

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP KARAKTER  
PROFIL PELAJAR PANCASILA KELAS V  
SD PENERUS BANGSA KOTA TANGERANG**

Nabila Irmawati<sup>1</sup>, Enawar<sup>2</sup>, Arry Patriasurya Azhar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Tangerang  
[nabilairmawaty21@gmail.com](mailto:nabilairmawaty21@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Analysis of the Impact of Gadget Use on the Character Profile of Pancasila Students of Grade V of Penerus Bangsa Elementary School, Tangerang City. This research is motivated by the issue of student character being affected by excessive gadget use. In today's digital era, gadgets have become a part of daily life, including among elementary school students. However, uncontrolled gadget use can have negative impacts on students' character, especially those that reflect the dimensions of the Pancasila Student Profile. The purpose of this research is to describe both the positive and negative impacts of gadget use on the six character dimensions of the Pancasila Student Profile, which include: faith in God Almighty and noble character, independence, critical thinking, creativity, cooperation, and global diversity among fifth-grade students at SD Penerus Bangsa, Tangerang City. This study uses a qualitative descriptive method. The research was conducted at SD Penerus Bangsa, Tangerang City, from October 2024 to March 2025. The research subjects were fifth-grade students, while the informants included fifth-grade teachers, students, and parents. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and questionnaires. The data analysis techniques involved data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity was ensured through technique and source triangulation. The results of the study show that gadget use has various effects on the character of students based on the Pancasila Student Profile. The positive impacts include increased critical thinking skills, creativity, and student independence in seeking information. Meanwhile, the negative impacts include a decline in religious attitudes, reduced social interaction, and weakened cooperation. Therefore, guidance and supervision from both parents and teachers are necessary to ensure that gadget use contributes positively to character development in accordance with the values of the Pancasila Student Profile.*

**Keywords:** *gadget, character, pancasila student profile*

## **ABSTRAK**

Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Karakter Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas V SD Penerus Bangsa Kota Tangerang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan karakter siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan gawai secara berlebihan. Di era digital saat ini, gawai menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan siswa sekolah dasar. Namun, penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif terhadap karakter siswa, terutama karakter yang mencerminkan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai terhadap enam dimensi karakter Profil Pelajar Pancasila yang meliputi: beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta berakhhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global pada siswa kelas V SD Penerus Bangsa Kota Tangerang. Metodologi penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Penerus Bangsa Kota Tangerang pada bulan Oktober 2024 hingga Maret 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V, sedangkan informan penelitian terdiri dari guru kelas V, siswa kelas V dan Orangtua. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai memberikan dampak yang beragam terhadap karakter Profil Pelajar Pancasila. Dampak positifnya yaitu meningkatnya kemampuan bernalar kritis, kreativitas, serta kemandirian siswa dalam mencari informasi. Sementara itu, dampak negatif yang ditemukan antara lain menurunnya sikap religius, kurangnya interaksi sosial, serta melemahnya semangat bergotong royong. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan dan pendampingan dari orang tua dan guru dalam penggunaan gawai agar karakter siswa tetap berkembang sesuai nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

**Kata Kunci:** gawai, karakter, profil pelajar pancasila

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah salah satu bentuk upaya dalam memberikan jalan kepada anak bangsa yang mana di dalamnya memberikan bimbingan, pengetahuan, pemahaman, maupun arahan tersendiri dalam mencapai tujuan pendidikan yaitu dalam

mengembangkan serta mencerdaskan anak bangsa. Tidak hanya itu, pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan bisa memiliki daya saing yang cukup tinggi. Oleh sebab itu pendidikan sangat penting

ditanamkan pada diri seseorang, agar nanti kedepannya memiliki masa depan yang lebih baik lagi dalam mencapai tujuan yang nanti bisa diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

