

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM PENERAPAN KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Kusumaningrum Prasetyani, Agus Darmuki, Sri Surachmi W, dan Erik Aditia Ismaya
Universitas Muria Kudus, Indonesia
e-mail: 202303072@std.umk.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diserahkan : 29 Mei 2024

Direvisi : 4 Juni 2024

Disetujui : 31 Juli 2024

Keyword

*use of gadgets,
pancasila student profile,
student character,
primary education*

Abstract

This study aims to analyze the impact of gadget use in the application of the Pancasila Student Profile character of grade VI students of SDN 3 Pojok. The research method used is qualitative with a narrative approach. Data were collected through observation, interview, and documentation. The results showed that the use of gadgets can affect students' character development, both positively and negatively. Gadgets can be used as a useful tool in supporting the learning process, by using gadgets in learning students become more independent, critical reasoning and creative in learning. However, excessive and uncontrolled use can cause students to become less focused on learning, reduce social interaction, and reduce time that should be used for more useful activities. This can be seen in the decline in social attitudes, independence and caring attitudes in students. This research is expected to provide a deeper insight into how gadgets affect students' character development and how the role of parents and teachers in supervising the use of gadgets so that it still has a positive impact on students.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan dampak yang besar dalam sebagian besar ruang lingkup kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran di era yang lebih dikenal dengan sebutan 4.0 ini mengharuskan pendidik untuk melakukan pendekatan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Pendidikan formal berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lingkungan belajar yang kondusif untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa. Perkembangan dan pertumbuhan siswa dapat dibimbing dan didorong dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sejalan dengan perkembangan teknologi (Agustina et al., 2022). Guru profesional diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran dengan maksimal di kelas sehingga siswa memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan secara maksimal (Darmuki et al., 2022).

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dapat membawa dampak yang positif maupun negatif dalam dunia pendidikan. Penemuan alat komunikasi canggih seperti gadget telah menjadi contoh kemajuan teknologi yang signifikan. Gadget ini dapat meningkatkan wawasan siswa karena memudahkan akses informasi dan komunikasi dengan guru serta orang tua (Agasi et al., 2022). Selain itu, penggunaan gadget yang tepat mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar kecakapan hidup, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah siswa dalam belajar (Vivianti & Ratnawati, 2021). Namun, penggunaan gadget yang

berlebihan juga dapat menyebabkan siswa menjadi individualis dan menghabiskan banyak waktu untuk aktivitas kurang bermanfaat seperti bermain game dan media sosial (Sauri et al., 2022). Media pembelajaran berbasis teknologi seperti video pembelajaran juga telah dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar (Wuryanto, 2016; Sari et al., 2019; Sari et al., 2023; Setiani et al., 2023; Faiza et al., 2023). Selain itu, video pembelajaran juga dapat mengatasi masalah emosional pada anak (Suranata et al., 2019 & Miranda, 2023). Dengan adanya teknologi akan terjadi restrukturisasi dan inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dulunya hanya tatap muka sekarang dapat bervariasi dengan tatap maya, pemberian tugas secara daring, serta berkembangnya sarana dan prasarana sesuai dengan lingkungan belajar sebagai media pembelajaran yang tentunya yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik (Sa'dun et al., 2022).

Banyak penelitian yang telah mengkaji dampak penggunaan gadget pada siswa, tetapi masih terdapat kesenjangan dalam memahami bagaimana gadget mempengaruhi pembentukan karakter siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Penggunaan gadget di kalangan siswa memberikan tantangan tersendiri dalam upaya pembentukan karakter Profil Pelajar Pancasila. Di satu sisi, gadget dapat mendukung proses pembelajaran melalui aplikasi pendidikan yang memperkaya pengetahuan siswa. Aplikasi pendidikan yang dimaksud seperti penelitian Utami et al. (2021) yang menemukan aplikasi conklak pada gadget untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa, penelitian (Widyatmoko, 2019; Diantoro et al., 2020; Veranika et al., 2022; Ruslan et al., 2023) juga menemukan aplikasi lain untuk memudahkan pembelajaran, seperti aplikasi Edmodo, Puzzle, whatsapp, google classroom, canva, dan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa gadget dapat memberikan dampak positif dalam bidang Pendidikan terutama memudahkan siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Namun, di sisi lain, gadget dapat menjadi sumber gangguan yang menyebabkan siswa menjadi kurang fokus (Fitriana et al., 2021) dan kurang peka dan peduli terhadap orang di sekelilingnya (Saniyyah et al., 2021). Untuk mengatasi dampak negatif tersebut dapat dilakukan dengan cara mengurangi frekuensi penggunaan gadget dan mengalihkan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat seperti berolahraga atau membaca buku (Rini et al., 2021). Berdasarkan latar belakang di atas, fokus penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget dalam konteks ini, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget agar tetap memberikan dampak positif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode naratif untuk mendapatkan gambaran yang mendalam mengenai dampak penggunaan gadget terhadap karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas VI SDN 3 Pojok, Kecamatan Tawangharjo, Kabupaten Grobogan. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena yang kompleks secara mendalam melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian.

Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa kelas VI, guru kelas VI, dan orang tua siswa di SDN 3 Pojok, Kecamatan Tawangharjo, Kabupaten Grobogan. Kombinasi dari ketiga subjek ini memberikan perspektif yang holistik mengenai pengaruh gadget dalam kehidupan sehari-hari siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung perilaku siswa dalam menggunakan gadget, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Observasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana interaksi siswa dengan gadget dalam situasi yang

Kusumaningrum Prasetyani, dkk (Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam ...)

berbeda, serta mengidentifikasi pola penggunaan gadget yang mungkin tidak terungkap dalam wawancara. Pengamatan dilakukan selama pelajaran di kelas, saat istirahat, serta di lingkungan rumah ketika mereka sedang bersama keluarga.

Wawancara mendalam dilakukan dengan siswa, guru kelas, dan orang tua siswa untuk mendapatkan informasi yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan gadget terhadap karakter siswa. Wawancara dengan siswa difokuskan pada pengalaman mereka dalam menggunakan gadget, bagaimana gadget mempengaruhi aktivitas sehari-hari, interaksi sosial, dan sikap mereka terhadap pembelajaran. Wawancara dengan guru kelas bertujuan untuk mendapatkan perspektif dari pihak pendidik mengenai perubahan perilaku dan karakter siswa yang mungkin disebabkan oleh penggunaan gadget. Sementara itu, wawancara dengan orang tua bertujuan untuk memahami bagaimana pengawasan dan aturan penggunaan gadget diterapkan di rumah, serta dampaknya terhadap kehidupan keluarga.

Peneliti juga mengumpulkan berbagai dokumen yang relevan untuk mendukung data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Dokumen-dokumen tersebut meliputi catatan hasil observasi, transkrip wawancara, foto-foto aktivitas siswa dengan gadget, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penggunaan gadget oleh siswa. Dokumentasi ini membantu memperkaya data dan memberikan bukti visual serta tertulis yang mendukung temuan penelitian. Selain itu, dokumen ini juga berfungsi sebagai referensi untuk menganalisis perubahan karakter siswa dari waktu ke waktu.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu semester akademik, dari bulan Juli hingga Desember 2023. Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan dan mengontraskan data yang diperoleh dari berbagai sumber (observasi, wawancara, dan dokumentasi) serta dari subjek yang berbeda (siswa, guru, dan orang tua). Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa temuan penelitian adalah akurat dan konsisten. Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis dengan analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyaring dan merangkum data yang telah dikumpulkan untuk fokus pada informasi yang paling relevan dan signifikan. Data yang tidak relevan atau berlebihan dieliminasi untuk menjaga fokus penelitian tetap jelas dan terarah. Reduksi data dilakukan dengan cara membaca ulang catatan observasi, transkrip wawancara, dan dokumen yang telah dikumpulkan, kemudian mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul.

Setelah data diringkas, langkah berikutnya adalah menyajikan data dalam bentuk yang terorganisir dan mudah dipahami. Penyajian data dilakukan melalui pembuatan matriks, grafik, dan narasi yang menggambarkan temuan utama penelitian. Penyajian data ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam melihat pola-pola yang muncul dan hubungan antar data. Dengan demikian, peneliti dapat mengidentifikasi aspek-aspek kunci dari dampak penggunaan gadget terhadap karakter siswa.

Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti menganalisis data yang telah disajikan untuk mengidentifikasi temuan-temuan utama dan membuat interpretasi berdasarkan bukti yang ada. Kesimpulan ditarik dengan mempertimbangkan seluruh data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Peneliti memastikan bahwa kesimpulan yang diambil didukung oleh data yang kuat dan konsisten. Selain itu, peneliti juga mempertimbangkan implikasi praktis dari temuan ini bagi pendidikan karakter di sekolah dasar. Melalui pendekatan yang komprehensif ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam dan praktis mengenai dampak penggunaan gadget terhadap karakter siswa kelas VI SDN 3 Pojok, serta memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi guru dan orang tua dalam mengelola penggunaan gadget di kalangan siswa.

Kusumaningrum Prasetyani, dkk (Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam ...)

Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan penelitian maka berikut merupakan hasil dan pembahasan tentang analisis penggunaan gadget dalam penerapan karakter profil pelajar pancasila pada kelas 6 SD Negeri 3 Pojok. Berikut merupakan hasil dan pembahasan yang kami dapatkan setelah melakukan kegiatan analisis.

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif dalam penerapan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas VI SDN 3 Pojok. Berikut merupakan dampak positif dan dan dampak negatif berdasarkan analisis penggunaan gadget dalam penerapan karakter profil pelajar pancasila siswa kelas VI SDN 3 Pojok.

Dampak Positif

Dalam penggunaan gadget tentunya memiliki banyak sekali manfaat dan dampak positif dalam penerapan profil pelajar pancasila pada siswa SD. Berikut merupakan dampak positif dari penggunaan gadget dalam penerapan profil pelajar pancasila pada siswa SD kelas 6 di SD Negeri 3 Pojok. *Pertama*, peningkatan kemandirian. Dalam aspek kemandirian, penggunaan gadget dalam aktivitas sehari-hari ternyata mampu meningkatkan kemandirian siswa. Mereka menjadi lebih mandiri dalam mencari informasi yang diperlukan untuk tugas-tugas sekolah. Siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada guru atau buku teks untuk mendapatkan informasi. Sebaliknya, mereka dapat memanfaatkan berbagai sumber informasi yang tersedia secara online. Misalnya, ketika diberi tugas proyek oleh guru, siswa dapat mencari referensi tambahan melalui internet, mempelajari tutorial video, dan mengunduh e-book yang relevan. Kemandirian ini tidak hanya terbatas pada tugas sekolah, tetapi juga meluas ke kehidupan sehari-hari, di mana siswa menggunakan gadget untuk mengatur jadwal mereka, mengingatkan kegiatan penting, dan bahkan belajar keterampilan baru melalui aplikasi pembelajaran (Rini et al., 2021). Sikap mandiri merupakan salah satu aspek dari Profil Pelajar Pancasila yang harus dikembangkan murid dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, peningkatan kemampuan bernalar kritis. Dalam karakter bernalar kritis gadget juga berperan dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa. Akses yang luas ke informasi membuat siswa harus menyaring dan mengevaluasi informasi yang mereka terima. Mereka belajar untuk membedakan antara sumber yang dapat dipercaya dan yang tidak, serta mengembangkan kemampuan analisis kritis terhadap konten yang mereka konsumsi. Misalnya, ketika menghadapi informasi yang kontradiktif tentang suatu topik, siswa dilatih untuk mencari lebih banyak sumber, membandingkan argumen yang berbeda, dan menarik kesimpulan yang logis. Kemampuan ini sangat penting dalam dunia yang dipenuhi dengan informasi yang seringkali tidak akurat atau menyesatkan (Sauri et al., 2022).

Ketiga, peningkatan kreativitas. Berbagai aplikasi dan platform kreatif yang tersedia di gadget memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang baru dan inovatif. Aplikasi seperti aplikasi desain grafis, pembuatan video, dan platform berbasis proyek memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Misalnya, seorang siswa yang tertarik pada seni digital dapat menggunakan aplikasi menggambar untuk membuat ilustrasi, atau siswa yang menyukai musik dapat menggunakan aplikasi pengeditan audio untuk membuat lagu. Aktivitas ini tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah (Sari et al., 2023).

Berdasarkan tiga poin di atas, penggunaan gadget memberikan dampak positif yang signifikan dalam penerapan profil pelajar Pancasila pada siswa SD kelas 6 SDN 3 Pojok.

