

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi adalah suatu proses yang menjadikan sesuatu benda atau perilaku sebagai ciri setiap individu di dunia tanpa dibatasi wilayah. Intensifikasi hubungan sosial secara mendunia sehingga menghubungkan antara kejadian yang terjadi dilokasi yang satu dengan yang lainnya serta menyebabkan terjadinya perubahan pada keduanya. Perlu diketahui arus saat ini terdapat dampak positif dan negative dengan adanya globalisasi menimbulkan bahaya dan harapan.

Penggunaan Teknologi merupakan sebuah alat, mesin, cara, proses, kegiatan ataupun gagasan yang dibuat oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Berkaitan tindakan dan berbagai macam teknologi yang digunakan untuk membantu kegiatan yang sekarang ini manusia mau tidak mereka juga akan ketinggalan teknologi. Dengan kemajuan teknologi saat ini terus berkembang dan semakin canggih. Dampak teknologi menduduki peringkat pertama dalam rangka ikut membawa perubahan pada keadaan sosial didalam masyarakat, sebab kemajuan teknologi dapat dirasakan oleh masyarakat dapat dimiliki setiap individu. Dampak penggunaan teknologi akan memberikan kemudahan akses dalam informasi bagi setiap individu diseluruh dunia.

Kemajuan Teknologi disatu sisi memberikan dampak yang positif seperti memudahkan manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain, memudahkan untuk menjalankan aktivitas dan memudahkan untuk memperoleh informasi yang

dibutuhkannya, mudahnya informasi yang diperoleh masyarakat ini dapat mempengaruhi cara pandang, gaya hidup serta budaya dalam satu masyarakat tertentu.

Tetapi seiringnya dengan teknologi pendidikan anak yang juga harus diperhatikan dimana pendidikan yang sangat perlu di tekankan, agar anak remaja juga tidak lari dengan dunia pendidikan. Sebagaimana diatur dalam UU SIKNAS No. 20 Tahun 2003 adalah tujuan pendidikan adalah merupakan usaha yang dilandasi kesadaran dan rencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar

Remaja adalah yakni suatu masa dimana manusia mencari jati diri. Sebab, pada masa ini manusia mengalami suatu proses pengalih dari masa anak-anak menuju dewasa. Remaja saat ini cenderung mendekati perilaku yang negative perkembangan penggunaan teknologi di era globalisasi ini gaya hidup dan perilaku remaja saat ini. Setelah mengenal penggunaan teknologi banyak mengenal dan membuka akses informasi dan rasa ingin tahunya tinggi, sehingga remaja akan membuka dan melihat budaya orang luar seperti video seks (porno), narkoba, dan kejahatan/kriminalisasi membuat masyarakat dan orang tua remaja menjadi khawatir akan perkembangan anak-anaknya.

Namun, karakter yang Alkitabias anak remaja pada usia 11-15 Tahun pada era globalisasi ini telah menyimpang dari ajaran agama yang ada dalam lingkungan masyarakat. Remaja sebagai generasi penerus harapan bangsa harus dapat menyikapi penggunaan teknologi dengan baik. perkembangan teknologi jangan sampai merusak

karakter yang Alkitabiah anak remaja usia 11-15 Tahun dapat memberikan dampak negative, dapat memberikan arahan untuk menggunakan teknologi.

Agar remaja memiliki karakter yang alkitabiah yang baik dan terhindar dari pelanggaran-pelangaran karakter yang alkitabiah, maka perlu adanya kerjasama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dengan bantuan orang tua, sekolah,, dan masyarakat maka karakter yang Alkitabiah anak remja diusia11-15 tahun akan menjadi baik. sehingga remaja dapat memiliki karakter yang baik sesuai Alkitabiah. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat penelitian “ Dampak Penggunaa Teknologi Terhadap Karakter Yang Alkitabiah Anak Remaja Usia 11-15 Tahun.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah proses dan hasil pengenalan masalah berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Remaja menyimpang dari ajaran agama
2. Karakter anak remaja yang mulai merusak

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang yang telah diuraikan diatas, maka penelitian penulis dibatasi : Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Karakter Yang Alkitabiah Anak Remaja Usia 11-15 Tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan teknologi pada anak remaja usia 11-15 Tahun?
2. Bagaimana dampak penggunaan teknologi Terhadap karakter yang Alkitabiah anak remaja usia 11-15 Tahun?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan teknologi Terhadap karakter yang Alkitabiah anak remaja usia 11-15 Tahun.
2. Untuk mengetahui seberapa besar dampak penggunaan teknologi Terhadap karakter yang Alkitabiah anak remaja usia 11-15 Tahun.