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 Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Menurut pendapat peneliti, bahwa Profil Pelajar Pancasila adalah konsep yang sangat relevan dalam konteks pendidikan Indonesia saat ini. Tujuannya adalah membentuk generasi yang memiliki karakter kuat dan nilai-nilai kebangsaan yang berlandaskan Pancasila. Profil ini meliputi aspek seperti gotong royong, kebhinekaan, kreatifitas, kemandirian, serta kemampuan berpikir kritis dan bernalar. Dalam era globalisasi dan teknologi saat ini, konsep ini sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara penguasaan teknologi dengan pemahaman akan nilai moral dan etika, sehingga siswa menjadi pribadi

yang unggul secara intelektual dan berintegritas. Konsep ini sejalan dengan kebutuhan mendasar dalam dunia modern, yaitu membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga mampu memberikan kontribusi positif pada masyarakat serta dunia kerja yang terus berubah.

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.

Pada masa sekarang gawai hadir diperuntukan untuk berbagai kebutuhan masyarakat Indonesia. Gawai di pergunakan sebagai alat

teknologi yang serba canggih, gawai memiliki beragam kegunaan di masyarakat modern seperti untuk berkomunikasi, pendidikan, hiburan, dll. Gawai adalah salah satu bagian dari teknologi yang dibutuhkan kehadirannya. Dalam dunia yang sudah serba maju ini memang sudah sepatutnya kita mengenal Gawai sebagai alat komunikasi untuk mempermudah masyarakat melaksanakan aktivitas kehidupan. Salah satu hal yang dapat dibedakan dari gawai dengan produk yang lainnya dalam unsur kebaruan berukuran kecil atau dapat disebut handphone yang saat ini pembaharunya smartphone. Semakin hari gawai memberikan kemajuan dan keterbaruan dalam unsur teknologi yang membuat kehidupan manusia semakin praktis dan efisien. Sekarang ini banyak sekali perubahan pola hidup, cara pandang juga tingkah laku masyarakat sebagai dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sementara itu untuk memudahkan segala aktivitas masyarakat memanfaatkan gawai sebagai alat komunikasi pada masa sekarang. Kemudahan dalam mengakses banyak hal inilah yang

menjadi daya tarik masyarakat, penggunaan gawai memiliki dampak yang beragam, ada yang berdampak positif ada pula yang negatif, oleh sebab itu pada masa emas anak orang tua memang harus berusaha lebih keras untuk menyiapkan permainan serta pola pembelajaran yang memang sesuai dengan usia anak agar anak tidak terlambau kecanduan gawai sehingga menjadi anak yang kreatif. Selain itu apabila anak sudah terlanjur mengenal gawai salah satu cara orangtua mengawasi anak yaitu dengan membatasi waktu pemakaian gawai dan memantau aplikasi yang ada di gawai anak seperti memilih dan memilih yang mendukung proses pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dapat membawa dampak yang positif maupun negatif dalam dunia pendidikan. Penemuan alat komunikasi canggih seperti gawai telah menjadi contoh kemajuan teknologi yang signifikan. Gawai ini dapat meningkatkan wawasan siswa karena memudahkan akses informasi dan komunikasi dengan guru serta orang tua. Selain itu, penggunaan gawai yang tepat mampu

meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar kecakapan hidup, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Penerus Bangsa terdapat 23 peserta didik dikelas V terdiri dari laki-laki berjumlah 12 dan perempuan berjumlah 11, peneliti melaksanakan observasi awal yang menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki dampak positif dan dampak negatif terhadap karakter pelajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang dalam memanfaatkan gawai dalam pendidikan, dengan tetap mengedepankan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Observasi ini bertujuan untuk memahami dampak penggunaan gawai terhadap pembentukan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Selama kegiatan belajar mengajar, peneliti mengamati bahwa sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan gawai, baik untuk keperluan belajar maupun hiburan. Beberapa siswa menggunakan gawai untuk mengakses materi pembelajaran tambahan seperti video edukatif dan

