

Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas V SDN 70 Prabumulih

Lisnita¹, Erfan Ramadhani², Ali Fakhruddin³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Jl. Lorong Gotong, 11 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan
lisnitasumed@gmail.com

Abstract

The study aims to analyze the impact of using gadgets on the character profile of fifth grade students at SD Negeri 70 Prabumulih. The research uses descriptive qualitative research. The population in this study were fifth grade students at SD Negeri 70 Prabumulih totaling 22 students. Data collection techniques in this study are observation, interviews and documentation. Data analysis techniques are data collection, data reduction, data presentation and conclusions. The result of this study indicate that many students still use gadget to play. From this, children who initially like to play with their friends can change their habit of being given gadgets as a substitute for playmates. Thus, it is important to notify the negative impact of using gadgets.

Keywords: Use of Gadgets, Student Profile Characters.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap karakter profil pelajar siswa kelas V SD Negeri 70 Prabumulih. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 70 Prabumulih berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih menggunakan gadget untuk bermain. Dari hal tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah oleh terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain. Dengan demikian, pentingnya untuk memberitahu dampak negatif dari penggunaan gadget.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Profil Pelajar Pancasila

Copyright (c) 2023 Lisnita, Erfan Ramadhani, Ali Fakhruddin

Corresponding author: Lisnita

Email Address: lisnitasumed@gmail.com (Jl. Lorong Gotong, 11 Ulu, S.Ulu II, Kota Palembang, Sumsel)

Received 22 March 2023, Accepted 28 March 2023, Published 28 March 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan awal bagi siswa, dimana pendidikan pada sekolah dasar sebagai potensi yang melandasi pendidikan untuk jenjang-jenjang berikutnya (Sundari, Putra. & Dedy, 2022)

Pembelajaran di era sekarang atau lebih dikenal 4.0 memang menuntut kita untuk lebih dekat dengan teknologi. Begitupun dalam dunia pendidikan seperti yang kita ketahui bahwa pendidikan itu sendiri tidak terlepas dari proses belajar mengajar yang diadakan oleh lembaga pendidikan formal (sekolah) yang secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dapat diarahkan dan di dorong untuk pencapaian tujuan yang dicita-citakan selalu beriringan dengan kemajuan zaman hal ini teknologi.

Teknologi yang sudah beriringan dalam melangsungkan aktivitas manusia, seperti halnya anak saat ini yang memang sudah akrab pada kehidupan sehari-harinya. Salah satunya yaitu gadget.

Menurut Chusna gadget diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi atau suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa dengan akibat atau hasil apa gadget efek yang diberikan akibat penggunaan gadget tentunya memberikan dampak dalam pelaksanaan pembelajaran anak disekolah. Hal tersebut dimaksudkan bahwa siswa sekarang menjadi ketergantungan akan kebutuhan terhadap gadget yang tentunya sudah mempengaruhi profil pelajar pancasila.

Menurut (Kahfi, 2022, p. 11) bahwa profil pelajar pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila dengan enam ciri utama : beriman kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Berdasarkan hasil observasi bersama guru kelas V di SD Negeri 70 Prabumulih ditemukan masih adanya siswa yang memiliki kepribadian berbeda-beda, seperti masih ada siswa yang sulit berkonsentrasi mengikuti pembelajaran, ada juga siswa yang sulit untuk bersosialisasi antar sesama teman sekelas dan bahkan terdapat siswa yang menyendiri atau tanpa berinteraksi dengan siswa lain. gambaran fenomena di atas memberikan pemahaman bahwa penggunaan gadget yang sudah menjadi kebiasaan khususnya di SD Negeri 70 Prabumulih memberikan dampak yang besar. Hal ini menjadi pemicu peneliti untuk melihat lebih jauh mengenai dampak penggunaan gadget.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut (Nana, 2013, p. 60) penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap dan kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok.

Metode deskriptif ini berisi tentang kutipan-kutipan dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan karena metode deskriptif memberi gambaran penyajian laporan data dalam penelitian ini berupa foto, catatan atau memo kemudian memaparkan dalam bentuk laporan lugas.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian analisis pada siswa kelas V SD Negeri 70 Prabumulih diperoleh melalui beberapa tahapan yaitu hasil analisis data dalam hal ini memaparkan bahwa data penelitian mencakup data hasil observasi dan wawancara terhadap informan. Kemudian reduksi data yang kegiatannya merangkum data, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting. Selanjutnya penyajian data dimana dilakukannya observasi dan wawancara.

Berdasarkan obeservasi bersama siswa dikelas dengan dampak penggunaan gadget pada karakter profil pelajar pancasila dapat mempengaruhi karakter profil pelajar pancasila aspek bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, aspek berkebinekaan global, aspek gotong royong dan aspek mandiri. Berdarkan hasil wawancara bersama guru kelas V SD Negeri 70 Prabumulih

mengatakan bahwa sekolah tidak pernah mengizinkan anak membawa gadget kesekolah serta guru juga menyarankan saat dirumah anak dibatasi penggunaannya beberapa jam saja atau pada saat libur sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis maka peneliti menyimpulkan: penggunaan gadget disekolah tidak pernah mengizinkan siswa membawa gadget kesekolah dan pada saat dirumah anak dibataso untuk menggunakan gadget. Gadget berdampak negatif terhadap karakter profil pelajar hal ini dikarenakan penggunaan gadget berlebihan mengakibatkan siswa kurangnya sopan santun terhadap orang tua, sering berkata kasar hal ini terjadi karena melihat konten-konten yang kurang baik. Kemudian, gangguan pada mata akibat terlalu sering menatap layar gadget, anak akan menjadi lebih malas untuk bergerak dikarenakan asyik bermain dengan gadget, tidur yang tidak teratur dan berkurangnya kemampuan bersosialisasi dengan orang lain.

REFERENSI

- Chusna, P. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Vol. 17(2), 318.
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Agama Islam*, 138-151.
- Nana. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sundari, R., M.J., & Dedy, A. (2022). Pengaruh Pemberian Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.