F. Manfaat Penelitian

A. Manfaat Umum

1. Agar dapat memberikan pelajaran kepada anak remaja
2. Untuk lebih memberikan motivasi bagi perkembangan pendidikan di Universitas HKBP Nommensen.

B. Manfaat Khusus

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi proses

Pembelajaran:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menguji dampak penggunaan Teknologi Terhadap Karakter Yang Alkitabiah Anak Remaja Usia 11-15 Tahun.

2. Menambah ilmu pengetahuan dan perkembangan di dunia pendidikan serta memperkaya hasil penelitian yang sudah dan dapat memberikan mengenai Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Karakter Yang Alkitabiah Anak Remaja Usia 11-15 Tahun.
3. Sebagai syarat kelulusan sarjana Pendidikan Agama Kristen (S-1)

BAB II

Kajian Pustaka

A. Kerangka Teoritis

1. Dampak Penggunaan Teknologi

a) Pengertian Teknologi

Teknologi ialah sebuah penggunaan teknologi seperti, computer, electronic, dan telekomunikasi, untuk mengolah dan mendistribusikan informasi dalam bentuk digital.

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *technologia*, *techne* yang berarti, keahlian” dan *logia* yang berarti, pengetahuan”. Teknologi pada objek benda yang di gunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas atau perangkat keras. Teknologi telah mempengaruhi masyarakat dan sekelilingnya dalam banyak cara. Di banyak kelompok masyarakat, teknologi telah membantu masyarakat.

Miarso (2007), teknologi merupakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. Penerapan ilmu-ilmu perilaku serta alam dan juga pengetahuan lain dengan secara bersisten serta mensistem untuk memecahkan masalah manusia.

Meriam Webster suatu penerapan pengetahuan praktis khususnya dibidang tertentu, cara menyelsaikan tugas utama dengan menggunakan proses teknis, metode, atau pengetahuan.

b) Dampak Penggunaan Teknologi

1) Dampak Positif

- a) Mempermudahkan kegiatan belajar karena dapat dinginkan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas (mencari informasi)
- b) Mencari dan menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik itu teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu jenjang sosial media.
- c) Menghilangkan kepenatan belajar, itu bisa menjadi obat stress setelah seharian begelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya: mengomentari status orang lain yang terkadang lucu dan mendetik, bermain game, dan lain sebagainya.

2) Dampak Negatif

- a) Berkurangnya waktu belajar, karena keasyikan menggunakan sosial media seperti terlalu lama ketika facebookkan dan ini akan mengurangi jatah waktu belajar.

- b) Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah, ketika siswa sudah mulai bosan dengan cara pembelajaran guru, mereka akan mengakses sosial media semaunya.
- c) Merusak moral pelajar, karena sifat remaja yang labil, mereka dapat mengakses atau melihat gambar porno milik orang lain dengan mudah.
- d) Menghabiskan uang jajan, untuk mengakses internet dan untuk membuka facebook jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan (terlebih kalau akses dari warnet) sama halnya mengakses facebook dari handphone.
- e) Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata.

c) Manfaat Teknologi

- 1) Berkomunikasi jadi lebih mudah
- 2) Memudahkan dalam akses informasi
- 3) Berbagi informasi secara efektif
- 4) Komunikasi tanpa batas

2. Pengertian Karakter

Menurut Kamisa pengertian karakter merupakan sifat kejiwaan, akhlak serta budi pekerti yang dimiliki seseorang yang membuatnya berbeda dibandingkan dengan orang lainnya. Berkarakter juga dapat diartikan sebagai memiliki sebuah watak serta kepribadian.