pencarian informasi terkait tugas sekolah. Namun, dalam beberapa kesempatan, ditemukan pula siswa yang kurang fokus pada pembelajaran di kelas karena terbiasa menggunakan gawai secara berlebihan di luar jam belajar. peneliti melakukan observasi awal di SD Penerus Bangsa yang melibatkan beberapa siswa kelas V untuk mengamati dampak penggunaan gawai terhadap karakter Profil Pelajar Pancasila. Salah satu kasus yang diamati adalah seorang siswa bernama DS yang sering menggunakan gawai miliknya untuk menonton video edukatif dan mengerjakan tugas melalui aplikasi pembelajaran daring. Hal ini berdampak positif pada peningkatan kreativitas PAP, terutama dalam membuat presentasi dan mengerjakan proyek kelompok dengan tampilan yang lebih menarik. Namun, di sisi lain, terdapat siswa bernama AA yang menggunakan gawainya lebih banyak untuk bermain game online di luar jam belajar, sehingga sering kali terlambat mengumpulkan tugas sekolah dan kurang memperhatikan penjelasan guru di kelas.

Selain itu, terdapat juga seorang siswi bernama MC yang menggunakan gawainya untuk mengakses informasi pembelajaran tambahan, namun sering terganggu oleh notifikasi media sosial yang membuatnya kehilangan fokus saat belajar. Menurut hasil wawancara dengan wali kelas, Ibu Yani, penggunaan gawai di kalangan siswa memang bervariasi, namun sebagian besar siswa yang tidak diawasi cenderung lebih banyak menggunakan gawai untuk hiburan daripada pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan pengawasan yang lebih intensif baik dari pihak sekolah maupun orang tua agar penggunaan gawai dapat mendukung pengembangan karakter sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti tanggung jawab, mandiri, dan bernalar kritis. Wali kelas, Ibu Yani, menyampaikan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh yang beragam pada siswa. Dampak positifnya adalah membantu siswa mengakses sumber belajar yang lebih luas, seperti platform edukatif dan video pembelajaran. Namun, di sisi lain, beberapa siswa kerap kali lalai dalam mengerjakan tugas sekolah dan lebih tertarik

bermain game atau mengakses media sosial. Hal ini berdampak pada penurunan sikap mandiri dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan kewajiban belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan yang lebih ketat dari pihak sekolah dan orang tua agar penggunaan gawai dapat dikendalikan dengan bijak, sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila seperti mandiri, bernalar kritis, dan bertanggung jawab.

Peneliti melaksanakan wawancara terhadap wali kelas V yang ada di sekolah tersebut mengenai penggunaan gawai. Terdapat 23 peserta didik dikelas V terdiri dari laki-laki berjumlah 12 dan perempuan berjumlah 11 yang sebagian memiliki gawai dan tidak memiliki gawai. Menurut Ibu Yani, selaku pendidik kelas V berpendapat bahwa sebenarnya untuk anak sekolah dasar pemberian gawai masih kurang tepat, sebab peserta didik belum mampu memilah konten dalam gawai dan belum mampu mengontrol waktu pemakaian gawai. Pemberian Gawai kerap kali justru membuat peserta didik lalai terhadap tanggung jawabnya. Peserta didik yang asyik bermain gawai kerap kali

menggunakan waktu luangnya hanya untuk bermain game serta bermain sosial media. Maka sudah sepertutnya pihak orang tua juga guru mengawasi pemakaian gawai pada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa cara pandang seseorang terhadap berbagai gawai memang berbeda-beda. Pada hakikatnya pemakaian gawai pada saat ini mempunyai dampak positif dan negatif bagi anak-anak. Dampak positif terlihat dari gawai yang mampu membantu memperoleh informasi atau pengetahuan, membentuk pola pikir anak, serta meningkatkan kemampuan pengetahuan anak selama orangtua bersedia mengawasi penggunaan gawai. Gawai memiliki beragam layanan dan apabila dimanfaatkan dibawah pengawasan orang tua bisa memberika banyak manfaat bagi setiap peserta didik. Tumbuh kembang yang terhambat akan merusak cikal bakal generasi masa depan. Pada sisi positif memang hampir semua orang sudah memahami manfaatan Gawai yang mampu mempermudah segala urusan akan tetapi apabila digunakan terus menerus tanpa batasan waktu justru akan menimbulkan dampak negatif

