

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Dasar merupakan fase yang sangat krusial dalam pembentukan karakter anak bangsa. Pada tahap inilah nilai-nilai sosial dan kemandirian mulai ditanamkan melalui pengalaman langsung di lingkungan sekolah dan masyarakat (Suyanto, 2021). Untuk mendukung tujuan besar tersebut, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menetapkan Profil Pelajar Pancasila sebagai tujuan akhir pendidikan nasional yang mencakup enam dimensi utama, yaitu: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan Kreatif (Kemendikbudristek, 2022).

Di antara keenam dimensi tersebut, karakter gotong royong dan mandiri memiliki relevansi yang paling kuat dengan tantangan zaman yang dihadapi generasi saat ini, karena keduanya berkaitan langsung dengan kemampuan murid dalam berinteraksi sosial dan mengelola diri secara bertanggung jawab (Purnamasari dkk., 2024).

Karakter gotong royong idealnya tercermin dalam kemampuan murid untuk bekerja sama, tolong menolong, menunjukkan solidaritas, kepedulian sosial, dan kolaborasi nyata di lingkungannya. Nilai-nilai ini merupakan ciri khas budaya bangsa Indonesia yang seharusnya ditanamkan sejak usia dini (Suryani & Rachman, 2022). Sementara itu, karakter mandiri ditunjukkan melalui

kemampuan murid mengatur waktu, menyelesaikan tugas secara bertanggung jawab, dan tidak bergantung pada orang lain dalam proses belajar (Agustina, 2025). Fatimah & Nugroho (2021) menjelaskan bahwa kemandirian mencakup aspek emosional, kemandirian dalam belajar, kemandirian bertindak, dan pengambilan keputusan secara mandiri. Dengan demikian, murid sekolah dasar yang ideal adalah mereka yang mampu berkolaborasi secara aktif dan mengelola dirinya dengan penuh tanggung jawab.

Harapan ideal tersebut juga sejalan dengan ajaran Islam. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Ashr [103]: 1-3:

وَالْعَصْرِ ۝١ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝٢ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ۝٣

Artinya: “Demi masa. Sungguh, manusia berada dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran.” (QS. Al-Ashr [103]: 1-3).

Menurut Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Misbah, surah Al-'Ashr menjelaskan bahwa waktu merupakan modal utama kehidupan manusia yang harus dimanfaatkan untuk kegiatan yang bermanfaat. Kerugian akan dialami oleh manusia yang tidak mampu memanfaatkan waktunya secara baik. Selain itu, frasa *wa tawāṣau bil-ḥaqq* menunjukkan pentingnya kehidupan sosial yang ditandai dengan sikap saling mengingatkan dalam kebaikan, sedangkan frasa *wa tawāṣau biṣ-ṣabr* menunjukkan pentingnya pengendalian diri, keteguhan, dan kesabaran dalam menjalankan kewajiban (Shihab, 2002).

Lebih dari itu, Islam juga sangat menekankan nilai tolong-menolong dan kerja sama antar manusia sebagaimana ditegaskan dalam QS. Al-Maidah [5]: 2,

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: *“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh Allah sangat berat siksa-Nya.”* (QS. Al- Maidah [5]: 2).

Menurut Ibnu Katsir dalam Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim, ayat ini merupakan perintah Allah kepada manusia untuk saling membantu dan bekerja sama dalam segala bentuk kebajikan dan ketakwaan, serta larangan bekerja sama dalam segala bentuk perbuatan yang mengarah pada kemaksiatan dan kerusakan. Kerja sama dalam kebaikan merupakan dasar terbentuknya kehidupan sosial yang harmonis dan bermanfaat bagi masyarakat (Ibnu Katsir, 2004).

Namun, kondisi ideal tersebut dihadapkan dengan kenyataan yang jauh berbeda di lapangan. Teknologi digital pada era revolusi industri 4.0 telah mengubah secara fundamental cara anak-anak belajar, berkomunikasi, dan mengisi waktu luang. Internet bukan lagi sekadar fasilitas tambahan, melainkan sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak usia sekolah dasar.

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menunjukkan bahwa penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2025 mencapai 80,66% dengan jumlah pengguna sekitar 229 juta jiwa, di mana penetrasi internet pada anak usia 5-12 tahun juga telah mencapai sekitar 62,43%, yang menunjukkan semakin luasnya akses digital pada anak-anak serta meningkatnya penggunaan internet termasuk untuk aktivitas seperti bermain *game online* (APJII, 2025). Angka ini merupakan sinyal nyata bahwa *game online* sudah benar-benar masuk ke dalam

keseharian anak-anak Indonesia, termasuk murid di jenjang sekolah dasar (Rahmadani dkk., 2025).

