

Pengaruh Teknologi Gadget Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

Fitria Nuraini Mawardha ¹, Universitas PGRI Madiun

Ibadullah Malawi, Universitas PGRI Madiun

Eka Nofri Ari Yanto, Universitas PGRI Madiun

¹ fitria_2102101168@mhs.ac.id

Abstract: The advancement of digital technology has significantly impacted the field of education, including the learning process in elementary schools. This study aims to determine the effect of gadget use on the critical thinking skills of elementary school students. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving two groups: an experimental class using gadget-based learning and a control class applying conventional methods. The sample consisted of 40 fifth-grade students from SDN Jiwan 01 and SDN Teguhan 02, Madiun Regency. The research instrument was a critical thinking test based on HOTS questions, which had been validated and tested for reliability. The results showed that the average score of the experimental class was 78.5, higher than the control class's average score of 63.75. The t-test analysis resulted in a t_{hit} value of $t_o = 2,977 > t_t = 1,685$ at a 5% significance level. Therefore, it can be concluded that gadget use has a significant effect on students' critical thinking skills. Thus, integrating gadgets into learning is proven to be effective in enhancing the critical thinking abilities of elementary school students.

Keywords: Gadget, Digital Era, Critical Thinking Skills, Elementary Students

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi experimental*, melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran berbasis gadget dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sampel penelitian terdiri dari 40 siswa kelas V SDN Jiwan 01 dan SDN Teguhan 02, Kabupaten Madiun. Instrumen penelitian berupa tes berpikir kritis berbasis soal HOTS yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 78,5 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 63,75. Uji-t menghasilkan nilai $t_o = 2,977 > t_t = 1,685$, pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap critical thinking skills siswa. Dengan demikian, penggunaan gadget dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Kata kunci: gadget, berpikir kritis, pembelajaran digital, siswa sekolah dasar



PENDAHULUAN

Perkembangan zaman pada saat ini telah membawa dampak yang begitu signifikan dan berlangsung dengan begitu cepat, kompleks, dan terorganisir. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya kemajuan secara pesat dalam berbagai disiplin ilmu yang diantaranya politik, pendidikan, teknologi, dan sosial masyarakat yang membawa dampak yang begitu besar dalam kehidupan manusia. Berkembang pesatnya teknologi modern membuat perubahan yang signifikan pada gaya hidup manusia. Mulai dari bidang pendidikan, kesehatan, ekonomi, hingga aktivitas sehari-hari, seperti berkomunikasi, berbelanja, dan bekerja, semuanya dipermudah dan dipercepat dengan bantuan teknologi. Kehadiran teknologi modern tidak hanya mengubah cara manusia berinteraksi, tetapi juga mempengaruhi cara berpikir, belajar, dan menjalani kehidupan secara keseluruhan yang setiap harinya muncul berbagai jenis inovasi dan fungsi teknologi baru yang akan terus berkembang. Namun *gadget* merupakan contoh utama dari teknologi yang sangat digemari. Semakin maju dunia saat ini, penggunaan *gadget* telah menjadi kebutuhan bagi semua kalangan, baik dewasa maupun anak-anak.

Gadget merupakan sebuah perangkat elektronik yang didesain memiliki berbagai fungsi khusus dikenal sebagai dalam bahasa Inggris. Dalam bahasa Indonesia, istilah '*gadget*' sering diterjemahkan sebagai 'gawai', yang merujuk pada sebuah alat berukuran kecil dengan fungsi praktis dan inovatif. Menurut (Novitasari, 2019) *gadget* didefinisikan sebagai perangkat elektronik yang memiliki berbagai fitur unik yang dapat digunakan dalam aktivitas apa saja, kapan saja, dan dimana saja untuk mempermudah kehidupan manusia. Namun, pada kenyataannya teknologi ini menimbulkan efek ketergantungan pada manusia khususnya bagi anak. Tidak jarang anak dengan ketergantungan tersebut mengalami ketantruman apabila tidak diberikan *gadget*.

