ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN 12 BIRAENG

SKRIPSI

Diajukan Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

RIFDAYATI
921862060101

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul :ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN 12 BIRAENG

Atas Nama Saudari

Nama	Rifdayati
NIM	921862060101
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar(PGSD)

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene,24 Juni 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
A.SHYAM SARJANI ALAM,ST.,S.Pd.,MPd	**MUH.RAHMAT ,S.Pd.,M.,Pd.**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.,MH.	**FIRHDA RAZAK,S.Pd.,M.Pd.**

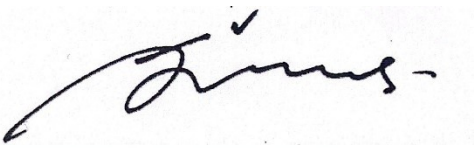
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari kamis, 10 juli 2025

Disahkan Oleh.

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Matappa



AZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : A. SHYAM SARJANI ALAM.,ST.,S.Pd.,M.Pd (.....)

Sekretaris : MUH.RAHMAT,.S.Pd.,M.Pd (.....)

Penguji : 1. RURI MUHAMMAD PD,S.Pd.,Gr.,M.Pd (.....)

2. AMRULLAH MAHMUD, S.Pd., M.Pd. (.....)

Pembimbing : 1. A. SHYAM SARJANI ALAM.,ST.,S.Pd.,M.Pd (.....)

2. MUH.RAHMAT .,S.Pd.,M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: RIFDAYATI
NPM	: 921862060101
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN 12 BIRAENG

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila kemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkep, 03 Juli 2025

Yang membuat pernyataan

RIFDAYATI

NPM. 921862060101

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

MOTTO

“Sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah:6)

“Tidak mungkin tuhan membawamu sejauh ini hanya untuk gagal”

(@ Raim Laode/Komang)

“Menikah dulu, skripsi belakangan. Tapi alhamdulillah dua-duanya kelar juga”

“Bersama pasangan, setiap Langkah menjadi lebih ringan, termasuk menyelesaikan skripsi ini”

PERSEMBAHAN

“Dengan rasa syukur yang mendalam, karya skripsi ini saya persembahkan kepada orang tuaku tercinta. Ayah dan ibu, yang telah memberikan cinta, doa, dan dukungan tanpa henti. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dan nasihat yang telah menjadi kekuatan serta inspirasi dalam setiap langkahku.

Dan tak lupa pula kepada suamiku tercinta, yang selalu menjadi sumber semangat, cinta dan ketulusan. Teima kasih atas doa, dukungan, kesabaran, serta pengertian yang tak pernah surut selama proses panjang ini. Kehadiranmu adalah anugerah terbaik dalam hidupku.

Semoga karya ini dapat menjadi bukti nyata dari kerja keas dan pengabdian yang telah kalian berikan. Tanpa kalian, pencapaian ini tidak akan mungkin terwujud.”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

ABSTRAK

Rifdayati, 2025. Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas V SDN 12 Biraeng. Skripsi dibimbing oleh A.Shyam Sarjani Alam dan Muh.Rahmat. Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *gadget* dan kamampuan berpikir kritis siswa ditinjau dari penggunaan *gadget* siswa kelas V SDN 12 Biraeng. Masalah utama penelitian ini adalah bagaimana analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berpikir kritis kelas V SDN 12 Biraeng. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu deskriptif kualitatif dilakukan terhadap 4 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas V SDN 12 Biraeng. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen angket, tes kemampuan berpikir kritis dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Responden DS berdasarkan hasil kerja tes yang telah dilaksanakan, siswa menunjukkan hasil yang masih berada pada kategori kurang. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa yang belum optimal dalam memahami perintah soal, menganalisis informasi, serta menyusun jawaban secara logis dan sistematis. Responden AIR siswa belum menunjukkan penguasaan materi secara utuh, terlihat dari jawaban yang masih kurang tepat dan tidak lengkap. Kemampuan siswa belum mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang memadai.Responden AS siswa belum memenuhi indikator pencapaian kompetensi yang ditetapkan, nilai yang diperoleh siswa masih berada pada kategori kurang, menunjukkan perlunya tindak lanjut dalam proses pembelajaran, analisis terhadap hasil kerja siswa menunjukkan bahwa Sebagian besar aspek penilaian belum tercapai.Responden AH siswa belum mampu menjawab soal dengan akurat dan menyeluruh, pemahaman konsep masih belum stabil dan sering terjadi kesalahan mendasar, kemampuan analisis siswa masih terbatas, dan belum bisa menghubungkan informasi dengan baik.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kritis, Penggunaan *Gadget*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL **i**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI **ii**

LEMBAR PENGESAHAN **iii**

PERNYATAAN SKRIPSI **vi**

MOTTO **v**

ABSTRAK **vi**

ABSTRACT **vii**

KATA PENGANTAR **viii**

DAFTAR ISI **xi**

DAFTAR TABEL **xiv**

DAFTAR GAMBAR **xv**

DAFTAR LAMPIRAN **xvi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A.Latar Belakang 1

B.Rumusan Masalah 10

C.Tujuan Penelitian 10

D.Manfaat Penelitian 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA,KERANGKA PIKIR & HIPOTESIS TINDAKAN **12**

A.Kajian Pustaka 12

1. Penggunaan gadget 12

a.Definisi Teoritis Variabel 12

b.Ciri/Karakteristik Teoritis Variabel 12

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

c.Tujuan/Fungsi Teoritis Variabel 14

d.Aspek/Komponen/Unsur 15

e.Langkah-langkah/Tahapan/Prosedur 15

f.Indikator 17

g.Kelebihan dan Kelemahan 18

2. Berpikir Kritis 20

a.Defenisi Teoritis Variabel 20

b.Ciri/Karakteristik Teoritis Variabel 21

c.Tujuan/Fungsi Teoritis Variabel 22

d.Aspek/Komponen/Unsur 24

e.Langkah-langkah/Tahapan/Prosedur 25

f.Indikator 26

g.Kelebihan dan Kelemahan 27

B. Penelitian Relevan 29

C.Kerangka Pikir 30

BAB III METODE PENELITIAN **32**

A. .Pendekatan dan Jenis Penelitian 32

B. Deskripsi Penelitian 33

C. Lokasi dan Waktu Penelitian 33

D. Subjek Penelitian 34

E. Instrumen Penelitian 34

F. Prosedur Pengumpulan Data 36

G. Teknik Analisis Data 36

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

H. Pengecekan Keabsahan Data 36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 38

A. Hasil Penelitian 38

B. Pembahasan 41

C. Temuan Penelitian/Keterbatasan Penelitian 45

BAB V PENUTUP 48

A. Kesimpulan 48

B. Saran 49

DAFTAR PUSTAKA 50

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Prosedur Penelitian	35

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir		31
Gambar 2.2 Variabel Penelitian		33