Kusumaningrum Prasetyani, dkk (Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam ...)

Gadget tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga sarana untuk mengembangkan kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan kreativitas siswa.

Kemandirian siswa menjadi lebih mandiri dalam mencari dan mengelola informasi, mengatur jadwal, dan belajar keterampilan baru melalui berbagai aplikasi dan platform yang tersedia di gadget. Dalam hal bernalar kritis yaitu akses luas ke informasi mendorong siswa untuk menyaring, mengevaluasi, dan menganalisis informasi secara kritis, sehingga mereka dapat membedakan antara sumber yang dapat dipercaya dan yang tidak. Sedangkan kreativitas terlihat dalam berbagai aplikasi dan platform kreatif di gadget memberikan peluang bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka melalui kegiatan seperti desain grafis, pembuatan video, dan proyek berbasis teknologi.



Gambar 1. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Sumber : Peneliti 2023

Berdasarkan gambar 1 terlihat dampak positif penggunaan gadget yaitu memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran siswa. Dalam gambar tersebut tampak penerapan profil pelajar pancasila yaitu siswa mandiri dalam menyelesaikan tugasnya. Selain itu siswa juga menjadi lebih kreatif dan bernalar kritis dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan gadget yang bijak dan terarah dapat menjadi katalisator dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang mandiri, kritis, dan kreatif. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks dan dinamis.

Dampak Negatif

Selain dampak positif, penggunaan gadget tentunya juga memiliki dampak negatif dalam penerapan profil pelajar pancasila apabila dalam penggunaannya terlalu berlebihan dan disalahgunakan. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget dalam penerapan profil pelajar pancasila pada siswa SD kelas 6 di SD Negeri 3 Pojok adalah sebagai berikut.

Pertama, karakter beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia. Penggunaan gadget yang berlebihan sering kali mengakibatkan penurunan waktu yang siswa habiskan untuk kegiatan religius dan sosial. Siswa yang terlalu asyik dengan gadget mereka mungkin mengabaikan waktu beribadah atau berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman. Misalnya, waktu yang seharusnya digunakan untuk shalat atau mengikuti kegiatan keagamaan di masjid menjadi berkurang karena siswa lebih memilih untuk bermain game atau menonton video di gadget mereka. Akibatnya, perkembangan karakter religius dan akhlak mulia mereka bisa terganggu, mengurangi rasa tanggung jawab spiritual dan moral yang seharusnya dikembangkan pada usia ini (Sauri et al., 2022).

Kusumaningrum Prasetyani, dkk (Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam ...)

Kedua, karakter gotong royong. Gadget juga dapat menyebabkan siswa menjadi lebih individualistis. Keterlibatan mereka dalam aktivitas sosial dan gotong royong cenderung menurun karena mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan gadget. Misalnya, ketika ada kegiatan kebersihan kelas atau acara gotong royong di lingkungan sekolah, siswa yang kecanduan gadget mungkin lebih memilih untuk tetap bermain game atau menggunakan media sosial daripada berpartisipasi. Hal ini mengurangi kesempatan mereka untuk belajar bekerja sama, berempati, dan menghargai kontribusi orang lain dalam komunitas mereka (Kholifatunauroh et al., 2023).

Ketiga, berkebinekaan global. Siswa yang sering terpapar konten negatif di internet dapat mengalami perubahan sikap terhadap keberagaman. Konten yang mengandung stereotip, diskriminasi, atau intoleransi dapat mempengaruhi cara pandang siswa terhadap orang lain yang berbeda budaya, agama, atau latar belakang sosial. Misalnya, siswa yang sering mengakses situs atau media sosial yang mempromosikan pandangan ekstrem dapat menjadi kurang toleran dan kurang menghargai perbedaan. Ini bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila yang mengajarkan toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk mengawasi dan membimbing siswa dalam mengakses konten yang sesuai dan mendidik tentang pentingnya keberagaman (Lisnita et al., 2023).