bagi pengguna nya. Pihak orang tua memang harus turun tangan untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan gawai agar tidak merusak generasi bangsa. Penyesuaian durasi pemakaian gawai menjadi hal penting agar gadget menjadi suatu hal yang tidak menimbulkan dampak negatif.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan menggunakan pendekatan kualitatif pada penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh data yang akurat, mendalam, dan bermakna, sehingga tujuan peneliti dapat tercapai. Subjek Penelitian ini adalah didasari oleh pertimbangan bahwa siswa di jenjang ini berada pada fase perkembangan yang krusial dalam pembentukan karakter. Penggunaan gawai, yang kian marak di kalangan anak-anak, berpotensi mempengaruhi nilai-nilai dan karakter mereka, termasuk nilai-nilai yang diusung dalam Profil Pelajar Pancasila, seperti religiositas, gotong royong, kemandirian, dan kreativitas.

Dalam penelitian, pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat

sangat penting karena akan berpengaruh pada kualitas data yang diperoleh, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang akurat terhadap objek yang diteliti.

Instrumen penelitian dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi yang dirancang khusus agar sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan Penelitian ini dilaksanakan di SD Penerus Bangsa Kota Tangerang pada tanggal 17 Maret 2025, khususnya pada siswa kelas VB SD Penerus Bangsa Kota Tangerang, yang beralamat di Griya Sangiang Mas Jln. Anggrek No. 6-7 RT.003/RW.007, Gebang Raya, Kec. Periuk, Kota Tangerang, Provinsi Banten. Sekolah ini berdiri sejak 2007 hingga sekarang. Dan SD Penerus Bangsa Kota Tangerang ini sudah memiliki akreditasi A. SD Penerus Bangsa Kota Tangerang ini telah mengantarkan siswa menuju prestasi yang membanggakan dan menggembirakan bagi sekolah. Banyaknya prestasi akademik maupun non-akademik yang diraih oleh SD Penerus Bangsa Kota Tangerang ini membuat nama sekolah

akan menjadi sekolah yang baik sehingga para orangtua banyak yang menyekolahkan anaknya di SD Penerus Bangsa. Saat ini SD Penerus Bangsa Kota Tangerang mempunyai tenaga pengajar sebanyak 17 orang yang terdiri dari 11 guru kelas, 2 guru agama, 1 guru olahraga, 1 guru computer, 1 guru Bahasa Mandarin, 1 guru Bahasa Inggris dan di pimpin oleh Kepala Sekolah yaitu Ibu Surati, S.Pd.

Berdasarkan catatan lapangan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran SBK, PPKn, dan Matematika di kelas V SD Penerus Bangsa Kota Tangerang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai memberikan dampak yang beragam terhadap karakter peserta didik dalam konteks Profil Pelajar Pancasila. Pada mata pelajaran SBK, gawai terbukti memberikan dorongan positif terhadap pengembangan kreativitas siswa. Mereka mampu menemukan ide-ide baru dan referensi visual dari internet untuk dituangkan dalam karya seni. Namun demikian, berdasarkan pengamatan, tidak sedikit siswa yang justru menjadi kurang eksploratif karena terlalu mengandalkan contoh dari internet tanpa mengembangkan gagasan

sendiri, yang berakibat pada menurunnya orisinalitas karya. Selain itu, nilai gotong royong juga mengalami penurunan karena sebagian siswa lebih nyaman bekerja sendiri akibat kebiasaan berinteraksi secara digital.