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

DAFTAR LAMPIRAN

JUDUL	HALAMAN
Lampiran 1 Lembar Validasi Instrumen Penelitian	49
a. Validasi Angket Penggunaan *Gadget*	50
b. Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kritis	56
c. Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	58
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	70
a. Angket Respon Orang Tua	71
b. Kisi-Kisi Angket Penggunaan *Gadget*	75
c. Angket Respon Siswa	77
d. Kisi-Kisi Angket Penggunaan *Gadget*	81
e. Angket Respon Guru	83
f. Kisi-Kisi Angket Penggunaan *Gadget*	85
g. Tes Kemampuan Berpikir Kritis	87
h. Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis	94
i. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	95
Lampiran 3 Persuratan	103
a. Permohonan Judul Skripsi	104
b. Penunjukan Tim Pembimbing	105
c. Skp Sempro	106
d. Koreksian Sempro	107
e. Keterangan Validasi Instrumen	108
f. Koreksian Semhas	109
g. Skp Semhas	110
h. Matrix	111
i. Izin Penelitian	112
j. Izin Telah Melaksanakan Penelitian	113
k. Surat Keterangan Artikel	114
l. Koreksian Ujian Tutup	115

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan dampak yang besar dalam Sebagian besar ruang lingkup kehidupan manusia.termasuk dalam dunia Pendidikan. pembelajaran di era yang lebih dikenal dengan sebutan 4.0 ini mengharuskan Pendidikan untuk melakukan pendekatan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.pendidikan formal berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lingkungan belajar yang kondusif untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa. Perkembangan dan pertumbuhan siswa dapat dibimbing dan didorong dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sejalan dengan perkembangan teknologi (Agustina et al., 2022). Guru profesional diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran dengan maksimal di kelas sehingga siswa memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan secara maksimal.

Menurut (Darmaki et al., 2022) Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dapat membawa dampak yang positif maupun negatif dalam dunia pendidikan. Penemuan alat komunikasi canggih seperti gadget telah menjadi contoh kemajuan teknologi yang signifikan. Gadget ini dapat meningkatkan wawasan siswa karena memudahkan akses informasi dan komunikasi dengan guru serta orang tua (Agasi et al., 2022). Selain itu, penggunaan *gadget* yang tepat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar kecakapan hidup, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah siswa dalam belajar (Vivianti & Ratnawati, 2021). Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menyebabkan siswa menjadi individualis dan menghabiskan banyak waktu untuk aktivitas kurang bermanfaat seperti bermain game dan media sosial. Dengan adanya teknologi akan terjadi restruktuarisasi dan inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dulunya hanya tatap muka sekarang dapat bervariasi dengan tatap maya, pemberian tugas secara daring, serta berkembangnya sarana dan prasarana sesuai dengan lingkungan belajar sebagai media pembelajaran yang tentunya yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wendy dkk (2015), penggunaan aplikasi *game* di komputer oleh anak di Singapura memiliki batasan waktu berkisar 5 menit – 5 jam dalam sehari. Anak-anak usia 4-8 tahun rata-rata menggunakan telepon 20-37 menit per hari dan online 27-44 menit per hari *(Rosen, Lim, Felt, Carrier, Cheever, Lara-Ruiz, Mendoza & Rokkum, 2015).*

Menurut Chusna (2017) gadget diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi atau suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa dengan saluruan apa kepada siapa dengan akibat atau hasil apa gadget efek yang diberikan akibat penggunaan gadget tentunya memberikan dampak dalam pelaksanaan pembelajaran anak disekolah. Hal tersebut dimaksudkan bahwa siswa sekarang menjadi ketergantungan akan kebutuhan terhadap gadget yang tentunya sudah mempengaruhi profil pelajar pancasila.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

Menurut (Kahfi, 2022, p. 11) bahwa 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 YME dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat tentunya sangat mempengaruhi kehidupan manusia itu sendiri diera moderen ini. Salah satu yang paling dirasakan adalah, teknologi *gadget* yang semakin canggih sehingga dapat membantu berbagai hal kegiatan masyarakat sehari-hari menjadi lebih mudah dan praktis.

Pengaruhnya yang begitu kuat, dimana *gadget* menjadi jembatan dari berbagai mobilitas komunikasi atau kegiatan manusia lainnya saat ini. Mulai dari kegiatan berkomunikasi, berniaga, bekerja, hiburan, bermain *game*, dan lainnya semua bisa dilakukan dengan satu perangkat saja yakni gadget.

Berdasarkan tiga poin di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap profil pelajar Pancasila pada siswa SD kelas V dapat disimpulkan dalam tiga poin utama yaitu sebagai berikut. *Pertama*, Penurunan nilai-nilai religius dan akhlak mulia. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan religious dan sosial, sehingga mengurangi waktu yang dihabiskan untuk ibadah dan interaksi dengan keluarga dan teman. Hal ini dapat menghambat perkembangan karakter religius dan akhlak mulia

Kecanduan *gadget* dapat membuat siswa lebih individualistis dan kurang tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan gotong royong. Hal ini mengurangi kesempatan siswa untuk belajar bekerja sama, berempati, dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

menghargai kontribusi orang lain. *Ketiga*, perubahan sikap negatif terhadap keberagaman. Paparan konten negatif di internet dapat mempengaruhi cara pandang siswa terhadap keberagaman dan mengurangi toleransi mereka terhadap perbedaan budaya, agama, atau latar belakang sosial. Hal ini bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila yang mengajarkan toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman.

