

## **Analisis Pembentukan Karakter Peserta Didik dalam Penggunaan Gadget di SD Negeri Sawojajar 2**

**Laelia Nurpratiwiningsih**  
Universitas Muhadi Setiabudi Brebes  
Email: laelia.np89@gmail.com

### **Abstrak**

Pendidikan karakter merupakan hal yang penting dalam perilaku kehidupan individu dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dalam kehidupan sehari-hari selalu mengandalkan gadget. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembentukan karakter peserta didik dalam penggunaan gadget. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

Wawancara diberikan kepada guru, kepala sekolah dan peserta didik terkait dengan penggunaan gadget di sekolah dasar. Observasi dan dokumentasi dimanfaatkan untuk pengambilan data terkait dengan karakter yang terbentuk ketika peserta didik menggunakan gadget. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi data sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan karakter tanggung jawab peserta didik dalam penggunaan gadget kurang baik. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih dominan bukan untuk kepentingan pembelajaran di sekolah dasar, namun untuk kesenangan dan bermain.

**Kata kunci:** Pembentukan Karakter Penggunaan Gadget.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi manusia dalam kelangsungan hidupnya untuk menjadi manusia yang lebih baik. Hal ini dilakukan untuk membentuk potensi manusia yang berkualitas dan dapat membentuk karakter yang baik. Sehingga dapat menimbulkan karakter kepribadian yang cerdas dan berkarakter mulia. Selain itu, tujuan Pendidikan juga untuk membentuk manusia yang memiliki intelektual yang baik dalam proses pembentukan karakter. Sikap sosial menjadi tujuan dari Pendidikan nasional dan terbentuknya karakter kepribadian seseorang yang beradab.<sup>1</sup>

Karakter sosial yang dapat terbentuk pada peserta didik kelas V SD antara lain; karakter toleransi, peduli sosial, peduli lingkungan, berkomunikasi, cinta damai dan tanggung jawab. Karakter peduli sosial peserta didik kelas V SD juga dapat terlihat pada impact penggunaannya.<sup>2</sup> Salah satu dari keenam karakter yang dapat ditunjukkan dalam penelitian oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari adalah tanggung jawab.

Tanggung jawab merupakan aktivitas Pendidikan yang dilakukan oleh manusia untuk membangun sumber daya manusia yang cerdas dan berkarakter mulia. Pembentukan karakter ini dapat ditunjukkan peserta didik untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Anak usia sekolah dasar lebih rentan untuk bisa meniru apa yang dilihat pada dunia digital. Intensitas penggunaan teknologi pada anak usia dini dapat dikatakan sering dan dapat mengurangi karakter nilai-nilai yang ada.<sup>3</sup>

Peserta didik di SD Negeri Sawojajar 2 terdiri dari anak-anak yang memiliki karakter yang beraneka ragam dan berasal dari keluarga dengan potensi yang berbeda-beda. Pada masa pandemi ini peserta didik dianjurkan untuk

---

<sup>1</sup>Marudin, M., & Gozali, M. (2019). *Internalisasi Nilai-Nilai Islam Dalam Membentuk Sikap Sosial Siswa Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VA Di MI Bustanul Ulum Pesanggrahan Batu*. Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 1(2), 97–107. <https://doi.org/10.37216/badaa.v1i2.296>

<sup>2</sup>Wenni. (2019). *Impact Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Dikelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu*. In *Ayan* (Vol. 8, Issue 5).

<sup>3</sup>Nurazizah, T. (2021). *Implementasi Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Kemajuan Dunia Digital* (Issue April).

melakukan kegiatan pembelajaran di rumah. Dimana peserta didik dapat belajar dari rumah dengan bantuan orang tua dan untuk tugas serta materi dapat disampaikan melalui platform atau aplikasi yang tersedia seperti whatsapp. Aplikasi ini dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran dan pemberian tugas. Tugas yang diberikan kepada peserta didik dikerjakan menggunakan gadget. Namun, gadget yang digunakan oleh peserta didik adalah sebagian besar milik orang tua. Selain itu, tugas tidak dikerjakan secara sempurna dikarenakan materi yang disampaikan belum dikuasai.

