

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Karakter

1.1 Pengertian Pendidikan

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia di mana setiap orang yang telah lahir akan mendapat pendidikan dari orang tuanya. Mendidik seorang anak sejak kecil adalah bagian dari pendidikan dini yang diberikan oleh keluarga yang lambat laun akan memperoleh pendidikan di institusi tertentu dan masyarakat. Pendidikan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana

belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya(Safitri, 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka disimpulkan bahwa pendidikan adalah sebuah kewajiban dan suatu yang harus ditumbuhkan mulai awal usia yang orang tua sebagai pendidikan dan melanjutkan di instansi tertentu sehingga menjadikan manusia yang lebih baik dimasa depan.

1.2 Pengertian pendidikan karakter

Pendidikan karakter merupakan suatu proses kegiatan yang menjurus pada peningkatan kualitas pendidikan dan bagaimana pengembangan budi pekerti seorang peserta didik dan dalam pendidikan itu selalu mengajarkan, membimbing serta membina setiap manusia untuk memiliki kompetensi intelektual, karakter dan keterampilan yang menarik minatnya(Sulastri et al., 2022).

Pendidikan karakter sangat penting diajarkan kepada anak sekolah guna menumbuhkan rasa sikap yang bertanggung jawab. Pengembangan pendidikan karakter di Bangsa Indonesia sangat memerlukan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas dan bermutu tinggi untuk mencapai tujuan yang sudah dirancang untuk program pembangunan dengan baik. Melalui pendidikan karakterlah dapat membentuk manusia-manusia yang berkualitas dalam mendukung tercapainya cita-cita Bangsa serta hubungannya dengan pendidikan.(Safitri, 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter dimana hal tersebut sangatlah penting dalam sistem pendidikan dikarenakan dapat menjadikan para siswa menjadi lebih berkualitas akan karakter yang mereka miliki.

2. Pengertian Profil Pelajar Pancasila

Profil pelajar Pancasila merupakan visi yang ingin diwujudkan Kemendikbudristek sebagaimana amanah Permendikbud nomor 22 tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024. menurut (Syaefulloh et al.,2022) Profil Pelajar Pancasila merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia yang manamengedepankan pada pembentukan karakter. Renstra ini berfokus pada kebijakan Merdeka Belajar sebagai pedoman bagi pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menata dan memaksimalkan bonus demografi yang menjadi kunci tercapainya bangsa maju yang berkeadilan sosial, seperti yang dicita-citakan oleh para pendiri bangsa.

Profil Pelajar Pancasila merupakan perwujudan dari peserta didik Indonesia sebagai pelajar yang memiliki kompetensi secara menyeluruh dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila seumur hidup. Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan pendidikan kokurikuler yang mengedapnkan pada pendidikan karakter yang meningkatkan ide dan gagasannya melalui tindakan yang dapat berdampak bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Profil pelajar pancasila tersebut terdapat 6 dimensi yang menggambarkan karakter dan nilai-nilai yang diharapkan dimiliki oleh setiap siswa Indonesia sebagai bagian dari pendidikan yang berlandaskan pada Pancasila. Tujuan utama dari Profil Pelajar Pancasila adalah membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kepribadian yang baik, berkarakter, dan mampu berkontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Berikut 6 Dimensi dan elemen Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia

Peserta didik di Indonesia yang beriman akan senantiasa memperkuat dan menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Mereka akan mampu bersikap adil, menghargai sesama, dan mampu berakhlak mulia. Sikap dan perilaku peserta didik merupakan cerminan iman dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

1.1 Siswa diharapkan memiliki keyakinan dalam diri mereka dengan agama yang dianut, serta berperilaku sesuai dengan norma dan nilai-nilai agama dan moral yang beradab.

1.2 Siswa diharapkan untuk menghargai dan menunjukkan sikap toleransi antara perbedaan dengan sesama

1.3 Elemen yang terdapat di dalamnya; Akhlak Beragama, Akhlak Pribadi, Akhlak Kepada Manusia, Akhlak Kepada Alam, Akhlak Bernegara.

2. Berkebhinekaan Global

Dalam rangka menumbuhkembangkan rasa saling menghargai dan potensi untuk menciptakan budaya baru yang konstruktif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa, pelajar Indonesia menjaga budaya luhur, lokalitas, dan identitasnya dengan tetap berpikiran terbuka dalam berkomunikasi dengan masyarakat dari budaya lain.

2.1 Siswa diharapkan memiliki pemahaman yang luas dan mampu menghargai keberagaman budaya, etnis, agama, dan ras. Mereka dapat bekerja sama dalam keragaman tersebut dan memiliki kesadaran global.

2.2 Siswa diharapkan mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan membentuk budaya baru yang positif tidak terbentur dengan budaya luhur bangsa.