Berdasarkan catatan lapangan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VB SD Penerus Bangsa Kota Tangerang, ditemukan juga bahwa penggunaan gawai telah menjadi bagian dari aktivitas harian sebagian besar siswa. Sebagian besar siswa menggunakan gawai hampir setiap hari, khususnya pada siang hari setelah pulang sekolah. Aktivitas yang paling sering dilakukan adalah bermain game dan menonton video melalui platform seperti YouTube. Kebiasaan ini berdampak langsung pada penurunan karakter mandiri dan bertanggung jawab. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang menunjukkan keterlambatan dalam mengumpulkan tugas sekolah serta kurangnya kesadaran dalam mengatur waktu belajar secara mandiri.

Meskipun demikian, terdapat pula sebagian siswa yang memanfaatkan gawai secara positif. Mereka menggunakan perangkat

tersebut untuk mengakses video pembelajaran, mencari informasi tambahan terkait tugas sekolah, serta menggunakan aplikasi edukatif yang menunjang kegiatan belajar. Siswa yang memanfaatkan gawai secara tepat ini menunjukkan perkembangan pada karakter bernalar kritis dan kreatif, karena mereka terbiasa mengeksplorasi sumber-sumber belajar secara mandiri dan menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tugas secara menarik dan orisinal.

Namun demikian, dalam aspek sosial dan interaksi antar teman, ditemukan bahwa siswa yang terlalu sering menggunakan gawai cenderung menarik diri dari lingkungan sosial. Mereka kurang aktif dalam diskusi kelompok dan menunjukkan kesulitan dalam berkomunikasi dengan teman sebaya. Kondisi ini berpengaruh terhadap nilai karakter gotong royong dan berkebinaean global yang seharusnya dikembangkan dalam pembelajaran berbasis kolaborasi. Ketergantungan terhadap gawai juga menyebabkan penurunan kemampuan siswa dalam membangun empati dan kebersamaan. Dalam hal konsentrasi

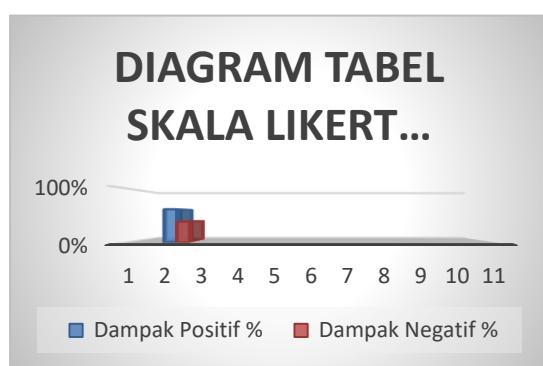
belajar, beberapa siswa tampak mengalami kesulitan dalam menjaga fokus saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini diduga disebabkan oleh kebiasaan begadang karena bermain gawai hingga larut malam. Akibatnya, siswa terlihat kurang bersemangat, mengantuk, dan tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Situasi ini berdampak pada nilai karakter berakhhlak mulia, karena kurangnya disiplin dan tanggung jawab terhadap proses pembelajaran di kelas.

Guru kelas V telah berupaya memberikan arahan dan peringatan kepada siswa terkait penggunaan gawai, namun belum seluruh siswa mampu mengontrol diri secara mandiri. Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat bahwa dibutuhkan kerja sama yang kuat antara guru dan orang tua untuk melakukan pengawasan serta pendampingan dalam penggunaan gawai di rumah. Penguatan nilai-nilai karakter dalam Profil Pelajar Pancasila menjadi hal yang sangat penting agar siswa mampu mengembangkan potensi teknologi secara bijak dan tetap mempertahankan jati diri sebagai pelajar yang berkarakter

