

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Berpikir Kritis (*Critical Thinking*)

a. Definisi Berpikir Kritis atau *Critical Thinking*

Menurut Mardhani dkk. (2022), berpikir kritis adalah proses aktif dan terampil dalam merumuskan alasan yang terstruktur, yang meliputi penyusunan konsep, penerapan, analisis, integrasi, dan evaluasi informasi yang diperoleh melalui pengamatan, refleksi, penalaran, atau komunikasi. Proses ini menjadi dasar dalam mengambil keputusan dan menentukan tindakan yang tepat.

Menurut Abdullah (2016), berpendapat bahwa berpikir kritis adalah memahami dan merumuskan suatu masalah, mengumpulkan dan menganalisis informasi yang diperlukan dan dapat diandalkan, membuat dugaan dan hipotesis, menguji hipotesis secara logis, menarik kesimpulan dengan cermat, melakukan evaluasi dan meyakini sesuatu.

Menurut Hartini (2017), berpikir kritis merupakan suatu bentuk kemampuan seseorang untuk melakukan penalaran secara tinggi dengan menilai suatu fenomena atau permasalahan dari berbagai sudut pandang secara bijak, sehingga ia dapat mengambil keputusan secara tepat. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis apabila ia dapat menguasai berbagai kemampuan,

seperti mengajukan pertanyaan, melakukan investigasi, mengevaluasi informasi, dan mengambil keputusan.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan aktivitas berpikir yang sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Berpikir kritis atau *critical thinking* merupakan kemampuan individu untuk menganalisis informasi, argumen, dan bukti secara rasional, objektif, dan sistematis. Proses ini mencakup tentang bagaimana seseorang menerima suatu informasi atau permasalahan yang diterima dan cara seseorang itu mengambil keputusan atau solusi. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan berpikir kritis harus menjadi prioritas dalam proses pembelajaran di semua jenjang pendidikan.

b. Ciri Ciri Berpikir Kritis

Menurut Marlina & Harahap (2018), ada beberapa ciri ciri seseorang dikatakan memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, hal tersebut antara lain,

- 1) Berpedoman pada fakta tanpa mengubah menutupi, atau melebih-lebihkan informasi yang ada.
- 2) Menyusun dan mengorganisir pikiran secara runtut lalu menyampaikannya dengan cara yang jelas dan mudah dimengerti serta logis.

- 3) Dapat membedakan antara kesimpulan yang didasarkan pada logika yang valid dan yang tidak valid.
- 4) Menggunakan berbagai sudut pandang untuk mengidentifikasi suatu permasalahan sehingga dapat memastikan apakah suatu pernyataan sudah dapat disampaikan atau masih perlu dilengkapi.
- 5) Menolak argumen yang tidak relevan dan menyampaikan argumen yang relevan.
- 6) Dapat menyatakan pendapat pribadinya dan bertanggung jawab mengenai akibat atau dampak yang bisa terjadi dari pendapat itu.
- 7) Menghargai pendapat orang lain yang tidak sesuai dengan pendapatnya dan menyadari bahwa pemahaman seseorang selalu memiliki batasan.

c. Unsur Unsur Berpikir Kritis

Hayudiyani dkk. (2017), mengemukakan pendapat mengenai unsur unsur dari berpikir kritis, diantaranya yaitu:

1) Fokus (*Focus*)

Memusatkan perhatian pada isu, pernyataan, atau suatu permasalahan yang sedang dianalisis, hal ini melibatkan pemahaman yang kompleks mengenai apa yang ingin dibuktikan atau diselesaikan.

2) Alasan (*Reason*)

Mengembangkan argumen atau alasan yang mendasari pandangan atau keputusan yang diambil dari suatu permasalahan, pada hal ini mencakup kemampuan untuk menyusun pernyataan atau pendapat secara logis dan relevan.

3) Kesimpulan (*Inference*)

Menarik kesimpulan berdasarkan bukti dan informasi yang tersedia, sehingga mengenali kesalahan penalaran dalam argumen.

4) Situasi (*Situation*)

Menghubungkan masalah dengan konteks atau situasi sehari-hari, sehingga dapat memahami relevansi dan implikasi dari isu tersebut.