2.3 Elemen yang terdapat didalamnya; Mengenal dan Menghargai budaya, Kemampuan Komunikasi Interkultural Dalam Berinteraksi Dengan Sesama, Refleksi dan Tangung Jawab Terhadap Pengalaman Kebinekaan.

3. Gotong Royong

Gotong Royong merupakan bentuk kerjasama baik secara individu, individu maupun kelompok untuk memecahkan masalah kepentingan bersama. Sesuai dengan tujuan Mendikbud, gotong royong merupakan salah satu upaya peningkatan karakter di sekolah

3.1 Siswa diharapkan memiliki kemampuan gotong royong yaitu kemampuan melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan sukarela agar kegiatan berjalan lancar, mudah dan ringan.

3.2 Siswa diharapkan memiliki sikap kolaboratif dan mampu bekerja sama dalam tim. Mereka menunjukkan rasa empati dan membantu sesama dalam kegiatan sehari-hari.

3.3 Elemen yang terdapat didalamnya; Kolaborasi, Kepedulian, Berbagi

4. Mandiri

Pelajar Indonesia adalah pelajar mandiri yang memiliki proses dan hasil belajar mereka sendiri. Pelajar mandiri adalah pelajar senantiasa melakukan evaluasi dan berkomitmen untuk terus mengembangkan dirinya agar dapat

menyesuaikan diri terhadap berbagai tantangan yang dihadapinya sesuai dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi pada lingkup lokal maupun global.(Irawati et al., 2022)

4.1 Siswa diharapkan dapat berdiri sendiri, memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri, dan dapat mengelola kehidupan secara baik.

4.2 Siswa diharapkan mandiri, yaitu pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya.

4.3 Elemen yang terkandung didalamnya; Kesadaran Akan Diri Dengan Situasi yang Dihadapi, Regulasi Diri.

5. Bernalar Kritis

Pelajar Indonesia bernalar secara kritis dalam upaya mengembangkan dirinya dan menghadapi tantangan, terutama tantangan di abad 21. Pelajar Indonesia yang bernalar kritis berpikir secara adil sehingga dapat membuat keputusan yang tepat dengan mempertimbangkan banyak hal berdasarkan data dan fakta yang mendukung(Irawati et al., 2022)

5.1 Siswa diharapkan dapat berpikir secara logis, analitis, dan kritis dalam menghadapi masalah. Mereka mampu mempertimbangkan berbagai sudut pandang sebelum mengambil keputusan.

5.2 Siswa diharapkan mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya.

5.3 Elemen yang terdapat didalamnya; Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan, Menganalisis dan Mengevaluasi Penalaran, Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir, Mengambil Keputusan.

6. Kreatif

Berpikir kreatif yang dimaksud adalah proses berpikir yang memunculkan gagasan baru dan pertanyaan-pertanyaan, mencoba berbagai alternatif pilihan, mengevaluasi gagasan dengan menggunakan imajinasinya, dan memiliki keluwesan berpikir (Irawati et al., 2022)

6.1 Siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi diri dengan memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat dan berdampak baik.

6.2 Siswa diharapkan memiliki daya cipta yang tinggi, berinovasi, dan mampu berpikir kreatif untuk mengatasi berbagai tantangan

6.3 Elemen yang terdapat pada ciri keenam antara lain; Menghasilkan Gagasan yang Orisinal, Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal.

3. Penggunaan Gadget

3.1 Pengertian gadget

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan bahkan gaya hidup manusia (Mohamad Sabda Fariz Akbar, Ridwan Fauzi, Zaqi Abdillah Tsamanyah, 2022).

Gadget merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, dan bisa dibawa ke mana saja karena sudah terhubung dengan koneksi internet. Fitur yang disediakan pun beragam sehingga membuat kita bisa mudah menjelajah pelosok dunia, yaitu melalui Facebook, Twitter, Instagram, dan lain-lain, ini

adalah salah satu tanda kemajuan dari teknologi. Sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan (Rohana & Hartini, 2020).

Jenis gadget yang tersedia saat ini cukup banyak, beberapa diantaranya yaitu telepon seluler, smartphone, desktop PC (Komputer), tablet dan laptop/netbook PC. Manfaat dan kegunaan dari gadget sendiri juga sudah banyak diketahui manusia, seperti menelpon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan lain sebagainya.

Dari penjelasan tersebut disimpulkan Gadget merupakan perangkat teknologi yang dirancang untuk membantu penggunanya dalam berbagai kegiatan, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga pendidikan. Gadget umumnya memiliki bentuk portabel dan dilengkapi dengan berbagai fitur canggih. Saat ini, penggunaan gadget semakin meluas dan menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk orang dewasa maupun anak-anak.

3.2 Fungsi Gadget

Beberapa fungsi dari gadget

3.2.1. Komunikasi

Gadget, khususnya smartphone, memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara instan melalui panggilan telepon, pesan teks, aplikasi pesan instan, atau video call.

