

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

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, kesehatan, teknologi, dan sosial masyarakat yang membawa dampak yang begitu besar dalam kehidupan manusia, khususnya dalam dunia pendidikan (Hidayat dkk, 2020).

Di era digital saat ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, namun juga harus mampu menjawab berbagai tantangan dalam dunia pembelajaran. Perubahan gaya hidup akibat kemajuan teknologi telah mempengaruhi cara belajar, berinteraksi, dan mengakses informasi oleh siswa. Namun kemajuan tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Jiwan 01, ditemukan dua permasalahan utama yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Permasalahan yang pertama adalah proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah dasar belum optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada Unit 1 Norma Dalam Kehidupanku, Topik

Norma dan Jenis Jenisnya. Dalam penerapannya banyak guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional seperti ceramah atau penugasan satu arah, yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam berpikir mendalam, menganalisis, dan menyampaikan pendapat mereka. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam menerapkan pemahaman tentang norma dalam kehidupan sehari-hari, karena mereka belum terbiasa menganalisis, mengevaluasi, dan mengaitkan materi dengan situasi nyata di lingkungan sekitarnya.

Permasalahan kedua yang dihadapi oleh guru adalah pemanfaatan teknologi yang masih terbatas dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan *gadget* sebagai media edukatif, padahal *gadget* dan perangkat digital saat ini sudah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari siswa yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar agar lebih interaktif dan bermakna. Sayangnya, berbagai fasilitas yang tersedia untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi mengajar kurang termanfaatkan secara maksimal. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor seperti kurangnya kemampuan dan keterampilan guru untuk memanfaatkan teknologi, keterbatasan waktu untuk membuat pembelajaran berbasis teknologi, serta kurangnya dukungan dari pihak sekolah. Hal ini menciptakan ketidakseimbangan dalam penggunaan *gadget*, dimana perangkat yang seharusnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis justru belum digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu langkah strategis yang dapat diambil adalah mengoptimalkan pemanfaatan teknologi, khususnya *gadget*, dalam proses pembelajaran. *Gadget* yang selama ini lebih banyak digunakan untuk hiburan dapat diarahkan menjadi media edukatif yang mendorong siswa berpikir lebih kritis dan mandiri. Penggunaan *gadget* yang tepat, apabila dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis pemecahan masalah, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan. Salah satu contohnya adalah dengan memanfaatkan aplikasi atau platform digital yang memungkinkan siswa mengeksplorasi informasi, menganalisis data, mengemukakan pendapat, serta memecahkan permasalahan secara mandiri. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menggunakan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga terlibat aktif dalam proses berpikir, menganalisis, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menjawab tantangan zaman, tetapi juga menjadi solusi untuk membentuk peserta didik dalam *critical thinking*.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fitriansyah (2016), inovasi teknologi sangat didorong oleh adanya kemajuan ilmu pengetahuan yang memungkinkan pengembangan suatu solusi baru untuk menghadapi tantangan bagi masyarakat kedepannya. Menurut Yumarni (2022), di era modern ini, teknologi tercipta dalam berbagai bentuk, contohnya seperti *gadget*, televisi, laptop, komputer, dan lainnya. 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* memiliki sisi positif seperti memudahkan akses informasi dan komunikasi, memberikan pengetahuan dan meningkatkan kreativitas (Novitasari, 2019).

*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 sering disalahgunakan oleh masyarakat untuk kepentingan pribadi. Banyak orang tua saat ini memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka yang dengan alasan agar anak tidak mengganggu aktivitas mereka. Hal ini mengakibatkan dampak yang sangat serius bagi anak, seperti ketergantungan atau kecanduan yang seharusnya anak dengan batas umur tertentu belum saatnya menggunakan *gadget* menganggap bahwa *gadget* adalah kebutuhan sehari-hari mereka, tidak jarang anak dengan ketergantungan tersebut mengalami ketantruman apabila tidak diberikan *gadget*.

Menurut Subarkah (2019), fenomena ketergantungan *gadget* tersebut mengakibatkan anak cenderung merasa bingung, gelisah, dan khawatir saat

bersosialisasi dengan dunia luar, yang mengakibatkan anak-anak menjadi lebih introvert bahkan kurangnya kedekatan dengan orang tua. ketergantungan tersebut juga berdampak kepada segi pendidikan mereka, mereka juga cenderung bergantung pada gadget, untuk menyelesaikan tugas sekolah.

Pada hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ningsih (2023) yang meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar pada siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto* dengan pengumpulan data melalui angket dan tes pada pembelajaran matematika untuk mengukur kemampuan berpikir kritis yang melibatkan 32 siswa yang aktif menggunakan *gadget* pada keseharian mereka sebagai sampel. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat penggunaan gadget pada siswa tergolong tinggi, sementara kemampuan berpikir kritis siswa tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes pada pembelajaran matematika yang memiliki nilai rata rata yang rendah. Dalam hal ini *gadget* memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam berpikir.