Karakter-karakter yang baik biasanya dapat dipelihara. Lingkungan pertama yang dapat dilakukan untuk membentuk karakter seorang anak adalah dirumah. “Oleh karena itu pokok-pokok besar dari kepercayaan Kristen sebaiknya mulai dipelajari dan dikenali oleh manusia justru di dalam lingkungan keluarga kristen “ (Homrighausen & Enklaar, 2009:131). Dalam hal ini orang tua (keluarga) menanamkan nilai-nilai yang baik, sehingga pembangunan watak, akhlak atau karakter anak mulai tumbuh dan dapat berkembang dalam kesehariannya.

Pengertian karakter menurut Adisusilo (2012:77-78), “Karakter adalah seperangkat nilai yang telah menjadi kebiasaan hidup sehingga menjadi sifat tetap dalam diri seseorang, misalnya kerja keras, pantang menyerah, jujur, sederhana, dan lain-lain”.

a) Jenis-jenis karakter

1) Koleris

Orang dengan temperamen ini merupakan sosok yang ambisius, kompetitif, focus dengan tujuannya dan sering "mendaki" ke posisi yang lebih tinggi di tempat kerja. Orang dengan kepribadian ini tidak sering marah, tapi mereka termasuk orang yang sangat tegas dan hal ini sering disalahartikan sebagai marah. Mereka merupakan orang-orang yang visioner dan tidak pernah kehabisan ide. Mereka memiliki tendensi untuk memimpin dan mengambil alih kendali. Bidang pekerjaan yang cocok untuk orang dengan karakter ini adalah yang terkait dengan bisnis, hukum, teknologi, teknik dan statistik.

2) Sanguinis

Sanguinis merupakan salah satu temperamen yang paling fleksibel disbanding ketiga temperamen lainnya. Mereka termasuk orang yang people-oriented dan sering mengajak orang lain untuk bekerjasama dalam kelompok. **Karakter** lainnya dari orang sanguinis adalah ekstrovert, ceria, impulsif, ekspresif dan penyayang. Walau begitu, mereka termasuk orang yang kompetitif. Mereka sering terlibat dalam kegiatan olahraga karena keinginan mereka untuk selalu aktif dan dekat dengan orang banyak. Bidang pekerjaan yang cocok untuk sanguinis antara lain sales, public relations, customer service, marketing dan dunia hiburan.

3) Melankolis

Orang dengan temperamen ini cenderung privat, introvert, analitis dan factual dalam berkomunikasi. Mereka membutuhkan informasi, waktu untuk berpikir dan rencana yang detail agar bisa berfungsi secara efektif. Orang melankolis cenderung pemalu dan curiga terhadap orang baru hingga mereka benar-benar mengetahui tujuan orang tersebut. Mereka juga sering sensitive terhadap apa yang orang lain pikirkan tentang pekerjaan mereka. Melankolis termasuk orang-orang yang sangat rapi dan tertata. Jenis pekerjaan yang cocok untuk mereka adalah riset, seni, sains, akuntansi, administrasi dan kerja sosial.

4) Plegmatis

Manusia dengan temperamen ini cenderung pasif dan tidak begitu ambisius. **Karakteristik** mereka cenderung introvert, tenang, tidak emosional,

santai, sabar dan ragu-ragu.

Untuk menghadapi orang dengan temperamen ini sangat mudah. Mereka cenderung lambat untuk didekati, tapi akan terbuka asal kalian tidak mencoba mengubah mereka.

Plegmatis jarang memaksakan diri dan mendorong karier mereka. Cenderung sebagai team player yang bagus, pekerjaan yang cocok untuk mereka antara lain di perawat, pendidikan, psikologi, kerja sosial atau sebagai administrasi di kantor.

b) Ciri-ciri Karakter

Berdasarkan pendapat **Singgih D. Gunarsa (2004:219-221)** mengatakan secara umum ada beberapa ciri-ciri karakter yang berhubungan dengan perkembangan karakter remaja berikut ini penulis rangkumkan:

- 1) Kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam gerakan, sebagai akibat dari perkembangan fisik, menyebabkan timbulnya perasaan rendah diri. Kecanggungan dari dalam diri siswa sering kali timbul sebagai akibat dari ketidak mampuan siswa menerima dirinya baik dari akibat perkembangan fisiknya maupun dalam keberadaannya yang membuatnya merasa berbeda dengan orang lain. Sering kali terlihat adanya perilaku over acting untuk menutupi perasaan rendah diri dalam memenuhi kebutuhan bergaul siswa.
- 2) Ketidak seimbangan dalam keadaan emosi yang labil

Siswa memiliki kecenderungan emosional dan suasana hati yang sering - ubah pula sehingga tidak dapat diramal sebelumnya. Hal inilah yang menyebabkan kurang tercapainya pengertian orang lain terhadap pribadi siswa.

3) Perombakan pandangan dan petunjuk hidup yang telah diperoleh pada masa sebelumnya, meninggalkan perasaan kosong didalam diri remaja. Remaja tidak menyadari sebab kekosongan dirinya, tetapi membuang kesempatan baik dengan cara mengosongkan diri dari hasil didikan orangtua, hal ini tidaklah berarti remaja tidak mengisi dirinya sendiri, akan tetapi dengan kekosongan dirinya justru membuka pengaruh lain, baik dari segi positif maupun negative.

4) Sikap menantang orangtua maupun orang dewasa lainnya.

Pertentangan dapat timbul sebagai akibat dari pendapat dan pandangan siswa yang sering kali dipengaruhi oleh gejolak emosionalnya tidak mendapat tempat dan jalan penyelesaian yang tepat baginya, sehingga mereka cenderung melakukan tindakan-tindakan yang negative sebagai wujud dari ketidakpuasan.

5) Kegelisahan

Kegelisahan sering menguasai siswa, mereka banyak mempunyai keinginan yang tidak dapat dipenuhi. Banyaknya keinginan, cita-cita dan angan-angan bahkan sampai setinggi langit, tentunya dengan keterbatasan yang dimilikinya tidak mungkin tercapai semuanya. Akibatnya keinginan yang tidak tercapai tersebut meninggalkan rasa kegelisahan.

6) Eksperimentasi

Eksperimen atau keinginan yang besar mendorong remaja mencoba dan melakukan segala kegiatan dan perbuatan orang dewasa, eksperimentasi yang terbimbing tentu saja dapat menghasilkan pengalaman yang positif baginya akan tetapi jika tanpa bimbingan dari orang dewasa dapat membawa kearah kepribadian yang negative.

7) Eksplorasi

Eksplorasi, keinginan untuk menjelajahi alam sekitarnya sering disalurkan melalui penjelajahan alam, mendaki gunung. Eksplorasi yang dipersiapkan dengan baik yaitu dengan bekal pengetahuan dapat memperluas pengetahuan, akan tetapi eksplorasi dan petualangan yang tidak dipersiapkan bisa menimbulkan malapetaka.

8) Fantasi, khayalan dan bualan

Banyak hal yang tidak mungkin tercapai oleh siswa akan tetapi dapat tercapai melalui fantasi. Siswa sering membayangkan dirinya menjadi orang lain yang berbeda atau tokoh-tokoh yang diidolakannya. Jika hal ini berkelanjutan akan berdampak pada kepribadian siswa dan akibatnya menimbulkan rasa kurang percaya diri.

9) Kecenderungan membentuk kelompok

Dalam kelompok yang dibentuk siswa biasanya mereka berdiskusi tentang berbagai hal yang terkait dengan kehidupan baik secara umum maupun pribadi untuk mengambil suatu pandangan baru baginya dan memperoleh kekuatan bagi kepribadiannya. Melalui kelompok-kelompok

yang dibentuk oleh siswa sering kali melakukan kegiatan-kegiatan sebagai bentuk perwujudan dari ide-ide dan gagasan yang mereka miliki.

