

E-ISSN: 2476-9703 Terbit sejak 2015	MUALLIMUNA: JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH	Vol. 8, No. 2, April 2023 Halaman: 52-61
	Alamat web jurnal: http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna DOI: 10.31602/muallimuna.v8i1.10126	

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Sulistia Ningsih¹, Arsan Shanie²

¹²Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
sulis_1903096002@student.walisongo.ac.id, arsanshanie@walisongo.ac.id

Received: 25 Januari 2023 / *Accepted:* 16 Maret 2023 / *Published:* 27 April 2023

Abstrak: Penggunaan *gadget* di masa sekarang telah merambah ke dunia pendidikan termasuk di sekolah dasar. Banyak orang tua memfasilitasi anaknya pada usia sekolah dasar dengan *gadget* sebagai media pembelajaran, alat komunikasi, alat bermain, dan untuk menyenangkan anak. Namun alasan tersebut tak selamanya baik. Anak-anak akan menganggap bahwa *gadget* adalah segalanya bagi mereka. Sehingga kondisi tersebut tentunya memiliki dampak terhadap kemampuan berpikir kritis anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 6 di Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang. Metode kuantitatif merupakan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini dengan rancangan *ex post facto*. 32 peserta didik kelas 6 dijadikan sebagai subjek penelitian. Observasi, tes, angket, dan dokumentasi dipakai sebagai metode pengumpulan data. Metode analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat analisis, yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas, dengan uji hipotesis sebagai analisis akhir. Dari hasil uji analisis statistik menggunakan *software* SPSS 26 dengan menggunakan uji statistik t, diperoleh hasil nilai $t_{hitung} = 3,115$ dan $t_{tabel} = 2,042$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3,115 > 2,042$. Maka H_0 ditolak artinya variabel X (penggunaan *gadget*) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y (kemampuan berpikir kritis). Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 6 di Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang.

Kata Kunci: *gadget, berpikir kritis, peserta didik, sekolah dasar*

THE INFLUENCE OF USE GADGET ON STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS IN ELEMENTARY SCHOOL

Abstract: *The use of gadgets nowadays has penetrated into the word of education including in elementary schools. Many parents facilitate their children who are still in elementary school with gadgets for learning media, communication tools, play tools, and to please children. However, these reasons ore not always good. Children will think that gadgets are everything for them. So that these conditions certainly have an impact on children's critical thinking skills. The purpose of this study was to see the effect of using gadgets on the critical thinking skills of grade 6 students at Madarah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang. This type of research uses quantitative methods with an ex post facto design. A total of 32 class 6 students were used as research*

subjects. Observation, questionnaires, tests, and documentation were used as data collection methods. The data analysis method used is the prerequisite test analysis, which consists of a normality test and a linearity test, with a hypothesis test as the final analysis. From the results of statistical analysis tests using SPSS 26 software using the *t* statistical test, the results obtained are $t_{count} = 3.115$ and $t_{table} = 2.042$. So that $t_{count} > t_{table}$ is $3.115 > 2.042$. So H_0 is rejected, meaning that variable *X* (use of gadget) has a significant effect on variable *Y* (critical thinking skills). So it can be stated that the usage of gadgets is one among the factors influencing the critical thinking abilities of class 6 students at Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang.

Keywords: *gadget, critical thinking, elementary school, students*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini sudah sangat pesat, kompleks, dan terstruktur. Terjadi perkembangan yang signifikan pada sejumlah disiplin ilmu yang semuanya saling berhubungan, antara lain politik, pendidikan, teknologi, dan sosial masyarakat (Hidayat et al., 2021). Namun, kemajuan teknologi telah membuat perubahan terbesar. Teknologi modern telah berkembang dengan bebas, mengubah gaya hidup manusia dari yang semula manual menjadi serba digital dan membentuk kebiasaan baru dalam prosesnya. Konsekuensinya, teknologi kini merambah hampir setiap aspek kehidupan manusia (Hidayat et al., 2021). Karena teknologi sangat diperlukan dalam banyak hal. Setiap hari, jenis dan fungsi teknologi baru terus dikembangkan (Pebriana, 2017). Karena dapat diakses secara luas, harga terjangkau, dan dapat disesuaikan dengan permintaan dan sarana keuangan penggunaannya, teknologi ini juga sangat mudah diperoleh (Yandi, 2021).