5) Kejelasan (*Clarity*)

Menyampaikan informasi dan argumen dengan cara yang jelas serta mudah dipahami, sehingga orang lain dapat mengerti dan mengikuti pemikiran yang disampaikan.

6) Tinjauan Ulang (*Overview*)

Memeriksa kembali atau mengevaluasi hasil dari analisis dan kesimpulan yang diambil untuk memastikan bahwa semua aspek telah dipertimbangkan dengan baik.

d. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kritis

Menurut Sutriyanti & Mulyadi (2019) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan manusia untuk berpikir kritis, faktor faktor tersebut antara lain,

1) Kondisi fisik

Menurut Rosmaini (2023), kondisi fisik seseorang memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan berpikir kritis. Ketika seseorang berada dalam kondisi tubuh yang tidak sehat atau sakit, kelelahan, kekurangan nutrisi cenderung memiliki fungsi kognitif yang menurun. Seseorang dalam kondisi ini cenderung mengalami kesulitan dalam konsentrasi, memahami suatu informasi, dan mengambil keputusan secara tepat Akibatnya, kemampuan untuk berpikir secara kritis dan menyelesaikan masalah secara efektif pun ikut terganggu.

2) Motivasi

Menurut Afida Afnaril dkk. (2024), tanpa adanya motivasi, seseorang cenderung pasif dan menerima informasi begitu saja tanpa diproses secara mendalam. Sebaliknya, jika seseorang memiliki motivasi ia akan memiliki kemampuan berpikir lebih terbuka untuk memahami, memecahkan masalah, atau mencapai tujuan tertentu. Selain itu ia akan aktif menggunakan logikanya serta mempeertimbangkan berbagai kemungkinan sebelum mengambil keputusan.

3) Kecemasan

Arpin dkk. (2015), menegaskan bahwa kecemasan dapat mengganggu kemampuan individu dalam berpikir secara kritis. Ketika seseorang merasa cemas, pikirannya cenderung dipenuhi oleh ketakutan dan kekhawatiran, sehingga sulit untuk menganalisis informasi dengan jernih atau mengambil keputusan yang logis. Hal ini sangat relevan dalam dunia pendidikan, khususnya pada siswa. Menurut Fazila Farrasia dkk. (2023), siswa yang memiliki tingkat kecemasan rendah biasanya mampu merespons situasi dengan lebih tenang dan rasional. Mereka lebih mudah untuk fokus, mengamati secara objektif, serta mengevaluasi informasi secara mendalam kemampuan-kemampuan yang menjadi inti dari berpikir kritis.

Sebaliknya, siswa dengan tingkat kecemasan tinggi cenderung mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi, sehingga respon mereka terhadap suatu masalah bisa menjadi tergesa-gesa, penuh keraguan, atau bahkan menghindar dari persoalan.

4) Kemampuan intelektual

Menurut Rapika & Sari (2019), kemampuan intelektual adalah kapasitas mental yang dimiliki seseorang untuk berpikir, memahami, dan memecahkan berbagai jenis masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini mencakup banyak aspek

penting, seperti kemampuan untuk menalar secara logis, berpikir secara abstrak, serta memahami dan menghubungkan berbagai konsep dengan baik. Dalam dunia pendidikan dan psikologi, kemampuan intelektual seringkali diukur melalui skor IQ atau *Intelligence Quotient*, yang dianggap sebagai salah satu indikator dari potensi intelektual seseorang (Kusuma Dewi Tiara, 2018).

Menurut Sabulat dkk. (2025), orang yang memiliki tingkat kecerdasan intelektual atau IQ yang tinggi biasanya lebih cepat dalam memahami suatu informasi. Karena orang dengan kondisi ini cenderung mampu menganalisis situasi secara mendalam, mempertimbangkan berbagai kemungkinan, dan mengambil keputusan dengan bijak. Kecakapan-kecakapan inilah yang menjadi dasar dari kemampuan berpikir kritis. Jadi, bisa dikatakan bahwa semakin tinggi kemampuan intelektual seseorang, semakin besar pula kemampuannya untuk berpikir kritis dalam menilai informasi dan memecahkan masalah.