3. Karakter yang Alkitabiah

Karakter Kristen dibentuk sebagai hasil perjumpaan dengan kebenaran Alkitabiah yang menembus kedalam hati. Hal itu hanya mungkin terjadi jika seseorang belajar firman Allah, merenungkan firman dengan segala makna dan penerapannya. Merupakan fakta yang terbukti bahwa doktrin pengajaran firman Tuhan mempengaruhi karakter. Apa yang dipercayai seseorang sangat

a) Ciri-ciri karakter Alkitabiah

1. Jujur

Arti jujur yaitu tulus dan ikhlas. Misalnya tidak membohongi diri sendiri atau melakukan sesuatu yang tidak bertentangan antara hati dan tindakan jujur merupakan suatu karakter yang patut ditanamkan dalam jiwa setiap insan manusia. Pembentukan karakter ini membutuhkan waktu yang lama dan tidak dapat dilakukan secara instan. Masa anak-anak merupakan masa yang paling tepat untuk pembangunan karakter, karenanya sikap ini sudah dikenalkan sejak kanak-kanak. Tujuannya agar saat dewasa anak tersebut memiliki karakter jujur yang kuat dan tidak mudah goyah.

2. Peduli

Sikap peduli adalah sesuatu hal juga harus dapat ditanamkan kepada anak, agar pada masa tuanya nanti ia dapat berimpati terhadap setiap orang. Hidup salaing peduli terhadap sesame adalah hal yang baik yang patut ditanamkan dalam diri setiap orang.

3. Adil

Adil adalah sesuatu yang didambakan setiap orang. Seperti Yesus yang bersikap adil terhadap manusia. Sikap yang adil yang diharapkan tumbuh adalah sikap adil yang sudah terkahir dari keilmuan yang dimiliki. Oleh karena itu konsekuensi logis dari orang yang ingin mencapai derajat berkarakter yang adil adalah kencintaan, kesungguhan, pemahaman, dan pelaksanaan orang tersebut kepada ilmu. Dengan ilmu yang diketahui dan difahami maka diharapkan akan mendorong pelakunya untuk mampu bersikap adil dalam segala aspek kehidupannya.

4. Bertanggung jawab

Tanggung jawab yaitu ciri manusia yang beradab (berbudaya). Manusia merasa bertanggung jawab karena ia menyadari akibat baik, tau buruk perbuatannya itu, dan menyadari bahwa pihak lain memerlukan pengabdian dan pengorbanan. Untuk memperoleh atau meningkatkan kesadaran bertanggung jawab perlu ditempuh usaha melalui pendidikan penyuluhan, keteladanan, dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

4. Pengertian Remaja

Menurut Nyoman Surna masa remaja adalah masa saat seorang anak mengalami proses perkembangannya.

Menurut Junihot19 masa remaja disebut sebagai periode *pubertas* (latin) yang artinya “menjadi dewasa” (*becoming adult*). Usia remaja dimulai dengan usia tiga belas tahun. Pada usia ini mulailah timbul kesadaran akan kebutuhan dihargai, diajak bertukar pikiran, dan karena inilah sering disebut masa transisi.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah pernyataan singkat ada tidaknya hubungan variabel x dan y. Sedangkan tujuan dari kerangka konseptual adalah kritalisasi atau rancang bangun untuk desain penelitian dan teori yang dikemukakan terdahulu dalam rangka teoritis. Kerangka koseptual ini berorientasi kepada masalah dampak penggunaan teknologi terhadap karakter yang Alkitabiah anak remaja 11-15 tahun. Maka kerangka koseptual ini membahas tentang:

- 1) Dampak Positif
 - a) Mempermudahkan kegiatan belajar karena dapat dinginkan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas (mencari informasi)
 - b) Mencari dan menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik itu teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu jenjang sosial media.

c) Menghilangkan kepenatan belajar, itu bisa menjadi obat stress setelah seharian begelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya: mengomentari status orang lain yang terkadang lucu dan mendetik, bermain game, dan lain sebagainya.

2) Dampak Negatif

a) Berkurangnya waktu belajar, karena keasyikan menggunakan sosial media seperti terlalu lama ketika facebookkan dan ini akan mengurangi jatah waktu belajar.

b) Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah, ketika siswa sudah mulai bosan dengan cara pembelajaran guru, mereka akan mengakses sosial media semauanya.

a) Merusak moral pelajar, karena sifat remaja yang labil, mereka dapat mengakses atau melihat gambar porno milik orang lain dengan mudah.

b) Menghabiskan uang jajan, untuk mengakses internet dan untuk membuka facebook jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan (terlebih kalau akses dari warnet) sama halnya mengakses facebook dari handphone.