Indonesia sendiri telah merasakan manfaat dari kemajuan teknologi di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses yang dapat membantu seseorang tumbuh sebagai pribadi yang dapat menghadapi berbagai macam perubahan dan masalah. Maka dari itu kemajuan ilmu pengetahuan akan berjalan seiring dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi baru sangat didukung oleh ilmu pengetahuan, dan ini adalah bukti kemajuan teknologi saat ini (Fitriansyah, 2016).

Di zaman modern ini, teknologi hadir dalam berbagai macam. *Gadget* adalah ilustrasi utama dari teknologi yang sangat disukai. Semua orang menggunakan dan memanfaatkan teknologi kontemporer tersebut termasuk *televisi*, *ponsel*, *laptop*, *komputer*, *tablet*, dan *gadget* jenis lainnya (Silalahi, 2022). Menggunakan teknologi sudah menjadi kebutuhan di dunia yang serba maju saat ini, baik untuk orang dewasa maupun anak-anak. Selain sebagai sarana komunikasi, *gadget* juga mempermudah aktivitas manusia (July Trisnawati Hutabarat et al., 2022). Dewasa, remaja, bahkan balita muda kini menjadi pelanggan aktif yang memiliki akses ke *gadget* tersebut, dan mereka ada dimana-mana (Hidayat et al., 2021). Oleh karena itu, banyak anak-anak terutama anak kecil (di bawah lima tahun) sudah mahir menggunakan teknologi berupa perangkat seperti *smartphone* atau telepon (Tatminingsih, 2017).

Perangkat elektronik dengan sejumlah kegunaan khusus disebut dengan *gadget* dalam bahasa Inggris. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia *gadget* biasa disebut dengan gawai yaitu instrumen berukuran kecil dengan kegunaan dan fungsi khusus yang praktis dan biasanya selalu memberikan sesuatu yang baru. Secara umum *gadget* didefinisikan

sebagai perangkat elektronik dengan fitur unik seperti *handphone*, *komputer*, *ipad*, *games*, dan lain-lain (Novitasari, 2019).

Teknologi sering disalahgunakan oleh masyarakat untuk kepentingan pribadi, seperti ketika orang tua memberikan barang elektronik gratis kepada anak-anak mereka pada saat di sekolah dan di rumah. Namun pada kenyataannya, *gadget* didesain untuk orang-orang yang berkepentingan di dunia perkantoran, perguruan tinggi, dan bisnis. Hal ini menunjukkan bahwa banyak orang tua saat ini menawarkan barang elektronik (*gadget*) kepada anak-anak mereka yang masih kecil dengan dalih bahwa mereka bisa damai dan tidak mengganggu aktivitas orang tua mereka. Sehingga akan berdampak sangat fatal bagi anak, karena menyebabkan anak muda merasa sangat tergantung atau kecanduan bahkan seolah-olah menjadi kebutuhan sehari-hari (Fitriansyah, 2016).

Penggunaan *gadget* di masa sekarang juga telah merambah ke dunia pendidikan termasuk di sekolah dasar. Banyak orang tua memfasilitasi anaknya pada usia sekolah dasar dengan *gadget* sebagai media pembelajaran, alat komunikasi, alat bermain, dan untuk menyenangkan anak (Fitriansyah, 2016). Ditambah lagi saat terjadinya pandemi covid-19 lalu yang berdampak pada aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan (Ansari et al., 2021). Dimana anak-anak sekolah mau tidak mau harus mampu mengakses internet dengan menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran. Karena media pembelajaran sendiri merupakan sarana yang mendorong efektivitas dan efisiensi kegiatan atau proses pembelajaran (Batubara & Batubara, 2020).

Namun alasan tersebut tak selamanya baik. Anak-anak mengira bahwa *gadget* adalah segalanya bagi mereka. Sebagian besar waktunya juga dihabiskan untuk bermain *gadget*. Jika mereka dipisahkan dari *gadget*, mereka akan merasa bingung, gelisah, dan khawatir dalam kesehariannya (Subarkah, 2019). Sehingga, anak akan menjadi seseorang yang introvert dan kurangnya kedekatan dengan orang tua. Selain itu juga mereka akan sangat bergantung pada *gadget* hingga tugas sekolahpun ia akan menggunakan *gadget* sebagai solusinya. Walaupun pada kenyataannya, *gadget* mempunyai sisi positif misalnya kemudahan dalam mengakses informasi dan komunikasi, melatih kreativitas dengan berbagai macam jenis permainan yang kreatif dan menantang bagi anak, menambah pengetahuan seperti mencari contoh-contoh soal, gambar, video atau tutorial yang menunjang pembelajaran anak (Novitasari, 2019).