Berdasarkan dampak negatif tersebut maka penting bagi guru dan orang tua untuk mengawasi dan membimbing siswa dalam penggunaan *gadget* agar siswa tidak berlebihan dalam penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga. Selain itu penting bagi guru dan orang tua untuk mengawasi konten yang diakses siswa dalam penggunaan *gadget*. Dengan demikian dampak negatif ini dapat diminimalisir dan nilai-nilai profil pelajar Pancasila dapat tetap ditanamkan dengan baik.

Gadget adalah perangkat elektronik yang dirancang untuk berbagai tujuan praktis, seperti komunikasi, hiburan, pendidikan, dan pekerjaan. Di era digital, penggunaan *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, tempat kerja, atau bahkan saat beraktivitas sosial di luar.

Menurut Widyanto, L. (2021) Penggunaan *gadget* memiliki dampak yang besar terhadap interaksi sosial. Sebagai contoh, penggunaan media sosial dan aplikasi pesan instan telah mengubah cara orang berkomunikasi. Hal ini dapat mengurangi interaksi tatap muka yang lebih mendalam dan emosional. Meskipun komunikasi menjadi lebih cepat, seringkali hubungan sosial menjadi lebih dangkal.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

Menurut Nurhidayati, A. (2021) Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengarah pada masalah kesehatan fisik, seperti gangguan penglihatan akibat terlalu lama menatap layar (digital eye strain), sakit kepala, dan gangguan tidur. Selain itu, penggunaan *gadget* juga mempengaruhi kesehatan mental. Beberapa studi menunjukkan bahwa kecanduan media sosial, gangguan tidur, dan peningkatan kecemasan dapat terjadi akibat ketergantungan pada *gadget*.

Menurut Prasetyo, D. (2022) *Gadget* juga memiliki dampak signifikan terhadap ekonomi. Dengan munculnya berbagai aplikasi bisnis dan e-commerce, *gadget* telah mengubah cara orang berbelanja, bekerja, dan menjalankan bisnis. Meskipun *gadget* mendukung kemajuan dalam berbagai bidang ekonomi, banyak juga yang mengkritik adanya ketergantungan terhadap *gadget* dalam konteks produktivitas, yang dapat mengurangi konsentrasi pada pekerjaan.

Menurut Wijaya, M. (2020) Penggunaan *gadget*, terutama media sosial, dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Banyak individu merasa tertekan untuk mengikuti standar sosial atau tren yang berkembang di platform digital. Selain itu, ketergantungan pada *gadget* juga dapat meningkatkan perasaan kesepian atau isolasi sosial, meskipun seseorang berkomunikasi dengan banyak orang melalui media sosial.Menurut Lestari, P. (2021) *Gadget*, meskipun membantu dalam mengelola aktivitas sehari-hari, juga dapat menyebabkan gangguan dalam pengelolaan waktu. Banyak orang yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game, berselancar di media sosial, atau menonton video, yang seharusnya bisa digunakan untuk kegiatan yang lebih produktif, baik di sekolah, tempat kerja, maupun dalam kehidupan pribadi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

dari berbagai sumber merupakan langkah awal dalam memecahkan atau menemukan jawaban atas masalah (Handayani et al., 2021).

Berdasarkan hasil analisis dan survey yang telah dilakukan pada tanggal 10 september 2024 kepada siswa kelas V B di SDN 12 Biraeng, berjumlah 24 siswa, yang dimana 8 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Diperoleh fakta yaitu:

Masih ada 4 orang siswa yang sering membawa handphone/gadget kesekolah yang dimana siswa memainkan handphone tersebut jika istirahat.

B. Rumusan Masalah

1. Apa dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SDN 12 Biraeng?
2. Bagaimana peran orang tua dalam mengontrol dan membatasi penggunaan gadget pada anak-anak?

C.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengukur dampak penggunaan gadget terhadap pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam aktivitas sehari-hari pelajar, dan melihat apakah gadget mengurangi atau meningkatkan pemahaman tersebut.

D.Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi perilaku sosial pelajar, yang dapat digunakan untuk mengembangkan teori-teori yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara teknologi dan perubahan sosial.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

BAB II

KAJIAN PUSTAKA,KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Penggunaan Gadget

a. Definisi teoritis variabel

Penggunaan gadget merujuk pada frekuensi, durasi, dan cara individu memanfaatkan perangkat elektronik portabel seperti smartphone, tablet, atau laptop untuk berbagai aktivitas, baik yang bersifat hiburan, komunikasi, edukasi, maupun pekerjaan. Menurut [nama ahli atau sumber jika ada, misalnya: Walsh et al., 2017], penggunaan gadget dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk perilaku sosial, kognitif, dan kesehatan mental seseorang.

b. Ciri/karakteristik teoritis variabel

Menurut garini dalam rohman (2017:27), Berikut adalah ciri/karakteristik teoritis dari variabel penggunaan gadget, yang bisa kamu jadikan sebagai acuan dalam kajian teoritis atau kajian pustaka dalam penelitian:

1. Frekuensi Penggunaan

Seberapa sering seseorang menggunakan gadget dalam kurun waktu tertentu (harian, mingguan, dll). Ini bisa mencerminkan ketergantungan atau kebiasaan digital.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

2. Durasi Penggunaan

   Lama waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget dalam sehari. Durasi yang tinggi dapat mengarah pada potensi dampak negatif, seperti gangguan tidur atau penurunan konsentrasi.

3. Tujuan Penggunaan

   Gadget digunakan untuk berbagai keperluan seperti:

   a. Komunikasi (*chat*, *panggilan*)
   b. Hiburan (*game*, *musik*, *video*)
   c. Edukasi (membaca *e-book*, belajar *online*)
   d. Pekerjaan (*email, meeting,* dokumen)

4. Jenis Gadget yang Digunakan

   Bisa berupa smartphone, tablet, laptop, atau smartwatch. Masing-masing memiliki tingkat mobilitas dan fungsi yang berbeda.

5. Aksesibilitas dan Ketersediaan

   Sejauh mana gadget mudah diakses kapan saja dan di mana saja oleh pengguna.