2. *Gadget*

a. Definisi *Gadget*

Gadget atau gawai menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), didefinisikan sebagai perangkat elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis. Menurut Marpaung (2018), *gadget* adalah perangkat canggih yang dirancang dengan berbagai aplikasi

yang memungkinkan penggunaanya untuk mengakses berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan bahkan hiburan.

Menurut Subarkah (2019), *gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan khusus, seperti smartphone modern. *Gadget* ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan kemudahan dalam berbagai aktivitas sehari-hari, mulai dari komunikasi efektif melalui panggilan telepon, pesan teks, dan media sosial, hingga akses informasi secara cepat dan luas melalui internet. Selain itu, *gadget* juga digunakan sebagai alat pembantu dalam belajar, bekerja, dan bahkan bersantai, yang sangat berguna bagi manusia. Menurut Zakaria dkk. (2023), berpendapat bahwa *gadget* seringkali dipandang sebagai perangkat canggih yang menyediakan berbagai fitur aplikasi, termasuk jejaring sosial, hiburan, dan akses berita yang memiliki unsur berkelanjutan dan desain yang mengikuti zaman.

Berdasarkan pendapat para ahli dan definisi *gadget* di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik khusus yang memiliki kelebihan, modernitas, kecanggihan, serta keunikan yang membedakannya dari perangkat elektronik lainnya. Keunikan ini menciptakan teknologi baru yang dianggap memudahkan pengguna. Selain itu, fitur-fitur pada gadget dapat menjadi solusi praktis yang dapat memudahkan dalam kehidupan sehari-hari

b. Sejarah *Gadget*

Sebelum berkembang seperti sekarang *gadget* telah mengalami transformasi yang beragam. Menurut Novitasari (2019), *gadget* ditemukan oleh Martin Cooper yang merupakan seorang karyawan dari divisi Motorola pada perusahaan “Handphone” pada 3 April 1973. Dengan model pertama bernama DynaTAC. Perkembangan ini membawa kemajuan pada bidang teknologi komunikasi. Telephone yang sebelumnya masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sekarang berubah nama menjadi HP (*Handphone*) yang bersifat portable dan praktis untuk dibawa kemana mana. Perusahaan IBM memproduksi HP dengan menggunakan teknologi layar sentuh (*touchscreen*) namun dalam penggunaannya masih memerlukan tongkat stylus. Pada tahun 1947 Amerika merupakan negara yang pertama kali menggunakan HP, setelah itu mulai menyebar ke seluruh dunia. Dengan beberapa perusahaan besar yang mulai memproduksinya, seperti Nokia, Sony Ericsson, Motorola, dan Siemens. pertama menggunakan HP untuk pertama kali,

c. Jenis – Jenis *Gadget*

Sebagian orang mungkin mengetahui bahwa *gadget* hanya berupa ponsel atau HP, namun dalam kenyataan *gadget* memiliki berbagai macam jenis beserta fungsinya. Menurut Anggraini (2019), menyatakan jenis jenis *gadget* antara lain sebagai berikut:

1) *Handphone*, gawai, ponsel, telepon seluler, atau *smartphone*

Handphone adalah salah satu jenis *gadget* yang paling umum digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat, dengan bentuk yang efisien untuk dibawa kemana mana. Pada awalnya *handphone* memiliki fungsinya terbatas sebagai alat komunikasi, tetapi seiring perkembangan zaman, *handphone* kini memiliki beragam fungsi tambahan, seperti mencari informasi, menyediakan hiburan, dan banyak lagi.

2) Laptop

Laptop merupakan sebuah komputer yang dirancang untuk portabilitas, sehingga dapat dengan mudah dipindahkan dan digunakan di berbagai lokasi. Sebagian besar laptop memiliki fitur yang setara dengan komputer desktop, termasuk kemampuan untuk menjalankan perangkat lunak dan mengelola berkas.

3) *Chromebook*

Chromebook merupakan merupakan sebuah perangkat seperti laptop namun yang membedakannya adalah *chromebook* menggunakan sistem operasi Chrome OS buatan Google dan dirancang secara *online* dan mengandalkan layanan berbasis cloud.

4) iPad atau Tablet

IPad atau tablet merupakan sebuah *gadget* yang memiliki ukuran lebih besar. Perangkat ini mirip dengan komputer dan dilengkapi dengan fungsi-fungsi tambahan yang tersedia dalam sistem operasinya.