Penelitian sebelumnya terkait penggunaan *gadget* dilakukan oleh (Rachmawati, 2022) mengemukakan bahwa penggunaan *gadget* yang lebih sering akan menurunkan konsentrasi belajar peserta didik, yang berdampak pada nilai prestasi belajar peserta didik. Selain itu, menurut penelitian (Kurniawati, 2020), penggunaan *gadget* dapat berdampak pada prestasi akademik peserta didik. Nilai rata-rata pengaruhnya sebesar 56% memungkinkan kita untuk mengamati efeknya. Peserta didik yang terus menerus menggunakan *gadget* akan mengalami kecanduan, seperti mereka kecanduan game, jejaring sosial, internet, dan program atau aplikasi lain yang umum digunakan yang tersedia di *gadget*. Dalam situasi ini, tingkat prestasi peserta didik akan menurun.

Temuan dari hasil pengamatan, membawa peneliti pada kesimpulan bahwa adanya penggunaan *gadget* yang aktif terjadi pada peserta didik kelas 6 di Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang. Bahkan mereka memiliki *group* kelas sendiri, mengetahui berbagai informasi yang sedang viral dengan sangat cepat, seringnya komunikasi melalui media sosial baik sesama teman atau dengan yang lainnya, selain itu ketika peserta didik tersebut ditanya mengenai cita-cita, sebagian besar menjawab ingin menjadi *gamers*. Sehingga hal ini membuktikan bahwa hampir seluruh kelas 6 telah menggunakan *gadget*.

Kondisi tersebut tentunya memiliki dampak terhadap kemampuan berpikir peserta didik. Karena dapat membentuk cara berpikir peserta didik, berpikir kritis adalah hal krusial bagi peserta didik. Berpikir kritis adalah kapasitas seseorang untuk membentuk penilaian, menelaah masalah, dan mampu memecahkan masalah sesuai dengan penilaian yang diyakini dipercayainya (Walfajri & Harjono, 2019). Susanto menegaskan bahwa penerapan berpikir kritis melibatkan tindakan terhadap pola pikir, pendapat, maupun pemikiran yang berkaitan dengan informasi yang diberikan atau dijelaskan (Fathiarah et al., 2019). Seorang peserta didik yang mampu menggunakan teknik berpikir kritis akan dapat memeriksa suatu situasi, menyelesaikannya atau menghasilkan solusi sehingga mereka dapat menarik kesimpulan terbaik darinya. Secara alami, mendapatkan data atau informasi dari berbagai sumber merupakan langkah awal dalam memecahkan atau menemukan jawaban atas permasalahan (Handayani et al., 2021). Agar seseorang memiliki pengetahuan yang lebih mendalam tentang makna suatu masalah atau kejadian, berpikir kritis dapat membantu memecahkan masalah tersebut (Suryani, 2019).

Menurut Barry K. Beyer dalam de Bono, ciri-ciri kemampuan berpikir kritis diantaranya yaitu: kemampuan membedakan antara pernyataan fakta yang dapat diverifikasi dan klaim nilai, membedakan antara informasi yang relevan dan tidak relevan, memastikan ketetapan faktual suatu pernyataan, mengidentifikasi sumber tulisan terpercaya, mengenali pernyataan atau argumen yang tidak tepat, mengenali pernyataan atau argumen yang tidak tepat, mengenali prasangka, menemukan ketidakkonsistenan logis di semua lini penalaran, mengenali pernyataan yang menyesatkan atau “tidak tepat”, dan memperkuat opini (Juhdi & Adila, 2018). Sudut pandang ini mengarah pada kesimpulan bahwa peserta didik dapat terlibat dalam pemikiran kritis, yang ditandai dengan pernyataan terus menerus tentang segala sesuatu. Akibatnya, peserta didik menjadi lebih kritis ketika mereka melihat suatu masalah, dan strateginya serta selalu melibatkan pertanyaan *why* (mengapa) dan *how* (bagaimana).

Dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir kritis sangatlah penting. Kemampuan untuk menganalisis secara kritis atau menyelidiki sesuatu secara mendalam untuk alasan yang tepat dikenal sebagai kemampuan berpikir kritis. Peserta didik dapat mengatasi tantangan apa pun dan menjadi fasih dalam proses pembelajaran dengan melatih pemikiran yang kritis. Ketika mempelajari atau menilai informasi atau isu yang berbeda untuk membuat tindakan dan kesimpulan yang dapat dibenarkan, kapasitas berpikir kritis adalah cara berpikir bijaksana, metodis, dan beralasan.

Berdasarkan penguraian dan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui apakah penggunaan *gadget* oleh peserta didik kelas VI MI Nashrul Fajar Meteseh Tembalang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian *ex post facto*. Menurut Sugiyono mendefinisikan penelitian kuantitatif sebagai pendekatan penelitian positif yang menggabungkan strategi pengambilan sampel yang seringkali acak, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel yang biasanya digunakan secara acak, instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, dan analisis data yang bersifat kuantitatif dan statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang ada (Sugiyono, 2016). Penelitian *ex post facto* semacam ini digunakan untuk melihat pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen. Disebut penelitian *ex post facto* karena mengacu pada perlakuan terhadap variabel bebas

atau independen yang sudah terjadi sehingga peneliti hanya perlu melihat pengaruhnya terhadap variabel terikat atau dependen dan tidak perlu memberikan perlakuan lebih (S. Permadi et al., 2020). Langkah-langkah yang terlibat dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut: perumusan masalah, perumusan hipotesis, memilih strategi pengumpulan data, menyusun instrumen penelitian, dan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban atas rumusan masalah atau menarik kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI MI Nashrul Fajar Meteseh Tembalang, dengan sampel sebanyak 32 peserta didik yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive random sampling*. Dalam penelitian ini, observasi, angket, tes uraian dan dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Peneliti juga menggunakan riset atau observasi non partisipan dalam melakukan observasi pada responden. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala Likert baik untuk item *favorable* dan *unfavorable* dan ditujukan untuk mengukur penggunaan *gadget*. Untuk mengumpulkan informasi atau data tentang kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VI, peneliti menggunakan tes tertulis dalam memecahkan soal-soal deskriptif dalam bentuk uraian untuk menyelesaikan masalah matematika. Penelitian ini menggunakan uji asumsi klasik atau regresi linear sebagai alat untuk analisis pengaruh, di mana penelitian ini menggunakan data statistik untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan dan variabel kemampuan berpikir kritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil angket tingkat penggunaan *gadget* termasuk dalam kriteria tinggi berdasarkan data yang diolah dalam tabel distribusi frekuensi. Hal ini terlihat dari distribusi frekuensi yang dikonversikan ke dalam persentase menggunakan data hasil angket. Dari data hasil kategori penggunaan *gadget*, terlihat bahwa dari 32 peserta didik diperoleh 13 peserta didik (40,625%) memiliki kriteria sangat tinggi, 18 peserta didik (56,25%) memiliki kriteria tinggi, dan 1 peserta didik (3,125%) memiliki kriteria sedang. Berdasarkan hasil presentase yang telah dijelaskan, maka rata-rata penggunaan *gadget* peserta didik kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang memiliki kriteria tinggi. Hasil rata-rata angket dengan jumlah 2100 dari 32 responden adalah 65,625 atau dibulatkan menjadi 7.

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 kemampuan berpikir kritis terlihat bahwa dari 32 peserta didik, 3 peserta didik (9,375%) tergolong sedang, dan 29 peserta didik (90,625%) tergolong rendah. Dari hasil presentase yang telah dijelaskan di atas, rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang tergolong rendah. Pada rata-rata hasil tes soalnya dengan jumlah 1339 dari 32 responden adalah 41,84 atau dibulatkan menjadi 5.