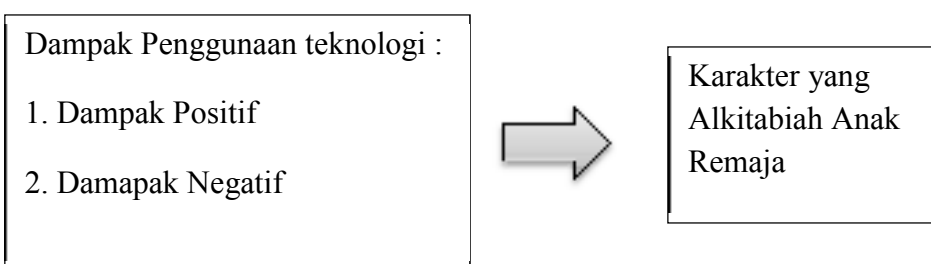
c) mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata.

Variabel Bebas (X)

Variabel Terikat (Y)

Independent Variabel (X)

Dependent Terikat (Y)



Paradigma Penelitian

C . Kerangka Hipotesa

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian. Karena hipotesis merupakan kebenaran yang bersifat sementara dan perlu dibuktikan dengan penelitian lebih lanjut, maka peneliti mengajukan hipotesis alternatif (H_a) sebagai berikut:

H_a : Terdapat Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Karakter yang a

Alkitabiah anak remaja usia 11-15 tahun di Gereja BNKP

Hilisawato Simalingkar.

H_o : Tidak terdapat Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Karakter

Yang Alkitabiah anak remaja usia 11-15 tahun di Gereja BNKP

Hilisawato Simalingkar.

Berdasarkan uji kelinearan pada pengujian signifikansi melalui spss, maka H_o di tolak dan H_a diterima $\gamma =$

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian berhubungan erat dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara memberikan angka dari data yang telah diperoleh dari hasil penelitian, berdasarkan ukuran ketetapan yang ada. Metode ini sengaja dirancang untuk menganalisa dan menginterpretasikan data dan menentukan hubungan atau pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Kemudian menarik kesimpulan tentang data yang dikumpulkan dan analisa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

a) Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian adalah di Gereja BNKP Hilisawato Simalingkar Medan, alasan saya memilih tempat tersebut karena dikarenakan efisien dengan waktu dan masih daerah kota medan.

b) Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan bulan bulan juli-september 2020. Alasan pemelilihan tempat penelitian ini sebgai tempat penulis dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang karakter yang Alkitabiah anak remaja usia 11-15 tahun di Gereja BNKP Hilisawato simalingkar Medan.
2. Di Gereja BNKP Hilisawto Simalingkar Medan, banyak anak remaja usia 11-15 karakter yang Alkitabiah dilihat dari sikap, perilaku, tindakan maupun perbuatan sangat kurang dan lemah tidak sesuai dengan iman Kristen.
3. Pertimbangan dari sudut efisien waktu, tempat penelitian masih di daerah kota medan.

C. Jenis Metode Penelitian

Dalam penelitian menggunakan metode kuantitatif, yaitu dengan cara memberikan angka dari data yang telah diperoleh dari hasil penelitian, berdasarkan ukuran ketetapan yang ada.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiono (2008 : 117) bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua anak remaja usia 11-15 Tahun di Gereja BNKP Hilisawato Simalingkar Medan.

Tabel 3.1

**Keadaan Populasi umur 11-15 Tahun di Gereja BNKP Hilisawato
Simalingkar**

Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
11	3	5	8 orang
12	4	4	8 orang
13	2	4	6 orang
14	3	2	5 orang
15	1	2	3 orang
Jumlah	13 orang	17 orang	30 orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiono (2008 : 118) bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Apa yang dipelajari dari sampel kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul - betul representatif (mewakili). Dalam penelitian ini semua anak remaja Gereja BNK Hilisawato Simalingkar sebagai sampel penelitian dimana anak remaja 11-15 tahun yang akan menjadi konvensional.