Berdasarkan Penelitian yang sedang berlangsung dengan sebuah pengamatan atau observasi dan wawancara maka digunakanlah dokumentasi untuk memperoleh hasil yang nyata dan terbukti secara akurat. Di SD Penerus Bangsa Kota Tangerang, siswanya sebagian besar telah mempunyai gawai dalam kehidupan sehari-harinya. Sesuai dengan jadwal kunjungan yang telah ditetapkan, Penelitian ini dilakukan di kelas V. Saat proses kunjungan dapat terlihat anak yang sudah ketergantungan dengan gawai, seperti pada contohnya ketika ditanya guru tentang pelajaran yang sudah dibahas mereka menjawab lupa, dan ada juga ketika guru sedang menerangkan pelajaran ada anak yang tidak fokus ketika belajar dia ngobrol dengan teman sebangkunya, dan ada juga siswa yang ketika guru sedang menjelaskan ia mengantuk saat belajar.

Berdasarkan Penelitian yang sedang berlangsung, peneliti membagikan skala likert berupa kuesioner (Skala Likert) ke siswa kelas V untuk memperoleh sebuah data yang valid, untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif penggunaan gawai terhadap Karakter

profil pelajar Pancasila. Ketika kuesioner skala likert dibagikan oleh peneliti dan diisi oleh siswa kelas V dengan dipandu oleh peneliti untuk cara pengisian kuesioner tersebut. Ketika kuesioner skala likert tersebut telah selesai diisi oleh siswa kelas V lalu dikumpulkan dan datanya akan diolah oleh peneliti menggunakan diagram melalui aplikasi Microsoft Excel. Terdapat beberapa persentase siswa yang berdampak positif dan adapula siswa yang berdampak negatif dalam penggunaan gawainya terhadap Karakter profil pelajar Pancasila. Presentase siswa yang berdampak positif menggunakan gawainya yaitu ada 62% siswa, dan presentase siswa yang berdampak negatif menggunakan gawainya yaitu ada 38% siswa. Berikut hasil diagram skala likert dampak dari penggunaan gawai terhadap Karakter profil pelajar Pancasila adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Diagram Skala Likert Dampak Positif Dan Dampak Negatif Gawai**

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan, temuan utama daam kegiatan analisis penggunaan gawai terhadap Karakter profil pelajar Pancasila yang dilakukan kepada siswa SD kelas VB di SD Penerus Bangsa Kota Tangerang adalah sebagai berikut:

**1. Menurunnya kemampuan sosialisasi**

Peneliti menemukan bahwa siswa yang sering menggunakan gawai cenderung mengalami penurunan kemampuan sosialisasinya. Mereka lebih memilih berinteraksi melalui layar gawai daripada berkomunikasi langsung dengan teman sebayanya, ini mengakibatkan kurangnya kemampuan bersosialisasi dan bekerja sama dalam kegiatan bergotong royong. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan kemampuan sosial siswa, khususnya dalam hal interaksi langsung dan kerja sama kelompok. Ketergantungan pada komunikasi digital membuat siswa menjadi kurang terbiasa berinteraksi secara tatap muka, yang pada akhirnya

melemahkan keterampilan mereka dalam membangun relasi sosial, empati, serta partisipasi aktif dalam kegiatan kebersamaan seperti gotong royong. Oleh karena itu, penting bagi lingkungan sekolah dan keluarga untuk mengarahkan penggunaan gawai secara bijak agar tidak mengganggu proses pembentukan karakter sosial siswa.

## **2. Penurunan kemandirian siswa**

Peneliti menemukan bahwa, penurunan kemandirian siswa yang terlalu sering menggunakan gawai untuk hiburan dan mencari informasi cenderung menjadi lebih bergantung pada gawai tersebut. Hal ini mengurangi kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah dan menemukan solusi secara mandiri. Berdasarkan temuan ini, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan, khususnya untuk hiburan dan pencarian informasi secara instan, dapat menghambat perkembangan kemandirian siswa. Ketergantungan terhadap gawai membuat siswa cenderung enggan berpikir kritis dan mencari solusi secara mandiri, karena mereka terbiasa mendapatkan jawaban dengan mudah. Akibatnya, kemampuan untuk menghadapi

tantangan dan mengambil inisiatif dalam menyelesaikan masalah menjadi menurun. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pembiasaan pola belajar yang menumbuhkan kemandirian agar siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga tetap aktif dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan bertindak secara mandiri.