Kenyataan tersebut semakin dipertegas oleh hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada 28 Januari 2026 di SD Negeri 200216 Padangsidempuan. Dari 21 murid kelas VI yang menjadi subjek pengamatan, ditemukan fakta yang cukup mengkhawatirkan: sekitar 17 di antaranya secara aktif bermain *game online* dengan durasi rata-rata 3-5 jam per hari, bahkan bisa mencapai 8 jam pada hari libur.

Wali kelas VI dan guru mata pelajaran juga mengungkapkan bahwa sejumlah murid tampak kehilangan motivasi untuk belajar secara mandiri. Para Pendidik juga mengungkapkan murid di dalam kelas lebih mudah teralihkan dengan hal yang tidak penting, sulit fokus saat pembelajaran berlangsung, bahkan menunjukkan sikap kurang antusias ketika diminta terlibat dalam diskusi atau kerja kelompok. Kondisi ini diperparah oleh kecenderungan murid yang lebih tertarik membicarakan *game* dibandingkan materi pelajaran. Akibatnya, interaksi sosial di kelas menjadi kurang hidup, kerja sama tidak berjalan optimal, dan partisipasi dalam kegiatan bersama pun menurun. Situasi tersebut mengindikasikan bahwa kecanduan *game online* tidak hanya memengaruhi kebiasaan belajar di rumah, tetapi juga berdampak langsung pada dinamika sosial dan akademik di lingkungan kelas.

Temuan lapangan ini mengonfirmasi hasil penelitian Halim dkk. (2024) yang mengungkapkan bahwa murid yang terlalu sering bermain *game online*

memperlihatkan partisipasi yang rendah dalam kegiatan kelompok, piket kelas, dan berbagai kegiatan sosial lainnya di sekolah.

Dari gambaran tersebut tampak jelas adanya kesenjangan yang cukup serius antara kondisi ideal yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Di satu sisi, Profil Pelajar Pancasila menghendaki tumbuhnya karakter gotong royong dan kemandirian pada murid sejak usia sekolah dasar. Di sisi lain, intensitas bermain *game online* yang tidak terkontrol justru menggerus nilai-nilai tersebut secara perlahan. Kesenjangan inilah yang menjadi permasalahan mendasar dalam penelitian ini.

Kecanduan *game online* pada anak ditandai dengan ketidakmampuan mengontrol durasi bermain, munculnya kecemasan ketika tidak bisa bermain, dan yang paling mengkhawatirkan, pengabaian terhadap tugas-tugas akademik serta kegiatan sosial (Wijaya dkk., 2023). Kecanduan *game online* menurut Griffiths dalam Saifuddin (2023) tercermin melalui enam komponen adiktif yaitu *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict*, dan *relapse*, secara teoretis dapat menurunkan karakter gotong royong dan mandiri pada individu. Hal ini terjadi karena keenam komponen tersebut mengganggu tiga dimensi karakter yang dikemukakan Lickona (1991) dalam Wahid (2023), yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* yang meliputi dominasi pikiran terhadap *game* (*salience*) dan meningkatnya kebutuhan waktu bermain (*tolerance*) melemahkan kesadaran serta tindakan mandiri individu, sementara perubahan suasana hati (*mood modification*), gejala putus bermain (*withdrawal symptoms*), dan konflik dengan lingkungan sosial

(*conflict*) mengikis empati dan kesediaan untuk bekerja sama, sehingga perilaku gotong royong pun ikut menurun. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat kecanduan game online seseorang, semakin rendah pula perwujudan karakter mandiri dan gotong royong dalam kehidupan sehari-harinya.

Novrialdy (2019) mendefinisikan kecanduan *game online* pada anak dan remaja sebagai kondisi ketergantungan yang berdampak pada fungsi akademik, sosial, dan psikologis. Saputra & Ekawati (2021) mengidentifikasinya lebih jauh sebagai gangguan perilaku kompulsif yang ditandai dengan hilangnya kontrol waktu bermain dan munculnya gejala *withdrawal*. Jika kondisi ini terus dibiarkan, dampaknya terhadap pembentukan karakter murid akan semakin serius dan sulit dipulihkan.