3.2.2. Pembelajaran

Gadget digunakan untuk mengakses materi pembelajaran secara daring, mengikuti kursus online, serta menggunakan aplikasi pendidikan yang membantu proses belajar-mengajar.

3.2.3. Hiburan

Gadget digunakan untuk menonton film atau acara televisi, bermain game, mendengarkan musik, atau membaca buku elektronik.

3.2.4. Produktivitas

Gadget memungkinkan pengguna untuk mengelola tugas sehari-hari, membuat catatan, mengatur jadwal, dan berkolaborasi dalam pekerjaan atau proyek menggunakan aplikasi seperti kalender, catatan, dan alat komunikasi daring.

3.2.5. Kesehatan dan Kebugaran

Beberapa gadget, seperti smartwatch atau aplikasi kesehatan, digunakan untuk melacak kebugaran, memonitor detak jantung, langkah kaki, pola tidur, dan lain-lain.

3.3 Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget tidaklah luput dari internet. Penggunaan internet bisa diibaratkan pisau bermata dua, yakni ada konsekuensi yang harus kita hadapi yaitu dampak positif dan negatif secara jangka pendek hingga jangka panjang.

1. Dampak Positif penggunaan gadget

Penggunaan gadget memiliki dampak positif diantaranya

* 1.1 Mempermudah komunikasi antar sesama. *

Gadget memungkinkan komunikasi yang lebih cepat dan mudah, baik dengan teman, keluarga, maupun rekan kerja, bahkan jika berada di lokasi yang berbeda.

1.2 Media hiburan anak.

Gadget dapat dijadikan hiburan jikalau anak merasa bosan akan permainan luar ataupun jenuh dengan sesuatu hal yang bisa bikin anak terhibur.

1.3 Meningkatkan kenyamanan dalam belajar

Gadget mendukung pendidikan daring yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, serta mengakses sumber daya belajar yang lebih banyak.

1.4 Meningkatnya pengetahuan dengan akses internet

Penggunaan gadget sehari-hari membantu pengguna, terutama anak-anak dan remaja, untuk meningkatkan keterampilan teknologi dan menambah pengetahuan yang akan berguna di masa depan.

2. Dampak negatif penggunaan gadget

2.1 Ketergantungan teknologi maupun kurang aktif secara fisik.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, mengurangi interaksi sosial secara langsung, dan mengganggu keseimbangan antara dunia nyata dan dunia digital sehingga menyebabkan anak kurangnya bergerak.

2.2 Gangguan Kesehatan

Penggunaan gadget yang terlalu lama, terutama smartphone dan tablet, dapat menyebabkan gangguan fisik seperti gangguan penglihatan, sakit punggung, serta gangguan tidur.

2.3 Paparan Konten Negatif

Anak-anak atau remaja dapat terpapar pada konten yang tidak sesuai dengan usia mereka, seperti kekerasan, pornografi, atau informasi yang tidak valid.

2.4 Dampak Sosial

Ketergantungan pada gadget dapat mengurangi kualitas interaksi sosial di dunia nyata, yang penting bagi perkembangan sosial dan emosional.

B. Kajian penelitian yang relevan

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai acuan perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan. Data penelitian ini didukung oleh penelitian dengan tema yang hampir sama sebagaimana diuraikan pada tabel berikut ini :

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

Nama Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
(Nuril Lubaba & Alfiansyah, 2022) Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Karakter peserta didik di Sekolah Dasar.	1. Sama sama penelitian kualitatif 2. Membahas tentang profil pelajar pancasila 3. Penelitian dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar	1. Tempat penelitian 2. Penerapan profil pelajar pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik, sedangkan peneliti penggunaan gadget terhadap profil pelajar pancasila
(Faizal et al., 2023) Profil Penggunaan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar	1. Sama sama penelitian kualitatif 2. Membahas penggunaan gadget 3. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar	1. Tempat penelitian 2. Penggunaan gadget pada siswa, sedangkan peneliti penggunaan gadget terhadap profil pelajar pancasila
(Saputri & Setyawan, 2022) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar	1. Sama sama penelitian kualitatif 2. Membahas Dampak Penggunaan gadget 3. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar	1. Tempat penelitian 2. Dampak Penggunaan Gadget terhadap perkembangan karakter, sedangkan peneliti dampak penggunaan gadget terhadap karkater profil pelajar pancasila

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan alur pikir sebagai dasar untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang penelitian ini, kerangka pikir menggambarkan cara peneliti berpikir. Penelitian membutuhkan landasan untuk mendorong penelitian agar lebih terarah. Oleh karena itu, untuk memperjelas konteks dan konsep penelitian, kerangka pemikiran yang diperlukan (Yunianto, 2018). Kerangka Berpikir dari penelitian ini yang diharapkan dapat memberikan penjelasan terkait analisis dampak penggunaan gadget terhadap karakter profil pelajar pancasila pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Temas 01.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