Gadget dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran dan untuk menemukan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan, menambah wawasan dan pengetahuan dari peserta didik. Bukan hanya untuk menonton video, mendengarkan musik, bermain game atau media sosial.<sup>4</sup>

Penggunaan smartphone terhadap Pendidikan dapat memberikan pengaruh karakter yang positif berupa pengetahuan dan kreativitas yang tinggi bagi anak, serta tercerminnya karakter jujur dan ceria. Manfaat gadget sekarang ini sudah bergeser, berbeda pada jaman dahulu, hanya bisa digunakan untuk sms dan telpon saja.

Penggunaan gadget juga dapat memberikan hal yang negatif. Hal ini dapat dilihat pada terlihat pada sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik bahwa terjadi penyimpangan kepribadian dan adanya karakter yang aktif dalam penggunaan gadget. Sikap dan kepribadian dari peserta didik dalam pengendalian penggunaan gadget perlu diperhatikan, sehingga karakter, sifat dan akhlak dari peserta didik dapat terlihat. Penggunaan gadget dapat memberikan hal negatif hal ini dikarenakan intensitas yang tinggi dalam penggunaan dan tidak efektif dalam pemanfaatannya sehingga dapat berakibat pada pembentukan karakter peserta didik.

---

<sup>4</sup>Aswadi, D., & Lismayanti, H. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. In *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>

Berkaitan dengan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Analisis Pembentukan Karakter pada Penggunaan Gadget pada Peserta Didik.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif survey. Pelaksanaan kegiatan penelitian pada bulan juli sampai dengan oktober 2021. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Data primer sebagai data utama dalam penelitian dan data sekunder merupakan data pendukung kegiatan penelitian. Dimana dengan menggunakan pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi.

Fokus dalam penelitian ini adalah pembentukan karakter pada penggunaan gadget peserta didik di SD Negeri 2 Sawojajar. Wawancara dilakukan untuk mengetahui karakter yang terbentuk pada peserta didik dalam menggunakan gadget. Informan dalam penelitian ini berjumlah 12 orang yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 5 guru kelas dan 5 peserta didik.

Teknik analisis data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data yang digunakan melalui beberapa tahapan yaitu tahap pengumpulan data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan data yang didapat melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

Kemudian dilakukan kategorisasi data yang sesuai dengan indikator yang akan dibahas dalam penelitian. Setelah itu, dilanjutkan dengan merencanakan bentuk data yang sudah didapat dengan penyajian naratif yang mudah untuk dipahami. Pada bagian akhir dilakukan penarikan kesimpulan yang berkaitan dengan semua informasi penting yang berkaitan dengan penelitian.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian berdasarkan pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi berkaitan dengan pembentukan karakter pada pembelajaran gadget peserta didik di SD Negeri Sawojajar dapat dijabarkan sebagai berikut.

Menurut hasil wawancara dari kepala sekolah menunjukkan bahwa “peserta didik kurang memahami yang disampaikan guru melalui gadget dan pembelajaran yang dilakukan hilang, diganti dengan menonton youtube. Sehingga karakter yang terbentuk bagi peserta didik kurang ada rasa tanggung jawab sebagai seorang peserta didik”.

Wawancara juga dilakukan oleh guru kelas yang menunjukkan bahwa “peserta didik kurang bersemangat dalam belajar menggunakan gadget, yang ada mereka bermain facebook, whatsapp dan youtube. Tanggung jawab seorang anak belum bisa terlaksana dengan baik”.

Selain itu, wawancara juga dilakukan oleh peserta didik yang mengatakan bahwa “pembelajaran dengan gadget kurang menarik, tidak paham materi. Lebih asyik bermain youtube dan chatting dengan teman-teman. Tugas di sekolah dikerjakan jika ada teman yang mengerjakan dan mengumpulkan saja.” Berdasarkan dari pemaparan hasil wawancara tersebut maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Penggunaan gadget dalam pembentukan karakter peserta didik di SD Negeri Sawojajar 2 sudah berjalan dengan baik, namun belum dapat berjalan dengan maksimal. Perlu adanya pantauan dan pendampingan dari orang tua maupun guru.<sup>5</sup>

kerjasama dengan komponen di sekolah, dukungan dari orang tua dan masyarakat melalui proses pembelajaran dalam kelas dan luar kelas dapat memberikan sikap sosial dan karakter yang baik bagi peserta didik.