6. Keterlibatan Emosional atau Ketergantungan

   Tingkat keterikatan emosional atau ketergantungan psikologis terhadap gadget, termasuk perasaan cemas jika tidak menggunakan atau membawa gadget (nomophobia).

7. Dampak terhadap Aktivitas Harian

   Dapatkan respons yang lebih pintar, unggah file dan gambar, dan lainnya.

c. Tujuan/fungsi teoritis variabel

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

1. Menjelaskan Hubungan Teoretis

Variabel penggunaan gadget digunakan untuk menjelaskan hubungan antar variabel dalam suatu kerangka teori, misalnya:

a) Apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi belajar?
b) Bagaimana hubungan antara **intensitas penggunaan gadget dan kualitas tidur?**
c) Apakah penggunaan gadget memediasi hubungan antara stres dan perilaku konsumtif?

2. Sebagai Dasar untuk Pengembangan Instrumen

Tujuan teoritis juga bisa dalam bentuk:

a) Menjadi dasar untuk **mengembangkan kuesioner atau instrumen** untuk mengukur tingkat penggunaan gadget.
b) Menentukan **dimensi atau indikator** seperti durasi penggunaan, jenis aplikasi yang digunakan, atau tujuan penggunaannya (hiburan, edukasi, komunikasi).

d. Aspek/komponen/unsur

1. Durasi Penggunaan (Intensitas)

Mengukur berapa lama waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget dalam sehari atau seminggu.

a) Jumlah jam penggunaan gadget per hari.
b) Frekuensi penggunaan dalam satu minggu.

2. Tujuan Penggunaan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

Menjelaskan alasan atau motif di balik penggunaan gadget.

a) Untuk komunikasi *(WhatsApp, telepon).*

b) Untuk hiburan *(game, media sosial, video streaming)*

c) Untuk pendidikan atau pekerjaan *(e-learning, Zoom, Google Docs).*

d) Untuk mencari informasi *(Google, YouTube,* dll*.).*

e. Langkah-langkah/tahapan/produser

1. Persiapan

a) Mengisi daya baterai

b) Menyalakan perangkat.

c) Memastikan koneksi internet tersedia (Wi-Fi/data).

1. Akses dan Login

a) Membuka kunci layar *(fingerprint, PIN, face ID).*

b) Login ke akun aplikasi *(email, media sosial, e-learning,* dll.).

1. Pengaturan Awal

a) Pilih bahasa dan wilayah**.**

b) Hubungkan ke Wi-Fi.

c) Masukkan akun (*Google/Apple/Microsoft, dsb*): Untuk sinkronisasi data dan unduh aplikasi.

d) Atur keamanan: Seperti PIN, pola, sidik jari, pengenalan wajah.

2. Instal Aplikasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

a) Masuk ke toko aplikasi**:** *Google Play Store, App Store, atau Microsoft Store*.

b) Cari dan unduh aplikasi yang dibutuhkan.

➢ Gunakan Sesuai Kebutuhan

a) Buka aplikasi yang ingin digunakan**:** Seperti media sosial, game, pembelajaran, dll.

b) Atur notifikasi dan izin aplikasi.

c) Gunakan fitur tambahan: Bluetooth, hotspot, screen mirroring, dll.

➢ Pemeliharaan dan Keamanan

a) Pemeliharaan dan Keamanan

b) Backup data penting.

c) Gunakan antivirus jika perlu.

d) Jaga privasi dan jangan sembarang mengunduh file.

➢ Mematikan *Gadget*

a) Tekan dan tahan tombol daya.

b) Pilih opsi “Matikan” atau “Restart” sesuai kebutuhan.

f. Indikator

1. Durasi Penggunaan`

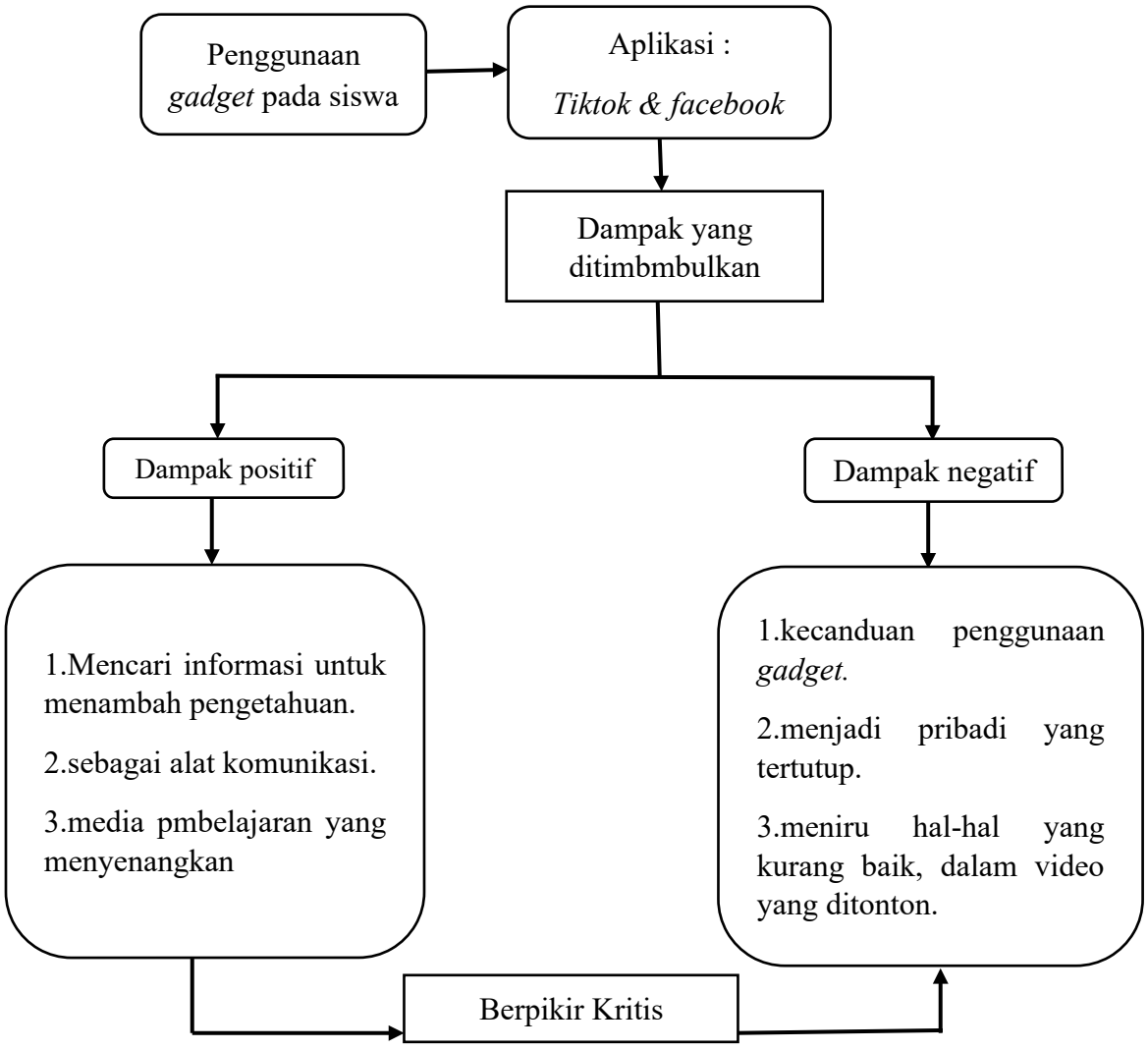
a) Total waktu menggunakan *gadget* per hari.