Berdasarkan tiga poin di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget terhadap profil pelajar Pancasila pada siswa SD kelas 6 dapat disimpulkan dalam tiga poin utama yaitu sebagai berikut. *Pertama*, Penurunan nilai-nilai religius dan akhlak mulia. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan religius dan sosial, sehingga mengurangi waktu yang dihabiskan untuk ibadah dan interaksi dengan keluarga dan teman. Hal ini dapat menghambat perkembangan karakter religius dan akhlak mulia siswa. *Kedua*, Meningkatnya individualisme dan berkurangnya partisipasi dalam kegiatan gotong royong. Kecanduan gadget dapat membuat siswa lebih individualistis dan kurang tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan gotong royong. Hal ini mengurangi kesempatan siswa untuk belajar bekerja sama, berempati, dan menghargai kontribusi orang lain. *Ketiga*, perubahan sikap negatif terhadap keberagaman. Paparan konten negatif di internet dapat mempengaruhi cara pandang siswa terhadap keberagaman dan mengurangi toleransi mereka terhadap perbedaan budaya, agama, atau latar belakang sosial. Hal ini bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila yang mengajarkan toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman.



Gambar 2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Sumber : Peneliti 2023

Dalam gambar 2 terlihat dampak negatif penggunaan gadget yaitu penggunaan gadget yang berlebihan untuk bermain game saat jam pelajaran berlangsung. Dalam gambar tersebut tampak dampak negatif dalam penerapan profil pelajar pancasila yaitu siswa kecanduan *Kusumaningrum Prasetyani, dkk (Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam ...)*

gadget dapat membuat siswa lebih individualistis dan kurang tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan gotong royong. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan religius dan sosial, sehingga mengurangi waktu yang dihabiskan untuk ibadah dan interaksi dengan keluarga dan teman. Hal ini dapat menghambat perkembangan karakter religius dan akhlak mulia siswa.

Berdasarkan dampak negatif tersebut maka penting bagi guru dan orang tua untuk mengawasi dan membimbing siswa dalam penggunaan gadget agar siswa tidak berlebihan dalam penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga. Selain itu penting bagi guru dan orang tua untuk mengawasi konten yang diakses siswa dalam penggunaan gadget. Dengan demikian dampak negatif ini dapat diminimalisir dan nilai-nilai profil pelajar Pancasila dapat tetap ditanamkan dengan baik.

Temuan Utama

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, temuan utama dalam kegiatan analisis penggunaan gadget dalam penerapan profil pelajar pancasila yang dilakukan kepada siswa SD kelas 6 di SD Negeri 3 Pojok adalah sebagai berikut.

Pertama, Menurunnya Kemampuan Sosialisasi. Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan sosialisasi. Mereka lebih memilih berinteraksi melalui layar gadget daripada berkomunikasi langsung dengan teman sebayanya. Ini mengakibatkan kurangnya kemampuan bersosialisasi dan bekerja sama dalam kegiatan gotong royong. Misalnya, dalam kegiatan kelompok di kelas, siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget mungkin lebih kesulitan untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya, mengurangi efektivitas dan kesenangan dalam belajar kelompok.

Kedua, penurunan kemandirian siswa yang terlalu sering menggunakan gadget untuk hiburan dan mencari informasi cenderung menjadi lebih bergantung pada gadget tersebut. Hal ini mengurangi kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah dan menemukan solusi secara mandiri. Misalnya, alih-alih mencoba memecahkan soal matematika dengan berpikir kritis, siswa mungkin lebih memilih mencari jawaban langsung di internet tanpa memahami prosesnya. Ketergantungan ini menghambat pengembangan kemandirian yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan.

Ketiga, sikap tidak peduli. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol sering kali membuat siswa lebih fokus pada dunia maya dibandingkan lingkungan sekitar mereka. Ini mengurangi kepedulian mereka terhadap tugas dan tanggung jawab di kehidupan nyata. Misalnya, seorang siswa yang kecanduan gadget mungkin mengabaikan tugas rumah, kurang memperhatikan pelajaran di kelas, atau tidak peduli terhadap kebutuhan dan perasaan orang-orang di sekitarnya. Sikap tidak peduli ini dapat berdampak negatif pada perkembangan karakter mereka dan hubungan sosial di lingkungan sekolah dan rumah.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif terhadap perkembangan karakter siswa kelas VI di SDN 3 Pojok. Dampak positif meliputi peningkatan kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan kreativitas siswa. Namun, dampak negatifnya meliputi penurunan kualitas karakter beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebinekaan global (Agustina et al., 2022; Kholifatunauroh et al., 2023; Puspitasari et al., 2021; Sauri et al., 2022).