E. Instrument Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yaitu sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal – hal yang ia ketahui (Arikunto:2006) dengan menggunakan skala model *Likert*, dimana variabel yang diukur dijabarkan menjadi variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk mengukur item - item *instrument* berisi pernyataan.

Alasan memilih angket tertutup dalam pengumpulan data yaitu bahwa Keuntungan angket tertutup adalah:

1. Angket tertutup mudah diisi.
2. Lebih memusatkan responden pada pokok-pokok persoalan.
3. Waktu yang dibutuhkan untuk mengisi relative singkat.

4. Lebih muda mentabulasikan dan menganalisanya.

Arikunto (2010:284-285) makna setiap alternative sebagai berikut:

1. “Sangat banyak”, “selalu”, “sangat setuju”, dan lain-lain menunjukkan gradasi paling tinggi. Untuk kondisi tersebut diberikan nilai 4.
2. ‘Banyak”, “sering”, “setuju” dan lain-lain menunjukkan peringkat yang lebih rendah dibandingkan dengan kata yang ditambah “sangat”. Oleh karena itu kondisi tersebut diberi nilai 3.
3. “Sedikit”, “jarang”, ”kurang setuju” dan lain-lain diberi nilai 2.
4. “Sangat sedikit dan sedikit sekali”, “sangat jarang, “sangat kurang setuju”, diberi nilai 1.

Untuk setiap jawaban responden diberikan penilaian bobot yang benar.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Angket variabel Dampak Penggunaan Teknologi

Variabel (X)

Variabel X	Sub variabel	Indikator	Item	Jumlah
Dampak tekjnologi	Dampak positi	1. Mempermudah kegiatan belajar	1-5	5
		2. Mencari dan menambah teman	6-10	5
		3. Menghilangkan kepenatan	11-15	5

		belajar		
Jumlah				15

Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket variabel Karakter Yang Alkitabiah variabel (Y)

Variabel Y	Sub variabel	Indikator	Item	jumlah
Karakter yang alkitabiah	Ciri-ciri karakter yang Alkitabiah	1. Jujur	1,2,3,4,5	5
		2. Peduli	6,7,8,9,10	5
		3. Adil	11,12,13,14,15	5
		4. Bertanggung jawab	16,17,18,19,20	5
Jumlah				20

F. Teknik Pengumpulan Data

1) Uji Validitas

Validitas instrumen dapat dibuktikan dengan beberapa bukti. Bukti-bukti tersebut antara lain secara konten, atau dikenal dengan validitas konten atau validitas isi, secara konstruk, atau dikenal dengan validitas konstruk, dan secara kriteria, atau dikenal dengan validitas kriteria.

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

Keterangan:

R_{xy} = koefesien korelasi antara ubahan X dan Y

$\sum X$ = jumlah produk distribusi X

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat distribusi X

$\sum Y$ = jumlah produk distribusi Y

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat distribusi Y

N = jumlah sunyek penelitian

$\sum XY$ = jumlah perkalian produk X dan Y

Hasil bdinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, item memenuhi syarat validitas (0,312) pada N=40.

Pengujian lanjutan adalah uji signifikan untuk mengetahui apakah terdapat pengaru signifikan dari Dampak Penggunaan Teknologi (Variabel X) terhdap Karakter Yang Alkitabiah Anak Remaja Usia 11-15 Tahun (Variabel Y). Rumus uji signifikan yang dingunakan adalah:

$$t_{hitung} = \frac{n-2}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t_{hitung} : nilai t

r : Nilai koefisien

n : Jumlah sampel

2) Uji Reliabilitas

Kata reikiabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata reliability dalam bahasa Inggris, berasal dari kata asal reliable yang artinya dapat dipercaya. Pada uji ini dipahami untuk memberikan hasil dari sebuah tes yang tepat apabila diteskan berkali-kali.