Hakikat Berpikir Kritis

Menurut (Mardhani dkk. 2022), berpikir kritis adalah proses merumuskan alasan yang terstruktur, meliputi penyusunan konsep, penerapan, analisis, integrasi, dan evaluasi informasi yang diperoleh melalui pengamatan, refleksi, penalaran, atau komunikasi. Menurut (Abdullah, 2016), berpikir kritis adalah kemampuan untuk memahami dan merumuskan suatu masalah, mengumpulkan dan menganalisis informasi, membuat hipotesis, menarik kesimpulan, dan melakukan evaluasi. Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis atau *critical thinking* merupakan kemampuan individu untuk menganalisis informasi, argumen, dan bukti secara rasional, objektif, dan sistematis. Proses ini mencakup tentang bagaimana seseorang menerima suatu informasi atau permasalahan yang diterima dan cara seseorang itu mengambil keputusan atau solusi.

Menurut (Marlina & Harahap, 2018), ciri ciri berpikir kritis yaitu 1.) berpedoman pada fakta, 2.) menyusun dan mengorganisir pikiran secara rutin lalu menyampaikannya dengan cara yang jelas dan mudah dimengerti secara logis, 3.) dapat membedakan antara kesimpulan dan didasarkan pada logika yang valid dan yang tidak valid, 4.) menggunakan berbagai sudut pandang untuk mengidentifikasi suatu permasalahan, 5.) menolak argument yang tidak relevan, 6.) dapat menyatakan dan bertanggung jawab atas pendapatnya, 7.) menghargai pendapat orang lain yang tidak sesuai dengan pendapatnya.

Kemampuan berpikir kritis dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu kondisi fisik, motivasi, kecemasan, dan kemampuan intelektual. Kondisi fisik yang sehat mendukung kinerja kognitif, sedangkan motivasi mendorong individu untuk berpikir lebih aktif dan mendalam. Kecemasan yang tinggi dapat menghambat konsentrasi dan logika, sementara kecemasan yang rendah membantu individu merespons masalah dengan lebih rasional. Selain itu, tingkat intelektual juga berperan penting karena mempengaruhi kemampuan seseorang dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan masalah

secara logis. Keempat faktor ini saling berkaitan dan sangat mempengaruhi efektivitas seseorang dalam berpikir kritis.

Gadget dan Pengaruhnya

Gadget atau gawai menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), didefinisikan sebagai perangkat elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis. Menurut (Marpaung, 2018), *gadget* adalah perangkat canggih yang dirancang dengan berbagai aplikasi yang memungkinkan penggunaannya untuk mengakses berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan bahkan hiburan. Menurut (Zakaria et al., 2023), berpendapat bahwa *gadget* seringkali dipandang sebagai perangkat canggih yang menyediakan berbagai fitur aplikasi, termasuk jejaring sosial, hiburan, dan akses berita yang memiliki unsur berkelanjutan dan desain yang mengikuti zaman. Berdasarkan pendapat para ahli dan definisi *gadget* diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik khusus yang memiliki kelebihan, modernitas, kecanggihan, serta keunikan yang membedakannya dari perangkat elektronik lainnya. Keunikan ini menciptakan teknologi baru yang dianggap memudahkan pengguna. Selain itu, fitur-fitur pada gadget dapat menjadi solusi praktis yang dapat memudahkan dalam kehidupan sehari-hari. Jenis jenis *gadget* antara lain, 1.) *handphone*, telepon seluler, atau *smartphone*, 2.) laptop, 3.) *chromebook*, 4.) IPad, 5.) jam tangan pintar atau *smartwatch*.

Gadget memiliki berbagai fungsi yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah sebagai sarana komunikasi yang memungkinkan seseorang untuk tetap terhubung dengan orang lain secara mudah, meskipun berada dalam jarak yang jauh. Selain itu, gadget juga berperan sebagai sumber informasi yang luas karena dapat mengakses berbagai konten di internet, seperti berita, tutorial, dan bahan pembelajaran lainnya. Di sisi lain, gadget juga menjadi media hiburan yang menyediakan berbagai fitur menarik seperti musik, video, permainan, dan film yang dapat dinikmati kapan saja. Seiring perkembangan zaman, gadget bahkan menjadi bagian dari gaya hidup modern, di mana banyak orang menganggap kepemilikan gadget canggih sebagai simbol status dan identitas diri.