Handayani & Putra (2022) mengatakan tingkat keterlibatan murid dalam bermain *game online* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu intensitas bermain yang mencerminkan seberapa sering serta kuatnya dorongan untuk bermain setiap hari, durasi bermain per hari yang menunjukkan total waktu yang dihabiskan dan mengindikasikan tingkat ketergantungan, frekuensi bermain per minggu yang menggambarkan jumlah hari bermain dalam satu minggu, serta munculnya gejala kecanduan seperti preokupasi terhadap game, gejala *withdrawal*, toleransi, *loss of control*, dan *escapism* sebagai bentuk pelarian dari masalah melalui aktivitas bermain *game online*.

Sejumlah penelitian di Indonesia telah mengonfirmasi dampak tersebut. Nasution dkk. (2023) menemukan bahwa murid yang mengalami kecanduan *game online* cenderung mengalami penurunan motivasi belajar, kesulitan

berkonsentrasi, dan berkurangnya interaksi sosial secara langsung. Purwaningsih dkk. (2024) menemukan bahwa karakter gotong royong pada murid sekolah dasar yang intensif bermain *game online* mengalami penurunan signifikan, ditandai dengan minimnya kesediaan bekerja sama dalam kelompok, kurangnya kepedulian terhadap sesama, dan rendahnya partisipasi dalam kegiatan sosial. Nabila dkk. (2025) menambahkan bahwa murid yang kecanduan *game online* cenderung menunda pengerjaan tugas sekolah, kurang disiplin, dan membutuhkan bantuan eksternal yang berlebihan untuk menyelesaikan kewajibannya.

Amalia dkk. (2022) mempertegas hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar, sementara Jamun dkk. (2023) mendokumentasikan dampak sosialnya berupa berkurangnya interaksi langsung dan meningkatnya sikap individualistik. Makatita (2022) pun menemukan bahwa kecanduan *game online* berkorelasi negatif dengan pembentukan karakter positif murid secara umum.

Meskipun penelitian mengenai dampak *game online* terhadap aspek pendidikan sudah banyak, masih ada celah yang cukup besar dalam hal ini. *Pertama*, sebagian besar penelitian masih membahas dampak *game online* terhadap hasil belajar secara umum, belum secara khusus menyentuh pengaruhnya terhadap dua aspek karakter dalam Profil Pelajar Pancasila, yaitu gotong royong dan mandiri. *Kedua*, penelitian yang menggunakan perspektif Profil Pelajar Pancasila sebagai kerangka analisis masih sangat jarang, padahal kebijakan ini sudah resmi diterapkan sebagai panduan pendidikan nasional sejak

2022. *Ketiga*, penelitian empiris tentang kecanduan *game online* di kalangan murid sekolah dasar negeri di kota-kota seperti Padangsidimpuan masih sangat langka.

Berangkat dari celah itulah penelitian ini hadir dengan sejumlah kebaruan. Secara konseptual, penelitian ini termasuk yang pertama secara tegas mengukur dampak kecanduan *game online* terhadap dua aspek spesifik Profil Pelajar Pancasila, yakni gotong royong dan mandiri pada murid kelas VI sekolah dasar. Secara metodologis, penelitian ini menggunakan instrumen angket/kuesioner yang diadaptasi dari Handayani & Putra (2022), lalu disesuaikan dengan kondisi perkembangan anak usia sekolah dasar, dan diperkuat dengan data hasil observasi perilaku murid secara langsung.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada tiga pertimbangan yang mendasar dan memiliki dampak strategis. *Pertama*, pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting karena pada masa ini moral dan nilai sosial anak mulai terbentuk secara lebih mendalam dan bertahan lama. Apa yang ditanamkan pada tahap ini cenderung tetap berada dan memengaruhi cara berpikir, sikap, serta tindakan mereka di masa mendatang. *Kedua*, arus masuknya teknologi digital yang semakin luas di kalangan anak-anak Indonesia tidak bisa dianggap sebagai hal biasa. Di satu sisi, teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses informasi. Namun di sisi lain, tanpa adanya pengawasan dan pengendalian yang tepat, penggunaan intensif yang berlebihan dapat merusak kualitas interaksi sosial, disiplin diri, serta tanggung jawab personal anak. *Ketiga*, penerapan Profil Pelajar Pancasila sebagai kebijakan

strategis pendidikan nasional tidak cukup hanya berhenti pada tingkat normatif. Kebijakan tersebut memerlukan pendukung data empiris yang kuat agar pelaksanaannya di lapangan dapat berjalan efektif, terukur, dan selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022).

