

ANALISIS DAMPAK PEMBELAJARAN KARAKTER TERHADAP PENDIDIKAN BERBASIS KOMPUTER PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI AREN JAYA 1 BEKASI

Heddy Waty Dahliana Manalu

**Teknik Informatika Sekolah
Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Mercusuar
Jl. Raya Jatiwaringin No.144, Pondok Gede, Kota Bekasi 17411**

manaluheddy@email.com

Published: Juli, 2026

ABSTRAK

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Aren Jaya 1 Bekasi, pembelajaran menggunakan komputer masih kurang diminati oleh sebagian siswa karena pembelajaran komputer lebih sulit dipahami siswa sehingga menimbulkan karakter yang tidak diinginkan dan tidak sesuai aturan. diberikan sehingga tujuan pembelajaran tidak berjalan dengan baik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri Aren Jaya 1 Bekasi. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan langkah reduksi data, penyampaian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komputer memberikan pengaruh positif dan negatif terhadap pendidikan karakter siswa. Implementasi pendidikan karakter dilakukan melalui proses pembelajaran upacara bendera setiap hari Senin, tata tertib sekolah, dan sholat Dhuha setiap pagi. nilai-nilai karakter yang dikembangkan di Kelas V SD Negeri Aren Jaya 1 Bekasi. Nilai karakter yaitu, kejujuran, disiplin, hormat, kerja keras, tanggung jawab. Terdapat kendala dalam penerapan pendidikan karakter pada siswa kelas V SD Negeri Aren Jaya 1 Bekasi yaitu guru yang kurang mengontrol siswa selama proses pembelajaran, pengaruh permainan, beberapa siswa yang sulit mengarahkan dan memberi nasehat, serta sebagai pendidik yang kurang memahami karakter peserta didik dan kurang tegas dalam memberikan aturan.

Kata Kunci: Karakter, Media Pembelajaran, Pendidikan, Kelas V, SDN Aren Jaya 1

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi semakin penting seiring dengan terintegrasinya alat digital ke dalam kelas. Di SD Negeri Aren Jaya 1, Bekasi, para pendidik telah menerapkan pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan keterampilan abad 21, namun mereka menghadapi tantangan dalam menjaga fokus dan perilaku siswa. Studi ini mengeksplorasi dampak ganda dari integrasi ini terhadap pengembangan karakter, dengan mengatasi peluang dan hambatan yang ditimbulkan oleh era digital.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan pendidik dan siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan analisis

dokumen di SDN Aren Jaya 1. Analisis menggunakan metode triangulasi yaitu membandingkan data dari berbagai sumber untuk menjamin keakuratan dan validitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis komputer berpengaruh positif terhadap kemandirian, kemampuan memecahkan masalah, dan kedisiplinan siswa. Misalnya, siswa menunjukkan peningkatan manajemen waktu dan tanggung jawab saat menggunakan perangkat lunak pendidikan. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan, seperti kesulitan guru dalam menjaga kendali kelas, di mana beberapa siswa mudah terganggu oleh permainan atau konten non-pendidikan di internet.

KESIMPULAN

Pengaruh sifat belajar positif dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan siswa dalam pembelajaran komputer, seperti meningkatkan rasa tanggung jawab, kemandirian, motivasi dan kedisiplinan.

Tantangan dalam pengembangan karakter: Meskipun pembelajaran berbasis komputer membawa manfaat, namun terdapat tantangan yang dihadapi, seperti risiko berkurangnya interaksi sosial secara langsung dan potensi gangguan konsentrasi yang mempengaruhi pembentukan karakter, seperti kedisiplinan atau kejujuran.

Peran sebagai pendidik dalam penguatan pendidikan karakter: Guru mempunyai peran kunci dalam memastikan pemanfaatan komputer dalam pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek teknologi saja, namun pada penanaman nilai-nilai moral dan etika. Pembelajaran berbasis komputer memiliki potensi besar untuk mendukung pendidikan karakter, namun memerlukan strategi yang tepat dan peran aktif pendidik untuk mengoptimalkan dampaknya.

REFERENCES

- Awhinarto, A., & Suyadi, S. (2020). The character brain in Islamic education: Critical analysis of neuroscience-based Islamic character education.
- Devi, SS (2020). Peran Alat Digital dalam Pembelajaran.
- Hamid, S.I., Dewi, D.A., Nugraha, A.R., Jaelani, W.R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Persatuan dan Persatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar.
- Hasanah, L., Putri, M.A., Hanin, A.H., & Siregar, W.S. (2022). Dampak perkembangan teknologi informasi terhadap pelajar.
- Jamun, Y.M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*.
- Triana, N. (2022). Pendidikan Karakter di Era Digital.
- Utomo, purwanengsi. (2022). Dampak Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Perilaku Siswa.
- Widianto, J. (2021). Teknologi Pendidikan pada Pendidikan Dasar.