Peningkatan kemandirian siswa melalui penggunaan gadget menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran mandiri. Siswa belajar untuk mengatur waktu mereka sendiri, mencari informasi tambahan secara proaktif, dan menyelesaikan tugas-tugas tanpa harus selalu mendapatkan bimbingan langsung

Kusumaningrum Prasetyani, dkk (Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam ...)

dari guru. Namun, penting bagi pendidik untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya mengandalkan gadget, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan *problem solving* secara mandiri.

Kemampuan bernalar kritis yang meningkat sebagai hasil dari penggunaan gadget menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terbiasa dengan proses analisis informasi. Di era digital, kemampuan untuk memfilter informasi yang benar dan relevan menjadi sangat penting. Siswa dilatih untuk tidak menerima informasi secara mentah, tetapi memprosesnya dengan hati-hati dan membuat penilaian berdasarkan bukti yang ada. Ini adalah keterampilan yang sangat berharga yang akan membantu mereka tidak hanya dalam akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Kreativitas yang berkembang melalui penggunaan berbagai aplikasi dan platform digital juga menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi medium yang kuat untuk ekspresi diri. Siswa dapat menemukan berbagai cara untuk mengekspresikan ide-ide mereka, dari seni digital hingga proyek video. Kreativitas ini juga membantu mereka untuk berpikir di luar kotak dan menemukan solusi inovatif untuk masalah yang mereka hadapi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa (Agustina et al., 2022; Kholifatunauroh et al., 2023; Puspitasari et al., 2021; Sauri et al., 2022). Sebagai contoh, penelitian Agustina et al. (2022) menemukan bahwa gadget dapat meningkatkan kemandirian dan kreativitas siswa, namun juga dapat mengurangi interaksi sosial. Penelitian Kholifatunauroh et al., (2023) juga menyoroti dampak positif dan negatif gadget pada karakter siswa. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Puspitasari et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi sikap sosial siswa.

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah konfirmasi bahwa teknologi, khususnya gadget, memiliki potensi besar dalam pengembangan karakter siswa jika digunakan dengan bijak. Dalam penerapan, penelitian ini memberikan panduan praktis bagi guru dan orang tua dalam mengelola penggunaan gadget di kalangan siswa. Pentingnya keseimbangan antara teknologi dan kehidupan nyata perlu ditekankan dalam pendidikan karakter.

Untuk memaksimalkan manfaat gadget dalam penerapan Profil Pelajar Pancasila, diperlukan kolaborasi yang erat antara guru, orang tua, dan siswa. Guru perlu merancang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif, namun tetap memperhatikan aspek-aspek karakter. Orang tua perlu mengawasi dan membimbing penggunaan gadget anak, serta memberikan contoh yang baik dalam penggunaan teknologi. Siswa sendiri perlu didorong untuk menggunakan gadget secara bertanggung jawab dan kritis. Dengan pendekatan yang holistik dan kolaboratif, gadget dapat menjadi alat yang ampuh dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang berkarakter, mandiri, kritis, kreatif, dan berwawasan global. Tantangan yang ada harus dihadapi dengan bijak, agar generasi muda dapat tumbuh menjadi individu yang berdaya saing di era digital, tanpa kehilangan jati diri dan nilai-nilai luhur bangsa.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif dan juga dampak negatif terhadap perkembangan karakter siswa terutama dalam penerapan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas VI SDN 3 Pojok. Dampak positif meliputi peningkatan kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan kreativitas. Siswa yang memanfaatkan gadget dengan bijak dapat mengembangkan keterampilan mencari informasi secara mandiri, menganalisis informasi secara kritis, dan mengekspresikan diri mereka melalui berbagai platform kreatif.

Kusumaningrum Prasetyani, dkk (Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam ...)

Namun, dampak atau pengaruh negatif dari penggunaan gadget juga tidak bisa diabaikan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan religius dan sosial, menghambat perkembangan karakter religius, menurunkan semangat gotong royong, dan mempengaruhi sikap siswa terhadap keberagaman. Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung menjadi lebih individualistis, kurang sosialisasi, dan menunjukkan sikap tidak peduli terhadap tugas dan tanggung jawab di dunia nyata. Penurunan kemampuan sosialisasi dan kemandirian, serta perubahan sikap terhadap keberagaman, menunjukkan bahwa perlu adanya pengawasan yang ketat dan bimbingan yang berkelanjutan dari guru dan orang tua. Kerjasama antara pendidik dan keluarga sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif yang maksimal dan meminimalkan dampak negatif.