Tanpa dasar penelitian yang cukup, upaya memperkuat karakter dinilai berisiko hanya berjalan secara simbolis, bukan berupa tindakan nyata. Atas dasar inilah penelitian berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Karakter Gotong Royong dan Mandiri (Profil Pelajar Pancasila) pada Murid Kelas VI SD Negeri 200216 Padangsidempuan” ini penting untuk dilakukan, sekaligus diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi sekolah, pendidik, dan orang tua dalam mengelola penggunaan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Popularitas permainan *game online* di kalangan murid SD semakin meningkat karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.
2. Murid yang kecanduan memainkan *game online* akan menunjukkan tanda-tanda seperti sulit mengendalikan durasi bermain *game*, merasa gelisah ketika tidak bermain *game*, serta mengabaikan tugas di sekolah.

3. Murid yang terlalu banyak bermain *game online* bisa mengalami penurunan semangat belajar, sulit fokus dalam belajar, dan mengurangi interaksi langsung dengan teman-teman.
4. Kecanduan bermain *game online* mengganggu perkembangan sikap gotong royong karena murid lebih suka melakukan aktivitas sendiri di dunia maya dan kurang berminat ikut serta dalam kegiatan kelompok di sekolah.
5. Masih kurangnya penelitian yang secara spesifik menggali dampak kecanduan bermain *game online* terhadap sikap kerja sama dan kemandirian murid, terutama dalam perspektif Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar negeri di daerah-daerah.

### C. Batasan Masalah

Dari berbagai permasalahan yang teridentifikasi diatas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini dibatasi pada murid kelas VI SD Negeri 200216 Padangsidimpuan tahun ajaran 2025/2026.
2. Variabel yang diteliti dibatasi pada kecanduan *game online* sebagai *variabel independen* (X) dan karakter gotong royong serta karakter mandiri sebagai *variabel dependen* (Y<sub>1</sub> dan Y<sub>2</sub>).
3. Penelitian ini mengukur tingkat kecanduan *game online* berdasarkan intensitas bermain, durasi bermain, dan gejala kecanduan yang dialami murid.
4. Penelitian ini tidak membahas jenis-jenis *game online* tertentu, melainkan *game online* secara umum yang dimainkan oleh murid.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap karakter gotong royong pada murid kelas VI SD Negeri 200216 Padangsidimpuan?
2. Apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap karakter mandiri pada murid kelas VI SD Negeri 200216 Padangsidimpuan?

#### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh kecanduan *game online* terhadap karakter gotong royong pada murid kelas VI SD Negeri 200216 Padangsidimpuan.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh kecanduan *game online* terhadap karakter mandiri pada murid kelas VI SD Negeri 200216 Padangsidimpuan.

#### F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan karakter di jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman ilmiah tentang dampak faktor eksternal, seperti kecanduan bermain *game online*, terhadap perkembangan karakter murid dalam konteks Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber

referensi ilmiah dan dasar bagi penelitian lanjutan yang mempelajari hubungan antara kemajuan teknologi digital dan pendidikan karakter, sekaligus mendorong pengembangan strategi pembentukan karakter murid secara seimbang di tengah perkembangan era digital.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam menggeluti dunia penelitian ilmiah, terutama di bidang pendidikan karakter dan pengaruh teknologi terhadap pertumbuhan serta perkembangan murid. Proses penelitian ini akan membantu peneliti memahami lebih baik tentang cara melakukan penelitian, cara menganalisis data, serta menggali pengetahuan yang lebih dalam mengenai fenomena kecanduan bermain *game online* dan pengaruhnya terhadap pembentukan karakter murid. Pengalaman dan pengetahuan yang didapat dari penelitian ini akan sangat berguna bagi peneliti sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik yang profesional. Peneliti juga akan siap menghadapi berbagai tantangan dalam dunia pendidikan di masa kini yang sudah digital. Selain itu, peneliti juga berharap dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

### b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan dasar pengambilan kebijakan terkait program pendidikan karakter yang telah berjalan. Sekolah dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk

merancang program intervensi yang efektif dalam mengatasi dampak negatif kecanduan *game online* pada murid, termasuk penetapan aturan penggunaan teknologi, program penguatan karakter, dan peningkatan kegiatan sosial yang mendorong nilai gotong royong dan kemandirian murid (Herwani, 2023).