5) Jam Tangan Pintar atau *Smartwatch*

Jam tangan pintar atau smartwatch merupakan adalah sebuah inovasi teknologi dimana jam tangan diterapkan dalam konsep *Internet of Things* (IoT) yang memiliki beberapa fitur canggih yang dapat terhubung dengan telepon seluler dan dapat digunakan untuk melacak aktivitas kesehatan, navigasi, hiburan, notifikasi pengingat, dan lain lain.

d. Fungsi *Gadget*

Salah satu fungsi utama dari kemunculan *gadget* adalah memudahkan manusia dalam melakukan berbagai aktivitas, misalnya memudahkan proses komunikasi, pencarian informasi, hiburan, serta aktivitas lainnya. Menurut Anggraini dkk. (2019), fungsi dari *gadget* diantaranya:

1) Sebagai Sarana komunikasi

Gadget memiliki manfaat yang sangat signifikan sebagai alat komunikasi yang memungkinkan manusia untuk saling terhubung dengan mudah meskipun berada di lokasi yang jauh. Melalui berbagai aplikasi dan platform digital, seperti pesan,

panggilan video, dan media sosial, pengguna dapat berinteraksi secara langsung tanpa batasan jarak. Dengan kehadiran *gadget*, komunikasi menjadi lebih efisien dan fleksibel (Syahyudin, 2020).

2) Sebagai Sumber Informasi

Menurut Chandra (2019), selain berfungsi sebagai alat komunikasi, *gadget* juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengakses informasi secara luas. Dengan menggunakan *gadget*, pengguna memiliki kemampuan untuk menjelajahi berbagai sumber informasi melalui internet, mulai dari berita terkini, tutorial dan panduan praktis, dan sebagainya. Selain itu, dengan akses yang mudah ini *gadget* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan atau *skill* baru yang sesuai dengan minat atau kebutuhan.

3) Sebagai Media Hiburan

Menurut Nikmawati dkk. (2021), *Gadget* tidak hanya memudahkan komunikasi, tetapi juga menyediakan berbagai fitur hiburan yang menarik. Pengguna dapat menikmati musik, video, permainan online, film, dan konten konten edukatif kapan saja dan dimana saja. Dengan berbagai fitur tersebut *gadget* menjadi alat multifungsi yang tidak hanya mendukung komunikasi tetapi juga sebagai sarana hiburan dalam kehidupan sehari-hari.

4) Sebagai Gaya Hidup

Gadget sering kali menjadi simbol status dan identitas di kalangan masyarakat modern. Banyak orang merasa perlu untuk memiliki perangkat terbaru atau paling canggih sebagai bagian dari gaya hidup mereka. Ini menciptakan tren di mana teknologi bukan hanya dilihat sebagai alat praktis, tetapi juga sebagai bagian dari citra diri dan cara untuk menunjukkan kepribadian (Rabathy, 2018).

e. Dampak Penggunaan *Gadget*

Menurut Fitria (2015), dampak merujuk pada nilai atau efek yang dihasilkan oleh suatu peristiwa atau kejadian yang dialami oleh individu atau kelompok dalam konteks interaksi sosial dalam kehidupan mereka. *Gadget* tentunya memberikan dampak bagi kehidupan manusia, baik itu dampak positif maupun negatif.

Menurut Novitasari (2019), memaparkan dampak dampak dari penggunaan gadget antara lain,

1) Memperluas Pengetahuan

Gadget dapat memberikan informasi secara luas, cepat dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dengan bantuan internet pengetahuan pengetahuan tersebut dapat dicari melalui artikel edukatif, video video pembelajaran, dan lain lain.

2) Memudahkan Komunikasi

Melalui *gadget* seseorang dapat berkomunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia tanpa mengenal jarak dan waktu karena terhubung dengan internet melalui berbagai aplikasi sehingga dapat bertukar pesan, suara, bahkan video.

3) Memperluas pertemanan

Penggunaan *gadget* dapat membantu memperluas jaringan pertemanan, terutama karena kemudahan untuk bergabung dengan media sosial.