Selanjutnya, untuk mengetahui data terdistribusi secara normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas data dengan menggunakan *software SPSS Statistic 26* yang digunakan dalam perhitungan ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan tingkat signifikansi 0,05. Jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, dan jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Oleh karena itu, nilai sig penggunaan *gadget* dihitung sebesar = 0,430 sedangkan nilai sig kemampuan berpikir kritis dihitung sebesar 0,117. Sehingga

terlihat bahwa nilai sig $0,430 > 0,05$ dan $0,117 > 0,05$. Oleh karena itu, temuan ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah suatu variabel berhubungan secara linier atau tidak dengan variabel lainnya. Apabila nilai sig $> 0,05$ maka data dianggap linier. Sehingga pada tingkat signifikansi 5% ditetapkan sebagai temuan dengan menggunakan uji linearitas dengan jumlah sampel 32 responden dan diperoleh (sig = 0,588). Oleh karena itu, variabel tersebut dinyatakan linear.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yaitu uji hipotesis data yang dilakukan dengan *software* SPSS *Statistic* 26 dan jumlah sampel sebanyak $n = 32$, maka dihasilkan koefisien determinasi yang dinyatakan dalam presentase (%). Menurut hasil pengujian SPSS *Statistics* 21, nilai '*R Square*' yaitu 0,244. Jika dipresentasikan menjadi 24,4%.

Tabel 1 Hasil Uji Koefisien Determinasi
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.494 ^a	.244	.219	9.271

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Selanjutnya uji t. dalam hal ini mencari $t_{tabel} = (sig/2, N-k) = 2,042$.

Tabel 2 Hasil Uji-t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-1.576	14.256		-.111	.913
Penggunaan Gadget	.672	.216	.494	3.115	.004

a. Dependent Variable: Kemampuan Berpikir Kritis

Berdasarkan hasil tersebut, diketahui signifikansinya adalah $0,004 < 0,05$. Nilai $t_{hitung} = 3,115$ dan $t_{tabel} = 2,042$. Artinya, $3,115 > 2,042$, sehingga menolak H_0 artinya variabel Y dipengaruhi secara signifikan oleh variabel X.

Pembahasan

Gadget adalah suatu perangkat atau instrumen elektronik dengan karakter unik dan kemampuan yang luar biasa, serta berbagai fitur layanan atau aplikasi yang menampilkan kemajuan teknologi terkini yang dapat meningkatkan kepraktisan kehidupan manusia. Sehingga menjadi landasan bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana tingkat penggunaan *gadget* dikalangan peserta didik sekolah dasar.

Penggunaan *gadget* di masa sekarang telah merambah ke dalam dunia pendidikan termasuk di sekolah dasar. Banyak anak-anak sekolah dasar yang difasilitasi oleh orang tuanya dengan *gadget* sebagai dalih untuk media pembelajaran, alat komunikasi, alat bermain, dan untuk menyenangkan anak (Fitriansyah, 2016). Namun alasan tersebut tidak selamanya baik. Anak-anak akan menganggap bahwa *gadget* adalah dunianya dan segalanya bagi mereka. Mereka akan bingung serta uring-uringan apabila dijauhkan dari *gadget*. Mereka akan menghabiskan mayoritas waktunya bermain dengan *gadget*. Sehingga anak akan cenderung menjadi seorang yang introvert dan kurangnya kedekatan dengan orang tua. Selain itu, anak akan sangat bergantung pada *gadget* hingga tugas sekolahpun ia akan menggunakan *gadget* sebagai solusinya.

Walaupun pada kenyataannya, gadget mempunyai sisi positif misalnya kemudahan dalam mengakses informasi dan komunikasi, melatih anak menjadi lebih kreatif dengan beragam permainan yang kreatif dan menantang, menambah pengetahuan seperti mencari contoh-contoh soal, video pembelajaran atau tutorial- tutorial yang menunjang pembelajaran anak (Novitasari, 2019).

Biasanya *gadget* digunakan ketika anak-anak berada jauh dari lingkungan sekolah seperti di rumah atau lingkungan masyarakat. Ketika di sekolah anak tidak diperbolehkan membawa *gadget* kecuali ketika ada pembelajaran yang mengharuskan peserta didik tersebut menggunakan *gadget*. Dari mulai mudah digunakan dan praktis serta memiliki begitu banyak fitur sehingga hampir setiap anak muda hingga orang dewasa sudah memiliki bahkan mengetahui cara menggunakan *gadget*. Peserta didik di MI Nasharul Fajar Meteseh Tembalang khususnya di kelas 6, hanya sedikit anak dan bisa dihitung dengan jari peserta didik yang tidak memiliki *gadget* sendiri. Namun, hal ini tidak menutup kemungkinan para peserta didik ini dapat menggunakan *gadget* dan mungkin dianggap sebagai pengguna teknologi yang terampil. Sehingga, tidak heran jika peserta didik kelas 6 di Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang tingkat penggunaan *gadget* tergolong tinggi.