Penggunaan gadget tentu memberikan berbagai dampak bagi kehidupan, baik positif maupun negatif. Dari sisi positif, gadget dapat memperluas wawasan pengetahuan, memudahkan komunikasi global, memperluas jaringan pertemanan melalui media sosial, serta menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Gadget juga membantu melatih logika dan kemampuan berpikir kritis melalui aplikasi atau permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan daya pikir anak. Namun demikian, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan dampak negatif. Beberapa di antaranya adalah gangguan pada penglihatan akibat terlalu lama menatap layar, menurunnya interaksi sosial karena anak lebih sering menyendiri, serta risiko perubahan postur tubuh yang buruk karena posisi duduk yang salah. Selain itu, anak juga dapat meniru perilaku negatif dari konten digital dan terpapar risiko cyberbullying yang berdampak pada kondisi emosional dan sosial mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. dengan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperiment* dengan desain *randomized control one group only*, merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu perlakuan atau tindakan tertentu dapat memberikan pengaruh terhadap suatu kondisi atau variabel yang diteliti. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Jiwan 01 (kelas eksperimen) dan SDN Teguhan 02 (kelas kontrol) dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa. Dalam penelitian ini peneliti membandingkan dua kelompok, yaitu kelas kontrol atau kelompok yang tidak diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan

metode konvensional, dan kelas eksperimen atau kelompok yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbantuan gadget.

Instrumen penelitian berupa *post-tes* yang diberikan pada siswa pada akhir pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kontrol. Peneliti menggunakan soal berupa pilihan ganda (*multiple choice*) berjenis soal HOTS (*High Order Thinking Skills*) yang dirancang dengan sistematis agar mengukur kemampuan siswa dalam berpikir kritis secara objektif dan terstruktur.

Analisis data dilakukan dengan beberapa tahap, yang pertama dengan melakukan deskriptif data dengan menghitung mean, modul, dan median, varians, dan standar deviasi. Selanjutnya peneliti melakukan uji prasyarat dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

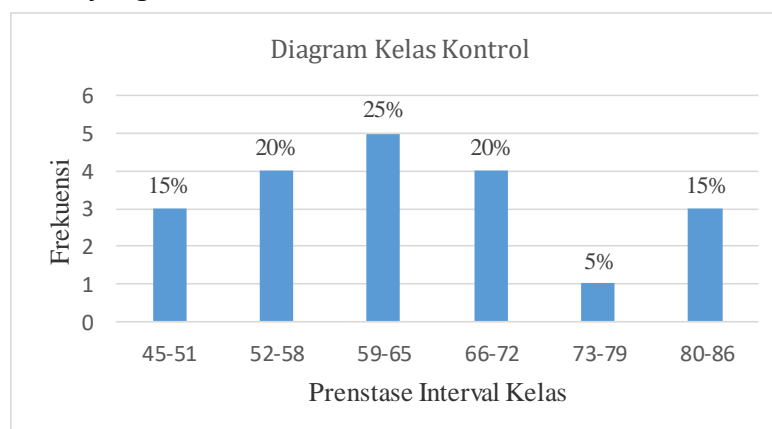
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Analisis data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kelas kontrol

Dalam penelitian, ini kelas kontrol yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Teguhan 02 yang berjumlah 20 siswa. Pada kelas ini siswa diberikan pembelajaran dengan metode konvensional yaitu ceramah dan media yang digunakan berupa poster penjelasan norma dan jenis jenisnya. Selanjutnya siswa diberikan *post test* untuk mengukur hasil belajar pada masing masing siswa. Pemberian skor pada tes ini adalah dengan mendapatkan skor 1 untuk setiap jawaban yang benar, dan skor 0 untuk jawaban yang salah.