b) Waktu layar aktif (*screen time*).

c) Durasi penggunaan aplikasi tertentu (*media sosial, game, produktivitas, dll.).*

2. Frekuensi Penggunaan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg



Gambar. 2.1 kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Menurut Bogdan dan Biklen (2016) penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.

studi kasus adalah penelitian yang mengungkapkan pemahaman kasus sebagai kesatuan sistem yang dibatasi dan melibatkan peristiwa, proses, dan tindakan dari subjek penelitian (Sugiyono, 2022). Berdasarkan definisi tersebut, peneliti menyimpulkan penelitian yang berasal dari adanya kasus, baik itu kondisi, orang atau peristiwa. Kasus dapat tunggal atau jamak, misalnya individu atau kelompok. Setelah data dikumpulkan, kasus tersebut dianalisis secara menyeluruh dan intensif kemudian rancangan penelitian yang mengembangkan analisis mendalam suatu kasus dengan melibatkan peristiwa, proses dan aktivitas suatu objek penelitian. Penelitian ini menerapkan desain studi kasus dengan tujuan untuk mengetahui Apa dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SDN 12 Biraeng

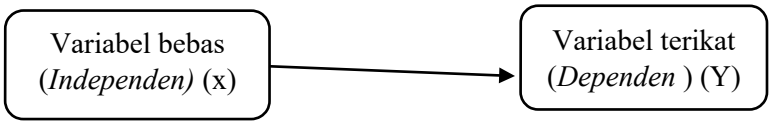
B. Deskripsi Fokus

1.Variabel

Variabel penelitian merupakan unsur tertentu yang digunakan peneliti untuk diteliti dan menentukan hasilnya dalam bentuk kesimpulan (Sugiyono, 2017). Variabel

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel bebas (*Independen*) dan variabel terikat (*Dependen*). Variabel bebas (*Independen*) merupakan variabel yang menjadi penyebab perubahan variabel terikat (*Independen*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu gaya belajar VARK (X). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan menyimak (Y).



Gambar 2.2 Variabel penelitian

Keterangan :

X : Pengunaan gadget

Y : Kemampuan berpikir kritis

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten pangkajene kecamatan minasate'ne,tepatnya di SDN 12 Biraeg. Alokasi waktu yang digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yaitu pada bulan agustus-oktober 2024. Observasi ini dilakukan secara langsung pada saat PLP.peneliti memilih tempat penelitian merupakan sekolah dasar yang ditempati PLP dan terdapat siswa yang masih banyak siswa yang bermain *gadget* sehingga kurangnya interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya. .

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

D. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Subjek dalam penelitian merupakan aspek penting pada sebuah penelitian, penelitian ini tidak akan terlaksana apabila tidak ada subjek yang akan diteliti.Subjek yang dijadikan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V pada salah satu sekolah dasar di kabupaten pangkajene Subjek penelitian ini terdiri dari lima siswa yang berinisial DAS,SKA dan AIR. Peneliti mengambil empat siswa sebagai subjek penelitian dikarenakan hanya terdiri dari empat siswa yang orang tuanya bersedia diwawancarai secara objektif.

E. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2017) dalam bukunya menjelasakan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang terjadi di lapangan. Tanpa adanya instrumen peneliti tidak dapat mencapai tujuan yang diinginkan Prosedur penelitian dilakukan peneliti yaitu melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

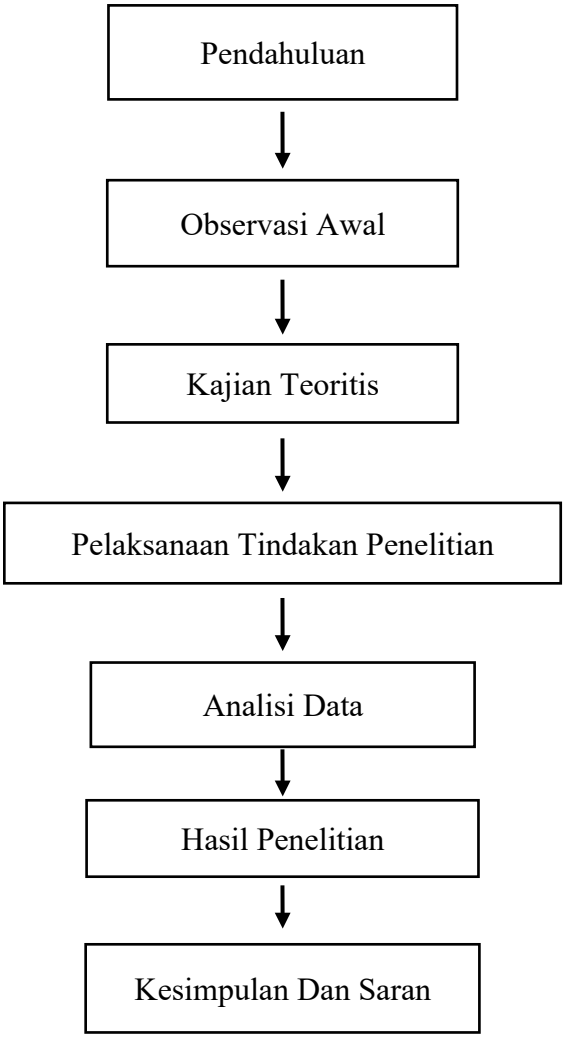
1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini dilakukan melalui pengamatan oleh peneliti terhadap siswa saat ikut melakukan kegiatan pembelajaran yang diadakan di sekolah. Serta melalui diskusi dengan kepala sekolah dan guru kelas terkait dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan interaksi sosial siswa di sekolah dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