Kondisi tersebut tentunya memiliki dampak terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Bagi peserta didik, berpikir kritis sangatlah penting sebab dapat membentuk cara berpikir mereka. Kapasitas seseorang untuk berpikir kritis mengacu pada kapasitas mereka untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan berdasarkan keputusan yang mereka yakini dan dipercayainya (Walfajri & Harjono, 2019). Seorang peserta didik yang mampu berpikir kritis adalah orang yang dapat memeriksa situasi atau masalah dan yang dapat memecahkannya atau menghasilkan solusi terbaik. Secara alami, mendapatkan data atau informasi dari berbagai sumber merupakan langkah awal dalam memecahkan atau menemukan jawaban atas masalah (Handayani et al., 2021).

Dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir kritis sangatlah penting. Kemampuan untuk menganalisis secara kritis atau menyelidiki sesuatu secara mendalam untuk alasan yang tepat dikenal sebagai kemampuan berpikir kritis (Tresnawati et al., 2017). Peserta didik dapat mengatasi tantangan apa pun dan menjadi fasih dalam proses pembelajaran dengan melatih pemikiran yang kritis. Ketika mempelajari atau menilai informasi atau isu yang berbeda untuk membuat tindakan dan kesimpulan yang dapat dibenarkan, kapasitas berpikir kritis adalah cara berpikir bijaksana, metodis, dan beralasan.

Penelitian ini mengkaji tentang kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. Mempelajari matematika terlampaui krusial sebab memainkan peran penting dalam masyarakat, tempat kerja, dan bahkan perkembangan anak (Nasir, 2016). Karena berpikir kritis dan matematika berjalan beriringan, sangat penting untuk mengembangkan keterampilan ini saat belajar matematika. Keterampilan dan pemikiran yang kritis sangat baik dikembangkan pada saat belajar matematika. Melalui beberapa tahapan dalam proses pembelajaran matematika, berpikir kritis dapat dilatih dan dikembangkan (Kurniawati & Ekayanti, 2020).

Kemampuan berpikir kritis dipandang sebagai bakat internal yang menggambarkan kemampuan unik yang diperoleh melalui instruksi maupun pengalaman untuk melakukan aktivitas tertentu. Selain itu, proses berpikir yang memerlukan penciptaan konsep, aplikasi, analisis, atau evaluasi informasi untuk mengatasi masalah disebut kemampuan berpikir kritis. Komponen psikomotorik dan

kognitif penilaian hasil belajar meliputi kemampuan berpikir kritis. Keduanya harus seimbang ketika mempraktikkan atau mempelajari matematika sehingga peserta didik dapat merefleksikan keputusan dan kesimpulan mereka sendiri dan dapat meningkatkan hasil belajar (Sulistiani & Masrukan, 2016).

Maka, menurut temuan hasil penelitian, penggunaan *gadget* oleh peserta didik kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis mereka. Data penelitian tentang penggunaan *gadget* ini diketahui dari pengukuran menggunakan angket (kuesioner) dengan tingkat kategori tinggi sebesar 56,25% dari jumlah responden 32 peserta didik. Sedangkan data penelitian kemampuan berpikir kritis ini diketahui dari hasil pengukuran tes tertulis dalam bentuk uraian dengan tingkat kategori rendah sebesar 90,625% dari jumlah responden 32 peserta didik. Seluruh sampel sebelumnya telah di observasi oleh peneliti dan responden diketahui merupakan pengguna *gadget* yang aktif.

Pada penelitian ini diperoleh hasil uji koefisien determinasi yang dinyatakan dalam persentase (%). Menurut hasil pengujian SPSS *Statistics* 26, nilai '*R Square*' diperoleh hasil yaitu 0,244, yang jika dipresentasikan menjadi 24,4%. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa hanya 24,4% penjelasan variabel Y diberikan oleh variabel X, sedangkan faktor lain dapat menjelaskan sisanya sebesar 75,6%. Hasil persentase yang sangat baik terjadi ketika persentase penjelasan mencapai 100%, sehingga hasil ini mengindikasikan hasil yang kurang baik.