GAMBAR 1. *Diagram kelas kontrol*

Berdasarkan hasil analisis data pada kelas kontrol tersebut diketahui bahwa nilai tertinggi yang didapatkan siswa adalah 85, dan nilai terendahnya adalah 45. Jika dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 maka dari data tersebut 6 siswa dikategorikan tuntas sedangkan 14 siswa dikategorikan tidak tuntas. Selanjutnya dari hasil perhitungan pada data tersebut maka diperoleh nilai mean = 63,75, nilai modus = 62, dan nilai median = 62,7.

TABEL 1. *Hasil Uji Kelas Kontrol*

Interva l Kelas	f	X	fX	F	Batas Kelas	X- \bar{X}	f(X- \bar{X}) ²	(X- \bar{X}) ²	f(X- \bar{X}) ²
45-51	3	48	144	3	44,5	- 15,75	- 47,25	248,0625	2232,563
52-58	4	55	220	7	51,5	-8,75	-35	76,5625	1225
59-65	5	62	310	12	58,5	-1,75	-8,75	3,0625	76,5625
66-72	4	69	276	16	65,5	5,25	21	27,5625	441
73-79	1	76	76	17	72,5	12,25	12,25	150,0625	150,0625
80-86	3	83	249	20	79,5	19,25	57,75	370,5625	3335,063
Σ	20	393	1275	-	-	-	-	875,875	7460,25

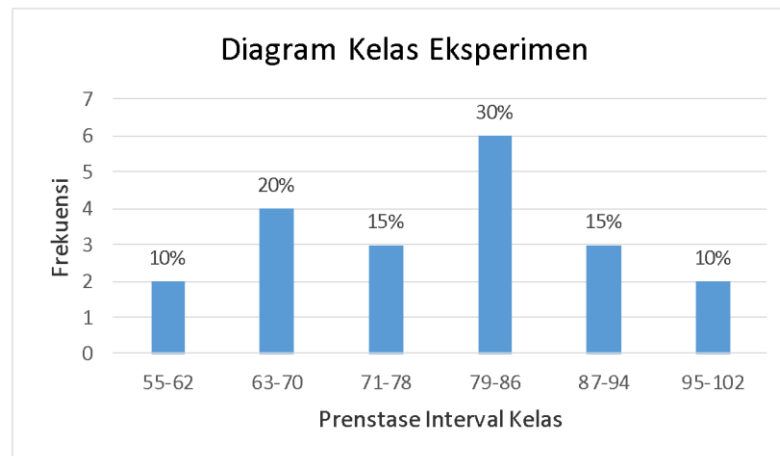
Berdasarkan hasil perhitungan berikut dapat disimpulkan bahwa nilai akhir yang didapatkan siswa pada kelas kontrol adalah sebanyak 2 siswa (10%) memperoleh nilai dengan interval 45-51, sebanyak 4 siswa (20%) memperoleh nilai dengan interval 52-58, sebanyak 5 siswa (25%) memperoleh nilai dengan interval 59-65, sebanyak 4 siswa (20%) memperoleh nilai dengan interval 66-72, sebanyak 1 siswa (5%) memperoleh nilai dengan interval 73-79, dan sebanyak 4 siswa (20%) memperoleh nilai dengan interval 80-89. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum sepenuhnya memahami materi secara mendalam, sebagaimana terlihat dari distribusi nilai yang masih didominasi pada kategori sedang dan rendah. Ketidakmaksimalan pemahaman siswa ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, metode pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat monoton atau kurang bervariasi, kedua media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik minat belajar siswa secara optimal, ketiga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih minim

2. Kelas Eksperimen

Dalam penelitian ini, kelas eksperimen yang digunakan adalah kelas V SDN Jiwan 01 dengan jumlah sebanyak 20 siswa. Pada kelas eksperimen siswa diberikan pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan pemanfaatan teknologi berupa PowerPoint atau PPT interaktif yang memuat materi tentang pengertian norma, jenis jenis norma, fungsi norma, contoh contoh norma dengan setiap penjelasannya dilengkapi dengan tautan yang terhubung langsung ke Wikipedia beserta dengan video animasi yang mendukung pemahaman pada setiap norma. Selain itu juga terdapat kuis melalui Quizizz pada akhir PPT untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Pada pembelajaran ini siswa menggunakan *gadget* berjenis *chromebook* untuk mengakses media tersebut saat pembelajaran di sekolah, namun saat berada di rumah pun siswa tetap dapat mengaksesnya melalui *handphon*, tablet, maupun laptop sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara berkelanjutan dan fleksibel.