2. Angket

Menurut sugiyono (2015), Angket adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang respon siswa terhadap dampak penggunaan gadget.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

F. Prosedur Pengumpulan data

Sugiyono (2019) mengemukakan wawancara tekstruktur digunakan sebagai Teknik pengumpulan data, bila penelitian atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpulan data telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya (sugiyono, 2019).

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kualiatif data diperoleh dari berbagai sumber menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk ketercapaian suatu penelitian. Menurut Miles dan Huberman Sugiyono, 2017 mengatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif, secara langsung dan terus menerus hingga tuntas. Analisis data meliputi beberapa langkah yaitu data (reduksi data), data (penyajian data), (penarikan kesimpulan/ verifikasi).

H. Pengecekan Keabsahan Data

Pada penelitian kualitatif, data yang valid apabila ada perbedaan antara data yang dilaporkan dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Sugiyono (2019) menyatakan dalam pengujian keabsahan data metode penelitian kualitatif. Teknik triangulasi adalah usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan pengecekan kebenaran data yang telah diperoleh dari berbagai sumber dengan cara

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

mengurangi sebanyak mungkin bias yang terjadi pada saat pengumpulan dan analisis data.

Pada penelitian studi kasus ini menggunakan teknik triangulasi metode dan triangulasi sumber data. Triangulasi metode dan sumber data dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda yaitu dengan menggunakan metode wawancara maupun observasi. Selain itu peneliti juga mengunakan informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran data tersebut dan mengumpulkan sumber data berupa dokumen tertulis, gambar, foto atau catatan tulisan pribadi mengenai fenomena yang sedang diteliti.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada hari Selasa 03 Juni 2025 - Kamis 05 Juni 2025, yakni dengan pemberian angket penggunaan *gadget* terhadap 4 siswa dari kelas V. Selanjutnya, observasi terhadap 4 siswa tersebut. Ada siswa yang terpilih dari kelas V, Kemudian dilakukan tes kemampuan berpikir kritis terhadap 4 siswa dari 24 siswa kelas V.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *gadget* ditinjau dari menggunakan angket berupa pernyataan sebanyak 10 soal. Dari 24 siswa yang nantinya akan dipilih hanya 4 orang, karena dari total 24 siswa kelas V, peneliti hanya mengambil 4 siswa sebagai subjek penelitian karena menggunakan pendekatan kualitatif yang mengedepankan kedalaman data dibandingkan kuantitas. Pemilihan 4 siswa ini dilakukan berdasarkan kriteria tertentu, seperti tingkat intesitas penggunaan *gadget* dan variasi kemampuan berpikir kritis. Dengan jumlah sampel yang terbatas, peneliti dapat melakukan observasi, dan analisis secara lebih mendalam, sehingga dapat menggali secara detail dampak positif maupun negatif penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. kemudian, 4 siswa akan melakukan tes kemampuan berpikir kritis berupa soal-soal sebanyak 4 pertanyaan dalam bentuk uraian yang memuat indikator berpikir kritis. Dalam penelitian ini tidak melaksanakan pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

melainkan hanya pemberian angket, lembar observasi dan tes berupa soal untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa ditinjau dari proses mengerjakan soal.

1. Data Angket

Berikut hasil angket terhadap penggunaan *gadget* temasuk dalam kriteria tinggi berdasarkan data yang diolah dalam tabel distribusi frekuensi. Hal ini terlihat dari distribusi frekuensi yang dikonversikan ke dalam presentase menggunakan data hasil angket. Dalam pengkategorian siswa dapat dilihat dari hasil tes angket penggunaan *gadget* berdasarkan skor nilai yang mengungkapkan bahwa skor hasil tes dengan nilai 0-33% dikategorikan berkemampuan kurang, hasil tes dengan nilai 33,1-66% dikategorikan cukup, dan hasil tes dengan nilai 66,1-100% dikategorikan baik.

Dari data hasil kategori penggunaan *gadget*, terlihat bahwa 4 siswa diperoleh 2 siswa (70%) memiliki kriteria setuju/baik, 2 siswa (65%) memiliki kriteria cukup. Berdasrkan hasil presentase yang telah dijelaskan, maka rata-rata penggunaan *gadget* siswa kelas V SDN 12 Biraeng memiliki kriteria tinggi. Selanjutnya hasil angket respon orang tua terhadap penggunaan *gadget* 4 orang tua diperoleh hasil rata rata semua (77%) memiliki kriteria setuju/baik. Sedangkan respon guru terhadap penggunaan *gadget* hanya (55%) memiliki kriteria tidak setuju/cukup.

Kemudian untuk nilai tes tingkat kemampuan berpikir kritis berada dalam kriteria rendah. Hal ini ditunjukkan dengan distribusi frekuensi yang diubah menjadi bentuk persentase dari data uji. Berdasarkan data hasil presentase kategori

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

kemampuan berpikir kritis terlihat bahwa dari 4 siswa rata-rata tergolong sangat kurang. Dari hasil presentase yang telah dijelaskan di atas, rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 12 Biraeng tergolong rendah.

Selanjutnya hasil observasi aktivitas siswa berdasarkan hasil 4 siswa, 3 siswa (40%) memiliki kriteria cukup, 1 siswa (10%) memiliki kriteria kurang. Dari hasil presentase yang telah dijelaskan di atas, tergolong cukup.

2. Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Responden DS berdasarkan hasil kerja tes yang telah dilaksanakan, siswa menunjukkan hasil yang masih berada pada kategori kurang. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa yang belum optimal dalam memahami perintah soal, menganalisis informasi, serta menyusun jawaban secara logis dan sistematis. Siswa cenderung memberikan jawaban yang kurang lengkap, tidak tepat sasaran, atau belum menunjukkan pemahaman yang mendalaman terhadap materi yang diuji. Selain itu, kemampuan berpikir kritis, seperti mengevaluasi, menarik kesimpulan, dan memberikan alasan yang kuat, masih perlu ditingkatkan secara signifikan.

Responden AIR siswa belum menunjukkan penguasaan materi secara utuh, terlihat dari jawaban yang masih kurang tepat dan tidak lengkap. Kemampuan siswa belum mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang memadai.

Responden AS siswa belum memenuhi indikator pencapaian kompetensi yang ditetapkan, nilai yang diperoleh siswa masih berada pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

kategori kurang, menunjukkan perlunya tindak lanjut dalam proses pembelajaran, analisis terhadap hasil kerja siswa menunjukkan bahwa Sebagian besar aspek penilaian belum tercapai.

Responden AH siswa belum mampu menjawab soal dengan akurat dan menyeluruh, pemahaman konsep masih belum stabil dan sering terjadi kesalahan mendasar, kemampuan analisis siswa masih terbatas, dan belum bisa menghubungkan informasi dengan baik.

3. Data Hasil Observasi

Responden AS siswa tampak kurang aktif dalam menggunakan *gadget* sebagai alat bantu selama pembelajaran berlangsung, selama proses pembelajaran, siswa jarang memanfaatkan *gadget* untuk mengakses materi atau informasi tambahan.

Responden DS siswa cukup mampu memanfaatkan *gadget* dalam proses pembelajaran, meskipun belum sepenuhnya maksimal, siswa sudah menggunakan *gadget* untuk menunjang pembelajaran, masih belum konsisten dalam kegiatan.

Responden AH siswa cukup terbiasa menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran, meskipun belum sepenuhnya efektif. Siswa menunjukkan kemampuan yang cukup dalam mencari informasi melalui *gadget*, tetapi masih terbatas pada sumber tertuntu.

Responden AIR siswa cukup sering menggunakan *gadget* untuk mengakses materi, namun belum banyak memanfaatkan fitur interaktif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

Penggunaan *gadget* oleh siswa terlihat wajar, namun belum menunjukkan pemanfaatan secara mendalam terhadap konten pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berpikir kritis

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa kelas V SD dapat berdampak negatif terhadap kemampuan berpikir kritis, karena siswa menjadi cenderung pasif dalam menerima informasi dan kurang terbiasa menganalisis,mengevaluasi, serta memecahkan masalah secara mandiri.

Berdasarkan analisis deskriptif, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 12 Biraeng sebelum observasi, diberikan angket, berada pada kategori kurang kritis. Dan temuan setelah observasi diterapkan tes, kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan yang signifikan, yang ditunjukkan dengan 4 siswa yang berada pada kategori cukup kritis.

Hal ini menunjukkan bahwa tes kemampuan berpikir kritis berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun demikian, perlu diketahui bahwa beberapa siswa dalam kategori ini berada pada rentang nilai terbawah dalam kategori tersebut. Artinya, meskipun mereka masuk dalam kategori cukup kritis, namun kemampuannya masih berada di batas bawah kategori tersebut. Secara umum, siswa dalam kategori sangat kritis mampu menguasai indikator pertama hingga indikator keempat.

Jika ditinjau berdasarkan masing-masing indikator, peningkatan juga terlihat secara jelas. Pada indikator satu sampai keempat berdasarkan hasil kerja tes

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas V mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berpikir kritis, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, baik dalam aspek pemahaman materi, kecepatan mengakses informasi, maupun kemampuan menganalisis permasalahan.
2. Sebagian besar siswa memanfaatkan *gadget* dalam kegiatan belajar, namun belum semuanya mampu menggunakannya secara optimal untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.
3. Siswa yang menggunakan *gadget* secara produktif dan terarah, seperti untuk menonton video pembelajaran, mengerjakan soal melalui aplikasi edukatif, atau mencari informasi tambahan, cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik dibandingan siswa yang menggunakan *gadget* hanya untuk hiburan.
4. Faktor pendukung seperti pengawasan orang tua, bimbingan guru, dan akses terhadap konten edukatif berperan penting dalam menentukan dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*.
5. Terdapat variasi kemampuan berpikir kritis siswa, dimana sekitar 40% berada pada kategori cukup, 10% kategori kurang, dan sisanya berada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

pada kategori baik. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *gadget* belum merata dan masih perlu penguatan strategis pemanfaatannya dalam pembelajaran.

B. Saran

1. Bagi Guru

   Guru diharapkan dapat mengintegrasikan penggunaan *gadget* kedalam proses pembelajaran secara terarah dan sistematis, serta memberikan panduan atau referensi aplikasi belajar yang bermanfaat dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Bagi orang tua

   Orang tua sebaiknya memberikan pendampingan dan pengawasan saat anak menggunakan *gadget*, serta membatasi waktu penggunaan untuk kegiatan yang tidak terkait dengan pembelajaran.

3. Bagi siswa

   Siswa didorong untuk memanfaatkan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab, dengan lebih banyak mengakses konten pembelajaran, aplikasi soal, video edukatif, dan sumber informasi yang melatih analisis dan pemikiran mendalam.

4. Bagi peneliti selanjutnya

   Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam ruang lingkup dan instrumen, sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melibatkan sampel lebih luas, menggunakan pendekatan jangka Panjang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, R. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(2), 45-56.

Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR. *Journal of Educational Review and Research*, *1*(2). https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675

Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2). https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700

Barlow, J. (2018). *The Impact of Technology on Critical Thinking in Elementary Education*. Journal of Educational Technology, 45(3), 210-225.