Untuk perhitungan harga varian item (S_i) dan varian total (S_t) dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Untuk varian item : } S_i = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\text{Untuk varian total : } S_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

S_i : Jumlah varian item

S_t : Jumlah varian total

N : Jumlah sampel penelitian

$\sum X$: Jumlah skor total distribusi X

$\sum Y$: Jumlah skor distribusi Y

Kemudian nilai **Alpha** dimasukan dengan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

keterangan :

r_{11} : Reliabilitas instrument

K : Banyak butiran pertanyaan atau butiran soal

$\sum Si$: Jumlah varian butir skor tiap-tiap soal

St : Varian total

Keputusan dengan membandungkan $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliable dan $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliable.

Tabel 3.4 Interpretasi Reliabilitas Instrument Penelitian

Tatapan	Keterangan
0,800-1,000	Sangat Tinggi
0,600-0,770	Tinggi
0,400-0,599	Cukup
0,200-0,399	Rendah
<0,200	Sangat Rendah

G. Teknis Analisis Data Penelitian

Dalam mengetahui adanya kontribusi yang signifikan antara Dampak penggunaan Teknologi (X) terhadap karakter yang alkitabiah anak remaja usia 11-15 tahun (Y), maka Arikunto (2010:327-332) menggunakan rumus analisis data sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : Mean

$\sum X$: Jumlah aljabar eksperimen

N : Jumlah Responden

Untuk mengetahui Standard deviasi (SD) dihitung dengan rumus:

$$SD = \frac{\sqrt{(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2}}{N(N-1)}$$

Keterangan :

$\sum SD$: Standart Deviasi

N : Jumlah Responden

$\sum X^2$: Jumlah Skor total distribusi eksperimen

$(\sum X)^2$: Jumlah skor distribusi eksperimen

1) Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui apakah data variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak, menurut Ridwan (2011:124) langkah-langkah mencari normalitas data sebagai berikut:

1. Mencari skor terbesar dan terkecil
2. Mencari nilai rentang (R) R = skor terbesar-skor tekecil
3. Mencari simpangan baku (standart deviasi)

$$s = \sqrt{\frac{n \cdot \sum fXi^2 - (\sum fXi)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

4. Mencari uji dengan menggunakan chi-kuadrat.

$$xh^2 = \sum \frac{(Fo - Fh)^2}{Fh}$$

Keterangan :

χ^2 : chi-kuadrat

F_o : Frekuensi observasi

F_h : Frekuensi yang diharapkan

2) Uji Hipotesis

- a. Untuk Uji hipotesis memakai rumus korelasi product moment

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antar ubahan X dan Y

$\sum X$: Jumlah produk distribusi X

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat X

$\sum Y$: Jumlah produk distribusi Y

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat distribusi Y

N : Jumlah subjek penelitian

$\sum XY$: Jumlah perkalian produk X dan Y

Hasil dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka item memenuhi syarat validitas

- b. Uji Signifikan Korelasi

Ada tidaknya pengaruh dampak penggunaan teknologi terhadap karakter yang Alkitabiah anak emaja usia 11-15 tahunmaka dilakukan uji signifikan korelasi melalui statistic 't' dengan rumus:

$$t = \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t : Uji keberartian

r : Hasil koefisien

n : jumlah responden

r² : Kuadrat hasil koefisien korelasi

Kriteria pengujian, jika harga t hitung lebih besar (>) dari table yang terdapat pada distribusi t pada taraf signifikan 1-1/2 a dengan dk= n-2 maka koefisien r adalah cukup berarti atau hubungan X dan Y ada dan signifikan.

- c. Sudjana (1992:5) mengartakan “untuk mengetahui sejauh mana pararan atau besarnya kontribusi X terhadap Y, maka gunakan atau ditentukan oleh koefisien korelasi (r^2)” hasilnya diperoleh dengan menggunakan rumus: $100 r^2\%$ ”.

Keterangan:

r : responden

x : skor penentuan hasil anak remaja usia 11-15 tahun

N : jumlah responden

X^2 : Jumlah kuadrat skor X

Y^2 : Jumlah kuadrat skor Y

XY : Jumlah hasil kali skor X dengan Y