Untuk mengatasi dampak negatif, penting bagi sekolah dan orang tua untuk memberikan pendidikan karakter yang seimbang dengan penggunaan teknologi. Edukasi tentang penggunaan gadget yang bijak dan pengembangan karakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila harus terus digalakkan. Siswa harus diajari untuk mengelola waktu mereka dengan baik, menyeimbangkan antara teknologi dan kehidupan nyata, serta memahami pentingnya interaksi sosial dan keberagaman. Kesimpulannya, penggunaan gadget memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan karakter siswa jika digunakan dengan bijak dan di bawah pengawasan yang tepat. Pendekatan yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan pendidikan karakter diperlukan untuk memastikan bahwa siswa dapat memanfaatkan teknologi secara optimal tanpa mengorbankan perkembangan karakter mereka.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai akibat dari penggunaan atau pemanfaatan gadget dalam penerapan karakter siswa khususnya Profil Pelajar Pancasila pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Pojok, berikut adalah beberapa saran yang dapat diimplementasikan untuk mengusahakan secara maksimal pengaruh positifnya dan mengurangi dampak atau pengaruh negatifnya yaitu sebagai berikut.

1. Pengawasan dan Bimbingan Orang Tua dan Guru
Penting bagi orang tua untuk mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak mereka di rumah. Menetapkan batas waktu penggunaan dan memantau konten yang diakses dapat membantu mencegah kecanduan gadget dan paparan terhadap konten yang tidak sesuai. Di sekolah, guru perlu memberikan bimbingan yang jelas tentang penggunaan gadget dalam pembelajaran. Penggunaan gadget harus diarahkan untuk kegiatan yang mendukung proses belajar dan pengembangan karakter siswa.
2. Pengembangan Program Pendidikan Karakter:
Kurikulum Berbasis Karakter merupakan integrasikan pendidikan karakter dalam kurikulum sekolah dengan memanfaatkan gadget sebagai alat bantu. Misalnya, menggunakan aplikasi pembelajaran yang mendukung pengembangan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, kejujuran, dan tanggung jawab. Kegiatan Ekstrakurikuler untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler yang tidak melibatkan gadget, seperti olahraga, seni, dan kegiatan sosial. Hal ini dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial dan meningkatkan interaksi langsung antar siswa.
3. Pendidikan Literasi Digital
Sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan literasi digital untuk siswa, guru, dan orang tua. Pelatihan ini memiliki tujuan yaitu dalam memberikan pengetahuan tentang

Kusumaningrum Prasetyani, dkk (Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam ...)

pemanfaatan gadget yang bijak, keamanan digital, dan cara mengenali serta menghindari konten negatif. Kembangkan dan sebarkan konten edukasi yang menarik dan informatif tentang penggunaan gadget yang sehat. Konten ini bisa berupa video, infografis, atau modul pembelajaran yang disesuaikan dengan usia siswa.

4. Pengaturan Waktu Penggunaan Gadget

Tetapkan rutinitas harian yang seimbang antara waktu belajar, bermain, dan kegiatan lainnya. Batasi waktu penggunaan gadget untuk hiburan dan pastikan siswa memiliki waktu yang cukup untuk beraktivitas fisik dan interaksi sosial. Ciptakan zona bebas gadget di rumah dan sekolah, seperti meja makan atau ruang belajar. Hal ini membantu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar dan interaksi sosial.

5. Evaluasi dan Feedback

Lakukan monitoring dan evaluasi berkala terhadap penggunaan gadget oleh siswa. Kumpulkan feedback dari siswa, guru, dan orang tua untuk menilai efektivitas program dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Berikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan penggunaan gadget yang bijak dan mematuhi aturan. Hal ini dapat memotivasi siswa lain untuk mengikuti contoh yang baik.

Dengan implementasi saran-saran di atas, diharapkan penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif yang optimal dalam pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa SD, sambil meminimalkan dampak negatif yang mungkin timbul. Kolaborasi antara dari berbagai pihak sangat penting dalam mencapai tujuan ini.