Dari hasil analisis uji t-statistik menggunakan *software* SPSS 26 ditemukan hasil nilai $t_{hitung} = 3,115$ dan $t_{tabel} = 2,042$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3,115 > 2,042$. Maka H_0 ditolak artinya variabel X secara signifikan mempengaruhi variabel Y. Oleh karena itu, variabel kemampuan berpikir kritis (Y) dipengaruhi secara signifikan oleh variabel penggunaan gadget (X). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan gadget merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 6 di Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang.

PENUTUP

Terkait pemaparan dan pembahasan hasil data penelitian di atas, diketahui bahwa penggunaan *gadget* oleh peserta didik kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis mereka. Menurut hasil pengujian SPSS *Statistics* 26, nilai '*R Square*' adalah 0,244, yang jika dipresentasikan menjadi 24,4%. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa hanya 24,4% penjelasan variabel Y diberikan oleh variabel X, sedangkan faktor lain dapat menjelaskan sisanya sebesar 75,6%. Hasil yang ditunjukkan kurang baik. Berdasarkan dari hasil uji analisis statistik menggunakan *software* SPSS 26 dengan menggunakan uji statistik t, diperoleh hasil nilai $t_{hitung} = 3,115$ dan $t_{tabel} = 2,042$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3,115 > 2,042$. Maka H_0 ditolak artinya variabel X (penggunaan gadget) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y (kemampuan berpikir kritis). Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan gadget merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 6 di Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansari, M. I., Barsihanor, B., & Arifin, M. F. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Smartphone Android di Kelompok Kerja Guru Kelas Gugus Pangeran Antasari Kota Banjarbaru. *Loyalitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 72-84. DOI: <https://doi.org/10.30739/loyal.v4i1.914>
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21-33. DOI: <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>
- Fathiara, A., Badarudin, B., & Muslim, A. H. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Gemar Membaca Peserta Didik melalui Model Predict Observe Explain Berbasis Literasi. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 92-106. DOI: <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i2.1863>
- Fitriansyah, F. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana*, 16(2), 1-11. DOI: <https://doi.org/10.31294/jc.v16i1.1279>
- Handayani, S. L., Budiarti, I. G., Kusmajid, K., & Khairil, K. (2021). Problem Based Instruction Berbantuan E-Learning: Pengaruhnya terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 697-705. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.795>
- 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. DOI: <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Juhdi, & Adila, S. D. (2018). Profesi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Era Globalisasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 16-24. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/geneologi%20pai.v5i1.1043>
- July Trisnawati Hutabarat, Kristina Ompusunggu, Leni Elisa Silaban, Lasrin Aliando Padang, & Damayanti Nababan. (2022). Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget di Sekolah Menengah Kejuruan St.Nahanson Parapat Sipoholon. *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia*, 1(4), 14-25. DOI: <https://doi.org/10.56444/perigel.v1i4.227>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran* 3(2), 107-114. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i5.6665>
- Nasir, M. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pelajaran Matematika. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 1-19. DOI: <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v1i2.381>
- 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. DOI: <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11. DOI: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rachmawati, N. H. (2022). Pengaruh Smartphone terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Warta Desa*, 4(2), 79-85. DOI: <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.172>
- S. Permadi, A., Purtina, A., & Jailani, M. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 16-21. DOI: <https://doi.org/10.33084/tunas.v6i1.2071>
- Silalahi, S. Y. (2022). Gadget dan Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 335-346. DOI: <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.219>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1), 125-139. DOI: <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiani, E., & Masrukan. (2016). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan MEA. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Semarang*, 605–612.
- Suryani, L. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama dalam Menyusun Tes Belajar Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis melalui Supervisi Akademik. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(4), 661-669. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/pjr.v3i3.7234>
- Tatminingsih, S. (2017). Dampak Penggunaan Tik terhadap Perilaku Anak Usia Dini: Studi Kasus pada Anak Usia 4-7 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 18(1), 42-52. DOI: <https://doi.org/10.33830/jp.v18i1.281.2017>
- Tresnawati, T., Hidayat, W., & Rohaeti, E. E. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Menengah Atas. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 2(2), 116-122. DOI: <https://doi.org/10.23969/symmetry.v2i2.616>
- Walfajri, R. U., & Harjono, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Tematik Muatan IPA melalui Model Problem Based Learning Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 16-20. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.54>
- Yandi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 269-281. DOI: <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.4455>