## **3. Sikap tidak peduli**

Peneliti menemukan bahwa, penggunaan gawai yang tidak terkontrol seringkali membuat siswa lebih fokus pada dunia maya dibandingkan lingkungan sekitar mereka. Hal ini mengurangi kepedulian mereka terhadap tugas dan tanggungjawab di kehidupan nyata. Berdasarkan hasil temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat menumbuhkan sikap acuh tak acuh pada siswa terhadap lingkungan dan tanggung jawab di kehidupan nyata. Ketertarikan yang berlebihan pada dunia maya membuat siswa cenderung mengabaikan tugas, kewajiban, dan interaksi sosial di sekitarnya. Kondisi ini mencerminkan penurunan empati dan kepedulian terhadap realitas yang seharusnya menjadi bagian penting dalam proses

pembentukan karakter. Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan dari orang tua dan guru untuk menanamkan nilai-nilai tanggung jawab dan kepedulian sosial sejak dini, serta membatasi penggunaan gawai agar tetap proporsional dan bermanfaat. Pada pembahasan ini yang akan dibahas hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, pembahasan tentang temuan penelitian dengan cara menghubungkan teori yang telah disajikan. Pada bab pembahasan akan memaparkan tentang hasil temuan penelitian yang telah dianalisis, dengan fokus penelitian yang telah ditetapkan yaitu, mengenai: 1) Apa saja dampak positif dari penggunaan gawai terhadap karakter pelajar kelas V SD Penerus Bangsa. 2) Apa saja dampak negatif dari penggunaan gawai yang mungkin mempengaruhi karakter pelajar kelas V SD Penerus Bangsa.

Berikut ini merupakan dampak positif dan dampak negatif berdasarkan analisis penggunaan gawai terhadap Karakter profil pelajar Pancasila siswa kelas V SD Penerus Bangsa Kota Tangerang, sebagai berikut:

### **1. Dampak Positif Gawai terhadap karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas 5 SD Penerus Bangsa**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VB, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gawai yang terarah dan didampingi dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung penguatan karakter siswa sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Gawai tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga sarana yang mampu mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam belajar, berpikir kritis dalam menyaring dan memahami informasi, serta menyalurkan ide-ide kreatif melalui berbagai media digital. Dengan bimbingan guru dan pengawasan orang tua, pemanfaatan gawai secara positif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman tanpa mengesampingkan nilai-nilai luhur yang ingin ditanamkan melalui pendidikan karakter.

**2. Dampak Negatif Gawai terhadap karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas 5 SD Penerus Bangsa**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VB, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol memberikan dampak negatif terhadap pembentukan karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa, khususnya dalam aspek kemandirian, tanggung jawab, bernalar kritis, dan gotong royong. Ketergantungan siswa pada gawai menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar, melemahnya semangat bekerja sama, serta kurangnya minat terhadap sumber belajar lain seperti buku. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara guru dan orang tua dalam mengawasi serta membatasi penggunaan gawai agar pembentukan karakter siswa dapat berkembang secara optimal.

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak penggunaan gawai terhadap Karakter profil pelajar Pancasila siswa kelas 5 SD Penerus Bangsa Kota Tangerang maka dapat disimpulkan bahwa:

**1. Dampak Positif dari Penggunaan Gawai terhadap Karakter Profil Pelajar Pancasila Siswa kelas 5 SD Penerus Bangsa Kota Tangerang**