Balqis, A., Studi, P., Agama, P., Tarbiyah, J., Islam, F. A., Islam, U., & Agung, S. (2024). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Kecamatan Candisari Tahun 2024*.

Ennis, R. H. (2011). *Critical Thinking: A Streamlined Conception*. In *The International Encyclopedia of Education* (3rd ed., pp. 546-551). Oxford: Elsevier.

Fitriani, S., & Rahmat, A. (2020). *Pengaruh Media Sosial terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 15(3), 123-134.

Handayani, S. (2022). *Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa: Analisis Kualitatif*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 67-79.

Hidayati, N. (2020). *Teori Belajar dan Perkembangan Kognitif Anak*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 14(1), 15-25.

Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X.' Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan, 1(1), 1–13. https://doi.org/10.35912/jahidik.v1(Placeholder2)i1.226

Islam, J. P., Mudjiyanto, B., Khaibar, A., Faruqi, A., Shilbi, M. D., Komunikasi, P. I., Bung, U., Jakarta, K., Studies, P. I., Komunikasi, P. I., & Jakarta, U. S. (2024). *PERAN GURU DAN ORANGTUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA*. *2*(02), 103–115.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

Kusnadi, E., & Lestari, D. (2019). *Peran Teknologi dalam Pengembangan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 10(2), 101-110.

Lestari, S. (2021). *Gadget dalam Kehidupan Anak: Dampak Positif dan Negatif*. Jurnal Kajian Anak dan Remaja, 5(3), 55-67.

Mulyani, L. (2019). *Peran Gadget dalam Pembelajaran dan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Riset Pendidikan, 14(4), 88-99.

Rijal, A., Fathulloh, H., & Sari, E. F. (2025). *PENGEMBANGAN E-MEDIA BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS PESERTA DIDIK KELAS VI*. *11*(March).

Prasetyo, E. (2020). *Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 34-40.

Tarbiyah, F., & Manado, I. (2024). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Desa Saleo Kec . Bolangitang Timur Andini Fatresia Sumaila*. *04*, 12–20.

Sari, N. (2021). *Tantangan dan Peluang Penggunaan Gadget di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 7(2), 200-210.

Supriyadi, Y. (2020). *Gadget dan Dampaknya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pedagogik, 5(2), 150-160.

Suharti, A., & Indrawati, R. (2021). *Critical Thinking Skills: The Role of Technology in Learning*. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 19(8), 99-115.

Rahayu, S. (2019). *Gadget dan Pembelajaran: Analisis Kritis*. Yogyakarta: Penerbit Edukasi.

Wardani, N. (2022). *Dampak Negatif Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. Jurnal Psikologi Anak, 8(2), 78-90.

Zubaidah, S., & Susanti, R. (2022). *Pendidikan dan Penggunaan Teknologi: Membangun Keterampilan Berpikir Kritis di Era Digital*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 13(4), 205-214.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Mata Pelajaran :Ppkn

Waktu :60 Menit

Petunjuk:

1) Tulislah nama,kelas,hari/tanggal,dibagian atas pada kolom yang tersedia
2) Baca dan pahami soal dengan baik dan kerjakan yang dianggap mudah terlebih dahulu

Jawablah Pertanyaan Berikut Ini:

No	Indikator	Studi Kasus	Soal	Jenis Soal
1.	Kemampuan mengidentifikasi dan memahami masalah.	Di sekolah, guru membuat aturan agar semua siswa membuang sampah pada tempatnya dan menjaga kebersihan dikelas. Namun, beberapa siswa tetap membuang sampah sembarangan, bahkan setelah ditegur. Hal ini membuat beberapa siswa lain merasa tidak nyaman dan kecewa.	Menurutmu, mengapa beberapa siswa tetap membuang sampah sembarangan meskipun sudah ada aturan?	Uraian
2.	Kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi.	Di kelas 5 SD 12 Biraeng, beberapa siswa sering membawa gadget ke sekolah. Mereka menggunakannya saat istirahat untuk	Apa saja dampak dari kebiasaan menggunakan gadget tersebut?	Uraian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

		bermain game dan menonton video. Akibatnya, mereka menjadi kurang berinteraksi dengan teman dan kadang tidak memperhatikan pelajaran setelah istirahat.		
3.	Kemampuan menarik kesimpulan yang logis	Zaky adalah siswa kelas 5 yang suka bermain game di gadget. Ia sering tidur larut malam karena bermain game, sehingga sering terlambat datang ke sekolah dan mengantuk saat pelajaran. Nilainya pun menurun. Orang tua dan gurunya sudah menasihatinya, tapi zaky selalu berkata bahwa bermain game itu menyenangkan dan tidak berbahaya.	Apa hubungan antara kebiasaan zaky menggunakan gadget dengan hasil belajarnya ?	Uraian
4.	Kemampuan menjelaskan dan merefleksi hasil berpikir.	Aisya adalah siswa yang setiap hari menggunakan gadget untuk menonton video tiktok. Awalnya, ia merasa senang dan tidak terganggu. Tapi setelah beberapa minggu, ia merasa sulit tidur, jarang bermain dengan teman dan nilainya mulai menurur. Suatu	Jika kamu jadi aisya, bagaimana kamu menjelaskan perubahan yang terjadi pada dirimu ?	Uraian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

		hari, gururnya bertanya: “Menurutmu , apa yang sedang terjadi dengan dirimu, aisya?		

Aspek Penilaian

4=Sangat Jelas

3=Cukup Jelas

2=Kurang Tepat

1=Kurang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg

RIWAYAT HIDUP



RIFDAYATI, Lahir di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Sulawesi Selatan, kec. Balocci, Desa Tompo Bulu tepatnya di Tanete pada tanggal 03 November 2002. Penulis ini merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Haya dan Ibu Rukia.

Penulis pertama kali menempuh Pendidikan di SDN 11 Padangtanga Raya pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan Pendidikan di sekolah menegah pertama SMPN 03 Satap Balocci hingga tahun 2016. Kemudian melanjutkan kependidikan menegah atas SMAN 19 Pangkep hingga tahun 2019. Dan kemudian melanjutkan Pendidikan di STKIP Andi Matappa dengan mengambil program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8fBDRz5nWXa_5roy_goNNg