini akan memberikan kontribusi yang cukup signifikan untuk penelitian kepastakaan lainnya.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pokoknya, yakni, “Bagaimana strategi penguatan pendidikan karakter melalui pendekatan etika integratif sebagai upaya mengurangi perilaku *phubbing* pada peserta didik di sekolah?”

Dalam upaya memfokuskan permasalahan tersebut, disusun pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk-bentuk perilaku *phubbing* pada peserta didik di sekolah sehingga dikategorikan mengganggu proses belajar mengajar dan melanggar norma dan nilai kesopanan yang berlaku di sekolah?
2. Bagaimana pelaksanaan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) diterapkan di sekolah selama ini?
3. Bagaimana wujud program PPK melalui pendekatan Etika Integratif guna mengurangi perilaku *phubbing* pada peserta didik di sekolah?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran yang mendalam tentang penguatan pendidikan karakter sebagai upaya mengurangi perilaku *phubbing* pada siswa remaja sekolah di lembaga pendidikan kita. Adapun tujuan khusus dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi perilaku *phubbing* yang dilakukan peserta didik di sekolah
2. Mendeskripsikan program PPK di sekolah selama ini.
3. Menganalisis wujud program PPK melalui pendekatan Etika Integratif guna mengurangi perilaku *phubbing* pada peserta didik di sekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama di bidang ilmu yang sedang diteliti dan pada pihak-pihak yang terkait. Adapun manfaat lain yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini bermanfaat sebagai kontribusi terhadap keperluan informasi, dokumentasi, dan referensi pembelajaran pendidikan karakter atau pembelajaran tentang perilaku individu dan masyarakat dalam pembelajaran sosiologi di sekolah.
- b. Dapat dijadikan acuan untuk mempelajari dan menerapkan pembelajaran pendidikan karakter dan moral, serta fenomena sosial yang berkaitan dengan perilaku individu dan masyarakat dalam kajian sosiologi pendidikan baik di sekolah maupun masyarakat.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti
Sebagai syarat untuk memperoleh gelar magister (S2) di program studi Pendidikan Sosiologi Universitas Pendidikan Indonesia. Selain itu sebagai sebuah pengalaman yang membuka horizon berpikir peneliti dalam mengajarkan pembelajaran pendidikan karakter dan moral serta masalah sosial yang terjadi pada dunia pendidikan.
- b. Bagi Pendidik
Menambah wawasan mengenai strategi penguatan pendidikan karakter dan moral yang digunakan dalam pembelajaran, baik itu pembelajaran tentang pendidikan karakter/nilai maupun dalam pembelajaran sosiologi tentang perilaku individu dan masyarakat.
- c. Bagi Siswa
Diharapkan melalui penelitian ini siswa terdorong untuk dapat menyadari efek negatif dari perilaku *phubbing* dan mengubah perilaku tersebut menjadi pribadi yang lebih peduli dengan keadaan sekitar dan dapat bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri, orang lain dan dunianya.
- d. Bagi sekolah

Menambah khasana model pembelajaran dalam sekolah terkait strategi penguatan pendidikan karakter dan moral siswa dalam rangka membendung perilaku *phubbing* pada siswa remaja.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Untuk memudahkan pembaca, maka tesis ini disajikan ke dalam lima bab yang diurut berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan. Bab I ini menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.
- BAB II : Kajian Pustaka. Pada bab ini diuraikan data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian dan teori-teori yang mendukung penelitian, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti.
- BAB III : Metode Penelitian. Pada bab ini metode penelitian digunakan sebagai cara mengumpulkan data penelitian, menganalisis data, mengolah dan menganalisis serta memvalidasi data.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan. Di bab ini peneliti menjelaskan hasil temuan dan pembahasan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah dan pembahasan temuan penelitian guna menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- BAB V : Simpulan. Implikasi dan Rekomendasi. Pada bab ini peneliti berupaya memberikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi serta dikaji dalam tesis.