Daftar Pustaka

- Agasi, D., Oktarina, R., Desyandri, & Murni, I. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10763–10768.
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Darmuki, A., Ahmad Hariyadi, & Nur Alfin Hidayati. (2022). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Dengan Model Problem Based Learning Secara Daring. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 408–417. <https://doi.org/10.56799/joongki.v1i3.828>
- Diantoro, C. T., Ismaya, E. A., & Widiyanto, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Aplikasi Edmodo Pada Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4496>
- Faiza, S. N., Mayanti, R. D. N., Astuti, W., Pratiwi, B. S., Amaliyah, F., & Setiawaty, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Pintar Konsep Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus*, 2(1), 728–742.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Kholifatunauroh, Damanhuri, & Ilmiah, W. (2023). Analisis Praktik Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Penguatan Karakter Religius Di SMPN 1 Karangtanjung. *Jurnal Kusumaningrum Prasetyani, dkk (Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam ...)*

Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 5(2), 232–241.

- Lisnita, L., Ramadhani, E., & Fakhrudin, A. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas V SDN 70 Prabumulih. *Journal on Education*, 05(04), 13915–13917.
- Miranda, D. (2023). Pemanfaatan Video Youtube dalam Pengembangan Kompetensi Perilaku Emosi Anak. *Educatio*, 18(2), 244–255. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24036>
- Puspitasari, V., Martati, B., & Pribowo, F.S.P (2021). Analisis Dampak Gadget Pada Pembentukan Karakter Dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa Mi Muhammadiyah 27 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 7(1), 7–13.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Ruslan, A., Sugiono, S., Andi, A., Firlana, O., & Erlangga, G. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 182–191. <https://doi.org/10.24176/re.v13i2.8403>
- Sa'dun, Surachmi, S., & Utaminingsih, S. (2022). Penerapan Media Kartun dalam Pembelajaran IPA Fisika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 347–357.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Sari, J., Ardilansari, Saddam, & Rejeki, S. (2023). Dampak Media Sosial terhadap Nilai Nilai Pancasila pada Generasi Alfa. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 540–546.
- Sari, W. N., Rondli, W. S., Nisa, U. K., & Nihayati, I. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130–134. <https://doi.org/10.56799/jceki.v2i2.1348>
- Sari, Y. D. K., Chamisijatin, L., & Santoso, B. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Siswa Kelas IV dengan Model Demonstrasi Didukung Media Video Pembelajaran Di Sdn 1 Sumbersari Kota Malang. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 156–163. <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3181>
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>
- Setiani, F., Lestari, E. A., Indriani, D. A., Safitri, T. J., Prabowo, M. T., & Setiawaty, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Perkalian dan Pembagian Kelas IV. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus*, 2(1), 743–763. Retrieved from <https://conference.umk.ac.id/index.php/sndies/article/view/494>
- Suranata, I. K., Buana, I. M. E. T., & Juliarta, P. (2019). Pendalaman Emosi Anak Berbantuan Video Cerita dan Kartu Emosi Untuk Mengatasi Masalah Emosional pada Kusumaningrum Prasetyani, dkk (Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam ...)

- Anak. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 71–76. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i2.3512>
- Utami, N. S., Utaminingsih, S., & Santoso, S. (2021). Congklak Application To Increase Understanding the Concept of Round Numbers in Elementary Schools. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 67–73. <https://doi.org/10.24176/jino.v4i2.6552>
- Veranika, P., Su'ad, S., & Rahayu, R. (2022). Analisis Hasil Belajar Matematika Dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Whatsapp Group. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 7–13. <https://doi.org/10.24176/wasis.v3i1.6991>
- Vivianti, V., & Ratnawati, D. (2021). Game Edukasi Mobile “Aku Suka Sayur” Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 127–134. <https://doi.org/10.24176/re.v11i2.4917>
- Widyatmoko, H. (2019). the Development of Educational Puzzle Game Based on the Local Wisdom Using Flash Media To Educate the Students' Characteristic of Primary School. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 192–198. <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3293>
- Wuryanto. (2016). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Dengan Media Video Dan Metode Stad Semester 1 Kelas Iv Sdn Babadan Tahun 2015/2016. *Refleksi Edukatika*, 6(2), 187–195. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.610>