Selanjutnya siswa diberikan *post test* untuk mengukur hasil belajar masing masing siswa. Pemberian skor pada tes ini adalah dengan

mendapatkan skor 1 untuk setiap jawaban yang benar, dan skor 0 untuk jawaban yang salah



GAMBAR 2. Diagram kelas eksperimen

Berdasarkan hasil analisis data pada kelas eksperimen tersebut diketahui bahwa nilai tertinggi yang didapatkan siswa adalah 100, dan nilai terendahnya adalah 55. Jika dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 maka dari data tersebut 14 siswa dikategorikan tuntas sedangkan 6 siswa dikategorikan tidak tuntas. Selanjutnya dari hasil perhitungan pada data tersebut maka diperoleh nilai mean = 78,5, nilai modus = 82,5, dan nilai median = 79,86.

TABEL 2. Hasil Uji Kelas Eksperimen

Interval Kelas	f	X	fX	F	Batas Kelas	$X - \bar{X}$	$f(X - \bar{X})$	$(X - \bar{X})^2$	$f(X - \bar{X})^2$
55-62	2	58,5	117	3	54,5	-20	-40	400	800
63-70	4	66,4	226	6	62,5	-12	-48	144	576
71-78	3	74,5	223,5	9	70,5	-4	-12	16	48
79-86	6	82,5	495	15	78,5	4	24	16	96
87-94	3	90,5	271,5	18	86,5	12	36	144	432
95-102	2	98,5	197	20	94,5	20	40	400	800
Σ	20	477	1570	-	-	-	-	1120	2765

Berdasarkan pada perhitungan berikut dapat disimpulkan bahwa nilai akhir yang didapatkan siswa pada kelas kontrol adalah sebanyak 2 siswa (10%) memperoleh nilai dengan interval 55-62, sebanyak 4 siswa (20%) memperoleh nilai dengan interval 63-70, sebanyak 3 siswa (15%) memperoleh nilai dengan interval 71-78, sebanyak 6 siswa (30%) memperoleh nilai dengan interval 79-86, sebanyak 3 siswa (15%) memperoleh nilai dengan interval 87-94, dan sebanyak 2 siswa (10%) memperoleh nilai dengan interval 95-102. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas kontrol menunjukkan distribusi nilai yang cenderung merata dengan dominasi pada kategori nilai sedang hingga tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mampu

memahami materi *Norma dan Jenis-Jenisnya* dengan cukup baik dengan menggunakan bantuan *gadget* dalam pembelajaran. Siswa mampu mencapai nilai yang relatif tinggi karena materi disampaikan secara visual, sehingga tetap membantu pemahaman siswa.

B. Hasil Pengujian Hipotesis

1. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Adapun hasil uji prasyarat antara lain sebagai berikut:

a) Uji Normalitas

Nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol kemudian dianalisis menggunakan tabel kerja Liliefors sehingga diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,1411. Dari hasil tersebut untuk mengetahui normalitasnya adalah dengan membandingkan L_{hitung} dengan L_{tabel} menggunakan rumus $\alpha = 5\%$ (0,05) dan $L_{tabel} = L_{\alpha;n}$
 $L_{\alpha;n} = L_{0,05;20} = 0,190$. Dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa $L_{hitung} (0,0968) < L_{tabel} (0,190)$ maka disimpulkan bahwa H_0 diterima sehingga sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol kemudian dianalisis menggunakan tabel kerja Liliefors sehingga diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,1233. Dari hasil tersebut untuk mengetahui normalitasnya adalah dengan membandingkan L_{hitung} dengan L_{tabel} menggunakan rumus $\alpha = 5\%$ (0,05) dan $L_{tabel} = L_{\alpha;n}$
 $L_{\alpha;n} = L_{0,05;20} = 0,190$.

Dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa $L_{hitung} (0,0968) < L_{tabel} (0,190)$ maka disimpulkan bahwa H_0 diterima sehingga sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas dilakukan berdasarkan nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan hasil akhir dari perhitungan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

TABEL 3. Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria
Kontrol	0,0968	0,190	Normal
Eksperimen	0,1229	0,190	Normal

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan menghitung variansi dari masing masing variabel, lalu membagi variansi terbesar dengan variansi terkecil untuk mendapat nilai F_{hitung} nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dinyatakan data homogen. Sedangkan apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka data tidak homogen.

Langkah untuk menentukan F_{tabel} yaitu dengan mencari dk dari varian terbesar $n - 1 = 20 - 1 = 19$ dan dk varian terkecil $n - 1 =$

20 - 1 = 19 dengan $\alpha = 5\%$ (0,05). Dari perhitungan tersebut diperoleh F_{tabel} sebesar 2,17. Dengan hasil nilai $F_{hitung} = 0,8 < F_{tabel} = 2,17$. Karena F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} maka dinyatakan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kedua populasi homogen atau sama. Rangkuman hasil uji homogenitas dari masing masing kelas disajikan sebagai berikut:

TABEL 4. Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Varian	F_{max}	F_{tabel}	Kriteria
Kontrol	112,8289	0,8074	2,17	Homogen
Eksperimen	139,7368			

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini menggunakan Uji-t yang disajikan dalam tabel berikut:

TABEL 5. Uji Hipotesis

t	Nilai	Keterangan
t_{hitung}	4,155	H_1 diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$
t_{tabel}	1,685	

Berdasarkan analisis pada tabel 4.5 dan lampiran 19, diperoleh nilai dari $T_{hitung} = 4,455$. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan $T_{tabel} = 1,685$ dengan taraf signifikan 5% yaitu sebesar 1,685. Karena nilai $T_{hitung} = 4,455 > T_{tabel} = 1,685$ maka H_1 dinyatakan diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan gadget terhadap *critical thinking skills* pada siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang melibatkan dua pihak utama, yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran yang saling keterkaitan sehingga mendorong terjadinya perubahan dari tidak tahu menjadi tahu dalam diri siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut (Aseri, 2022), dalam konteks pendidikan, khususnya di lingkungan sekolah, penilaian terhadap hasil belajar siswa menjadi aspek yang sangat penting. Penilaian ini diperlukan tidak hanya bagi siswa, tetapi juga sebagai bahan evaluasi bagi guru maupun sekolah untuk menilai keefektifan pembelajaran yang digunakan.

(Oktaviani et al., 2020) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa ditentukan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup pada aspek-aspek yang berada dalam diri siswa seperti kemampuan, motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, serta kondisi fisik dan mental. Dari semua itu, kemampuan siswa memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap capaian belajar yang diraih. Sementara itu, faktor eksternal atau lingkungan juga berperan penting terutama kualitas pengajaran yang diterima siswa. Kualitas pengajaran yang baik bergantung pada perencanaan yang tepat, kesesuaian dengan alokasi waktu, pencapaian kompetensi dasar, langkah-langkah pembelajaran yang sistematis, penggunaan metode yang relevan dengan materi, serta fasilitas pendukung belajar yang memadai (Astuty & Suharto, 2021).