Menurut Purnaningsih dkk. (2019), berpikir kritis atau *critical thinking* merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki bagi siswa. Keterampilan ini merujuk pada suatu kemampuan individu untuk mengevaluasi informasi, menganalisis suatu permasalahan, dan cara menyelesaikan tantangan berdasarkan penilaian yang diyakini. Menurut

Fathiar dkk. (2019), penerapan berpikir kritis melibatkan tindakan terhadap cara berpikir dan penilaian terhadap informasi yang diterima. Siswa dengan kemampuan berpikir kritis mampu menganalisis situasi yang mereka hadapi, menemukan solusi, dan menarik kesimpulan yang tepat. Secara alami, mengumpulkan data dari berbagai sumber adalah langkah awal dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, berpikir kritis dapat membantu individu memahami lebih dalam mengenai makna suatu masalah atau peristiwa.

Menurut Suardi & Juhji (2018) Barry K. Beyer dalam de Bono menjelaskan bahwa ciri-ciri seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis diantaranya yaitu, mampu membedakan antara sebuah fakta yang dapat dibuktikan, membedakan antara suatu informasi bersifat relevan atau tidak relevan, mengenali suatu pernyataan atau argumen yang tidak tepat, mampu mempertahankan pendapat atau opini. Dapat dikatakan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis ditandai dengan ia haus akan ilmu pengetahuan dan terus menerus ingin mengetahui suatu hal baru, sehingga, peserta didik menjadi lebih kritis ketika mereka melihat suatu masalah, dan melibatkan pertanyaan *why* (mengapa) dan *how* (bagaimana) pada sesuatu yang baru bagi mereka. Kemampuan ini sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan kemampuan ini peserta didik dapat menganalisis pembelajaran secara kritis sehingga ia lebih paham apa yang diajarkan oleh guru.

Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* di era digital terhadap *critical thinking skills* pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran untuk mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Di Era Digital Terhadap *Critical Thinking Skills* Pada Siswa Sekolah Dasar.

## **B. Batasan Masalah**

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan mengantisipasi terjadinya pembiasan permasalahan, maka dalam penelitian ini perlu diadakan pembatasan sebagai berikut :

1. Variabel penelitian ini sebagai berikut :
  - a. Variabel bebas yaitu Penggunaan *Gadget* Di Era Di Digital.
  - b. Variabel terikat yaitu *Critical Thinking Skills* pada siswa sekolah dasar
2. Subjek penelitian ini terbatas pada siswa kelas V SDN Jiwan 01 sebagai kelas eksperimen dan SDN Teguhan 02 sebagai kelas kontrol.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah dari yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Penggunaan *Gadget* Di Era Di Digital Terhadap *Critical Thinking Skills* Pada Siswa Sekolah Dasar?”.

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh Penggunaan *Gadget* Di Era Di Digital Terhadap *Critical Thinking Skills* Pada Siswa Sekolah Dasar”.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan tentang pengaruh penggunaan *gadget* di era digital terhadap keterampilan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar.
  - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas dampak penggunaan teknologi digital terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam konteks pendidikan.

## 2. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan diri sebagai tenaga pendidik yang inovatif dan kreatif, serta memberikan wawasan lebih dalam tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

## 3. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, serta membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan memanfaatkan teknologi secara efektif.

## 4. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya berpikir kritis dan mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam penggunaan *gadget* di era digital.

## 5. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi pihak sekolah dalam merumuskan kebijakan terkait penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, serta membantu meningkatkan proses belajar mengajar yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

## 6. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di berbagai konteks pendidikan.

## F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang menitikberatkan pada langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional untuk variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Penggunaan *Gadget* di Era Digital

Penggunaan *gadget* di era digital merujuk pada penggunaan perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, atau komputer oleh siswa dalam aktivitas pembelajaran, yang dapat mencakup pencarian informasi, akses materi pembelajaran, serta penggunaan aplikasi pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis. Dalam penelitian ini, penggunaan *gadget* akan dianalisis berdasarkan frekuensi dan jenis penggunaan yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

### 2. *Critical Thinking Skills* (Keterampilan Berpikir Kritis)

Keterampilan berpikir kritis dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun

solusi terhadap masalah yang dihadapi dengan cara yang logis dan rasional. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi argumen, menghubungkan informasi, serta menarik kesimpulan yang berdasar pada bukti yang ada. Data tentang keterampilan berpikir kritis siswa akan diperoleh melalui tes instrumen yang berfokus pada pengujian kemampuan siswa dalam berpikir kritis, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

### 3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila mengacu pada pemahaman peserta didik terhadap Pendidikan Pancasila, khususnya materi norma dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai utama yang diajarkan meliputi religius, jujur, kreatif, mandiri, demokratis, toleransi, disiplin, kerja keras, dan cinta tanah air. Norma yang diajarkan meliputi norma agama, hukum, kesusilaan, dan kesopanan, yang keseluruhannya berfungsi sebagai pedoman hidup dalam membentuk perilaku sosial yang tertib, etis, dan sesuai nilai-nilai Pancasila.