Penggunaan gawai memberikan dampak positif yang signifikan terhadap beberapa dimensi karakter dalam Profil Pelajar Pancasila, terutama pada siswa kelas V SD Penerus Bangsa. Dalam hasil penelitian ini ditemukan bahwa gawai dapat menjadi sarana pendukung yang memperkuat karakter mandiri, bernalar kritis, dan kreatif pada diri siswa. Melalui gawai, siswa mampu mengakses berbagai sumber belajar secara mandiri, seperti video pembelajaran, artikel edukatif, hingga aplikasi interaktif yang membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

**2. Dampak Negatif dari Penggunaan Gawai yang Mempengaruhi Karakter profil Pelajar Pancasila Siswa kelas 5 SD Penerus Bangsa Kota Tagerang**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan memberikan dampak negatif terhadap beberapa aspek penting dalam karakter Profil Pelajar

Pancasila. Dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta berakhhlak mulia, bergotong royong, dan berkebhinekaan global adalah yang paling terdampak akibat kurangnya pengawasan dalam penggunaan gawai. Siswa yang terlalu lama menggunakan gawai cenderung mengabaikan waktu beribadah, tidak terlibat aktif dalam kegiatan keagamaan, serta berkurang interaksi sosial dengan lingkungan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amri, S., Bahtiar, A., & Pratiwi, T. (2020). *Inovasi Pendidikan di Era Digital*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, Z. (2014). *Pendidikan Karakter: Membangun Karakter Anak Bangsa*. Bandung : Yrama Widya.
- Chusna, R. (2017). *Teknologi dan Anak-anak: Pengaruh Gadget pada Generasi Muda*. Bandung: Alfabeta.
- Dian. (2020). Gadget dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2), 79-85.
- Erwin, R. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget pada anak*. Jakarta: Gramedia.
- Galingging, et.al. (2022). Peningkatan Pendidikan dengan Teknologi Gawai. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 34-47.
- Intania, Raharjo, Yulianto. (2023). Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Profil Pelajar di Kelas IV Negeri Pesantren. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 629-646.
- I, M. (2020). Peran Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 6(1), 12-21.
- Irawati, R. e. (2020). Implementasi Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4 (2), 45-46.
- Ismail, M. e. (2021). *Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka*. Surakarta: UNS Press.
- Jaya. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Julianto, R., & Ummami, H. (2022). Nilai-nilai Pancasila dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(3), 207-215.
- Kemendikbud. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nmor 22 Tahun 2020*. Jakarta: Kemendiknas.
- Kusumaningrum, P. D. (2024). Pengaruh Gadget pada Karakter Pelajar SD di Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(4), 45-58.
- Lisnita, E. &. (2023). Dampak Gawai pada Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 7(4), 45-67.
- Mawardi. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif: Pendekatan Deskriptif*. Malang: UB Press.
- Neno, A. J. (Jakarta). *Gadget dan Kehidupan Sosial Anak-anak*. Pustaka Media.

- Pradona D., & Qarni, N. (2023). Pengaruh Gawai Terhadap Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15 (3), 467-479.
- Pratiwi, R., & Nanna, K. (2023). Karakter Profil Pelajar Pancasila di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 4-9.
- Riswati Ashifa, Y. Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 503-510.
- Rusnaini, D. e. (2021). Ketahanan pribadi melalui Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 13(1)22-34.
- Sari D., Afriyanti N., & Oktraina R. (2023). Manfaat Gawai pada Proses Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(3), 18-30.
- Sari, D., Afriyanti, N., & Oktraina, R. (2023). Manfaat Gawai pada Proses Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(3), 18-30.
- Samani, M., & Hariyanto, F. (2020). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Pancasila*. Surabaya: Unesa Press.
- Setyaningsih, W., & Wiryanto, B. (2022). Implementasi Dimensi Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14 (2), 89-110.
- Scerenko, T. (1997). *Character Development in Education*. New York: HarperCollins.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syahudin, S. (2019). *Komunikasi Digital dan Perubahan Sosial*. Jakarta: Rajawali Press.
- Witarsa, H., & Ruhayana, R. (2021). *Pendidikan Karakter untuk Anak Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Teknologi.