c. Bagi pendidik

Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pendidik mengenai dampak kecanduan *game online* terhadap perkembangan karakter murid, sehingga pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam membentuk karakter murid. Pendidik dapat lebih cepat mengenali tanda-tanda kecanduan *game online* dan memberikan pendampingan yang tepat, sekaligus merancang berbagai kegiatan pembelajaran yang mendorong murid untuk aktif berinteraksi sosial dan mengembangkan kemandirian belajar mereka (Rizkasari, 2023).

d. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya pengawasan dan pendampingan terhadap aktivitas digital anak-anak mereka. Orang tua akan lebih memahami bagaimana kecanduan *game online* dapat mengganggu perkembangan karakter anak, sehingga dapat lebih waspada dalam membatasi waktu bermain *game online*, menetapkan aturan yang jelas di rumah, serta menciptakan lingkungan keluarga yang mendukung pembentukan karakter gotong

royong dan mandiri sesuai nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila (Lisnawati dkk., 2021).

e. Bagi Murid

Melalui sosialisasi hasil penelitian, murid diharapkan dapat memperoleh kesadaran tentang dampak negatif kecanduan *game online* terhadap perkembangan karakter dan kehidupan sosial mereka. Kesadaran ini diharapkan mendorong murid untuk lebih bijak dalam mengatur waktu antara bermain *game online* dan melaksanakan kewajiban sebagai pelajar, serta lebih aktif terlibat dalam kegiatan sosial yang dapat mengembangkan karakter gotong royong dan kemandirian mereka (Rahmawati dkk., 2023).

## G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yakni:

### 1. Kecanduan *Game online*

Dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kondisi di mana murid mengalami ketergantungan berlebihan terhadap permainan digital berbasis internet yang ditandai dengan ketidakmampuan mengendalikan durasi waktu bermain, perasaan cemas, gelisah, atau tidak nyaman ketika tidak bermain *game*, mengabaikan tugas sekolah dan kegiatan sosial karena lebih memilih bermain *game*, serta bermain *game* dalam waktu yang sangat lama secara terus-menerus (Adhzani & Tirtoni, 2023).

Dalam penelitian ini, kecanduan *game online* diukur melalui kuesioner/angket yang telah divalidasi dan mengukur berbagai aspek seperti intensitas bermain, durasi bermain per hari, frekuensi bermain per minggu, serta gejala-gejala kecanduan yang dialami murid berdasarkan adaptasi instrumen yang dikembangkan oleh Handayani & Putra (2022).

## 2. Karakter Gotong Royong

Suryani & Rachman, (2022) menjelaskan bahwa gotong royong sebagai nilai karakter mencakup sikap kerja sama, solidaritas, kepedulian sosial, dan kolaborasi yang merupakan ciri khas budaya Indonesia yang harus ditanamkan sejak dini kepada generasi muda melalui pembiasaan di lingkungan sekolah.

Indikator karakter gotong royong dalam penelitian ini meliputi kemampuan bekerja sama dalam kelompok, kesediaan membantu teman yang mengalami kesulitan, partisipasi aktif dalam kegiatan bersama di sekolah, kemampuan berkomunikasi dan berkoordinasi dengan anggota kelompok, serta sikap menghargai perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok. Dalam penelitian ini, karakter gotong royong diukur melalui kuesioner/angket dan observasi yang disusun berdasarkan indikator-indikator tersebut serta didukung dengan observasi terhadap perilaku murid dalam kegiatan kelompok di sekolah (Pratiwi & Suhardi, 2023).

## 3. Karakter Mandiri

Karakter mandiri adalah salah satu dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila yang menunjukkan kemampuan murid untuk mengatur diri sendiri dalam

mengelola waktu dan kegiatan sehari-hari, menyelesaikan tugas sekolah tanpa terlalu bergantung pada bantuan orang lain, bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban sebagai pelajar, disiplin dalam mengerjakan tugas tepat waktu, serta memiliki inisiatif dalam belajar dan menyelesaikan masalah sendiri (Kemendikbudristek, 2022).

Indikator karakter mandiri dalam penelitian ini meliputi kemampuan mengatur waktu belajar sendiri, kemampuan menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain, kedisiplinan dalam mengumpulkan tugas tepat waktu, inisiatif dalam mencari sumber belajar tambahan, serta tanggung jawab terhadap kewajiban sebagai murid (Desmita, 2019). Dalam penelitian ini, karakter mandiri diukur melalui kuesioner yang telah disesuaikan dengan konteks murid sekolah dasar serta didukung dengan observasi terhadap perilaku murid dalam menyelesaikan tugas-tugas akademiknya sehari-hari.

UIN IMAM BONJOL  
PADANG