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan dua pendekatan pembelajaran yang berbeda pada dua kelompok siswa untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis (*critical thinking skills*) siswa sekolah dasar. Kelas kontrol diajar menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan media poster,

sedangkan kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran interaktif berbasis gadget. Tujuan dari perlakuan ini adalah untuk mengkaji sejauh mana pemanfaatan gadget dalam proses belajar dapat berdampak terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai rata-rata kelas kontrol hanya mencapai 65,5, sementara kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 78,5. Selain dari aspek hasil belajar, peneliti juga mengamati adanya perbedaan perilaku belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa pada kelas eksperimen tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam diskusi. Mereka berani mengajukan pertanyaan serta menyampaikan pendapat secara mandiri, yang menunjukkan tumbuhnya inisiatif dan pemikiran kritis. Sebaliknya, siswa di kelas kontrol terlihat pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Pembelajaran cenderung satu arah dan minim interaksi, sehingga tidak memberikan ruang yang cukup untuk pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran terbukti memiliki potensi besar dalam meningkatkan *critical thinking skills* siswa. (Yusuf, 2024) menjelaskan bahwa hal ini disebabkan oleh karakteristik media gadget yang interaktif, fleksibel, dan mampu menyediakan berbagai sumber belajar yang variatif. Gadget memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui fitur-fitur seperti video edukatif, kuis interaktif, dan forum diskusi digital yang merangsang daya analisis dan kreativitas. Selain itu, desain visual yang menarik dan animasi yang digunakan dalam media digital juga berkontribusi terhadap meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Lebih jauh lagi, penelitian ini menegaskan bahwa ketersediaan fasilitas pembelajaran yang memadai sangat berpengaruh terhadap mutu proses pembelajaran. Sekolah yang memiliki sarana belajar yang lengkap, termasuk teknologi seperti gadget, mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan mendukung perkembangan kompetensi siswa, termasuk dalam hal berpikir kritis. Fasilitas yang baik bukan hanya mendukung kinerja siswa, tetapi juga menjadi indikator penting dalam menentukan kualitas dan efektivitas lembaga pendidikan.

Dari hasil analisis data serta uji hipotesis yang dilakukan melalui uji-t, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan uji-t, data telah diuji melalui uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan kelayakan analisis. Dengan demikian, pembelajaran berbasis gadget dapat menjadi alternatif strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital saat ini.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, pada uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai hitung lebih kecil dibandingkan nilai pada tabel. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan variannya bersifat homogen. Setelah itu peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan Uji-t. dari uji tersebut data yang diperoleh menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan hasil nilai $T_{hitung} T_{hitung} 4,155 > T_{tabel} T_{tabel} 1,685$ yang berarti H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di era digital berpengaruh terhadap *critical thinking skills* pada siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di era digital berpengaruh terhadap *critical thinking skills* pada siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan pada hasil Uji-t, dimana diperoleh nilai pada $T_{hitung} T_{hitung} 4,155 > T_{tabel} T_{tabel} 1,685$ pada taraf signifikan sebesar 5%. Karena $T_{hitung} T_{hitung} > T_{tabel} T_{tabel}$ maka H_1 diterima. Dengan demikian, penggunaan *gadget* di era digital

terbukti memberikan pengaruh positif terhadap *critical thinking skills* pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdullah, I. H. (2016). Berpikir Kritis Matematik. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 66–75.
2. Aseri, M. (2022). Manajemen Pembelajaran Fiqih di Sekolah dan Madrasa Bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 229.
3. Astuty, W., & Suharto, A. W. B. (2021). Desain Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Daring dengan Kurikulum Darurat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(1), 81.
4. Mardhani, S. D. T., Haryanto, Z., & Hakim, A. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 206–213.
5. Marlina, E., & Harahap, E. (2018). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Resiliensi Matematik Melalui Pembelajaran Program Linier Berbantuan QM for Windows. *Matematika*, 17(2), 59–70.
6. Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
7. Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188.
8. Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–6.
9. Yusuf, M. A. (2024). *PELAJAR MASA DEPAN KINI : ANTARA GADGET DAN*. 51–60.
10. Zakaria, A., Safitri, A. I., Pertiwi, N. W., Febrianto, M. A. R., Alhusni, H. Z., Mahtari, S., & Yantidewi, M. (2023). Pelatihan Penggunaan Fitur Kesehatan Digital Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak-Anak. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 1(1), 22–27.