Hal ini terbukti dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan whatsapp milik orang tua. Gadget dipegang oleh peserta didik untuk kegiatan bersosialisasi dengan teman melalui media sosial. Tugas yang

---

<sup>5</sup> *Ibid*, hal, 4

diberikan dikerjakan sesuka hati, jika ada yang meleraai atau sudah saatnya dikumpulkan.

Berkaitan dengan hal tersebut bahwa dapat dinyatakan bahwa karakter tanggung jawab yang terbentuk oleh peserta didik melalui gadget tidak dapat dilakukan secara sempurna. Karakter yang baik dari peserta didik harusnya dapat dicontohkan dalam hal yang baik. Bahwa penggunaan gadget dapat memberikan karakter yang cukup baik dan memberikan pengaruh yang positif dalam pembentukan karakter peserta didik.



**Gambar 1. Pembelajaran Tatap Muka**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik melalui pembelajaran tatap muka dapat ditunjukkan pada Gambar 1. Pada gambar menunjukkan peserta didik akan mengumpulkan tugas yang diberikan melalui gadget dan peserta didik sedang diarahkan untuk melakukan pembelajaran. Tampak terdapat peserta didik yang malas untuk mendengarkan penjelasan dari guru.

Observasi dilakukan untuk mengamati sikap peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan gadget ketika diberi tugas. Nampak bahwa peserta didik lebih tertarik untuk bermain youtube atau game dalam gadget tersebut. Tugas yang diberikan diabaikan. Selain itu, sikap yang tumbuh adalah tanggung jawab dalam pengerjaan tugas tersebut kurang maksimal. Ketika pengumpulan tugas secara tatap muka, terlihat bahwa peserta didik kurang

antusias. Hal ini dikarenakan peserta didik terlalu lama belajar dan bermain di rumah. Dimana peserta didik perlu adanya bimbingan dari orang tua dan guru.

Sejalan dengan hal tersebut bahwa orang tua seharusnya dapat memberikan stimulus bagi anak dalam mengontrol dan mengawasi anak dalam penggunaan gadget di rumah. Hal ini untuk memastikan bahwa anak menggunakan gadget untuk kegiatan pembelajaran di sekolah, bukan untuk bermain.

Pembentukan karakter tanggung jawab dapat ditunjukkan oleh peserta didik dalam pembelajaran melalui gadget. Asalkan gadget tersebut tidak mengganggu kelangsungan dalam pembelajaran yang ada. Fokus pada gadget dapat mempengaruhi karakter kepribadian dari peserta didik tersebut. Dengan adanya lingkungan sekolah ini dapat menerapkan karakter tanggung jawab pada saat pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dalam kegiatan penelitian ini adalah pembentukan karakter dalam penggunaan gadget bagi peserta didik SD Negeri Sawojajar 2 dapat berjalan dengan baik. Namun karakter tanggung jawab yang dilaksanakan kurang maksimal terutama dalam mengerjakan tugas dan peserta didik lebih banyak bermain gadget.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aswadi, D., & Lismayanti, H. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. In *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* (Vol. 4, Issue 1).  
<https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>
- Marudin, M., & Gozali, M. (2019). Internalisasi Nilai-Nilai Islam Dalam Membentuk Sikap Sosial Siswa Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VA Di MI Bustanul Ulum Pesanggrahan Batu. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 97–107. <https://doi.org/10.37216/badaa.v1i2.296>
- Maulana, B. D. (2020). Analisis Kesalahan Penggunaan Gadget Pada Karakter Sosial Siswa Kelas V Sdn 07 Tamanagung Banyuwangi.
- Nurazizah, T. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Kemajuan Dunia Digital (Issue April).
- Nurlinda, H. (2018). No Title空間像再生型立体映像の研究動向. In *Hamzanwadi* (Vol. 151, Issue 2).
- Puspitasari, V., Martati, B., & Pribowo, F. S. P. P. (2021). Analisis Dampak Gadget pada Pembentukan Karakter dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 7–13.
- Waliid, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Wenni. (2019). Impact Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Dikelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu. In *Ayaaη* (Vol. 8, Issue 5).