4) Menyediakan media pembelajaran yang menarik

Dalam dunia pendidikan *gadget* memiliki manfaat untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media-media tersebut dapat melalui aplikasi interaktif, video pembelajaran, dan permainan edukatif yang dirancang untuk memberikan suasana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

5) Meningkatkan kemampuan logika

Penggunaan *gadget* dalam bentuk pembelajaran interaktif tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik tetapi juga secara signifikan membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Dalam hal ini peran guru sangat penting untuk memilih sebuah permainan yang menarik dan interaktif.

Selain memiliki berbagai macam dampak positif yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, gadget tentu juga memiliki dampak negatif yang perlu diperhatikan, dampak negatif tersebut antara lain:

1) Kerusakan Penglihatan

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama beresiko lebih tinggi mengalami gangguan pada mata, seperti mata lelah, mata kering, bahkan rabun jauh.

2) Berkurangnya Interaksi Sosial

Anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu bermain *gadget* cenderung mengalami penurunan interaksi dengan orang-orang di sekitar mereka. Akibatnya, kemampuan sosial anak semakin menurun, dan ruang gerak sosial mereka menjadi semakin terbatas.

3) Merubah Postur Tubuh Menjadi Buruk

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat menyebabkan postur tubuh yang buruk, khususnya pada anak yang sedang mengalami masa pertumbuhan. Dalam menggunakan *gadget* tanpa disadari posisi duduk membungkuk atau berbaring dalam posisi yang tidak pas sehingga posisi ini mengakibatkan ketidaksejajaran pada tulang belakang.

4) Menyebabkan Perilaku Buruk

Anak yang sering menggunakan *gadget* cenderung menunjukkan perilaku yang kurang baik, seperti mudah marah, susah diatur, dan berkata kasar. Hal ini karena anak belum mampu menyaring sesuatu yang baik dan tidak baik, mereka terkesan meniru apa yang mereka lihat dan dengar dari konten konten di media sosial.

5) Ancaman *Cyberbullying*

Cyberbullying merupakan bentuk pelecehan atau intimidasi yang terjadi di dunia maya, biasanya melalui platform media sosial. Bentuk *cyberbullying* bisa berupa komentar kasar, rumor, dan unggahan foto atau video yang dapat memermalukan. Dampak dari *cyberbullying* ini menyebabkan korban merasa takut, sedih, malu, dan depresi.

3. Pendidikan Pancasila

a. Definisi Pendidikan Pancasila

Menurut Dewi & Abdulkarim (2018), Pendidikan Pancasila telah beberapa kali mengalami perubahan nama seiring dengan perkembangan kurikulum di Indonesia. Pada Kurikulum 2006 mata pelajaran ini dikenal dengan istilah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Selanjutnya pada Kurikulum 2013 Pendidikan Kewarganegaraan mengalami pembaharuan menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Kemudian pada

Kurikulum Merdeka mengalami penyempurnaan nama menjadi Pendidikan Pancasila yang dikenal sampai sekarang. Meskipun beberapa kali mengalami perubahan nama, Pendidikan Pancasila memiliki esensi dan tujuan yang sama, yaitu membentuk warga negara yang berkarakter, berjiwa nasionalis, dan memiliki kesadaran konstitusional. Dalam lingkup internasional, istilah yang digunakan untuk mata pelajaran ini tetap konsisten, yaitu *civic education*.

Menurut Sari dkk (2023), Pendidikan Pancasila merupakan landasan penting dalam kehidupan setiap warga negara, karena berfungsi sebagai panduan dalam bersikap dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Dalam proses pembelajarannya, diperlukan pemberian contoh nyata yang relevan dan dapat diterapkan oleh peserta didik dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran harus dilaksanakan secara sistematis dan logis, dengan menyajikan informasi melalui kejadian nyata serta fakta-fakta yang ada di lingkungan sekitar siswa

Menurut Akhyar (2022), Pendidikan Pancasila merupakan salah satu bentuk pendidikan ideologis yang berperan penting dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa Indonesia. Tujuan utama dari pendidikan ini adalah menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada setiap warga negara, agar mereka memiliki kesadaran terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara, mencintai tanah air, serta menjunjung tinggi semangat nasionalisme dan persatuan.

Penanaman nilai-nilai tersebut idealnya dimulai sejak dini, khususnya pada jenjang pendidikan dasar seperti Sekolah Dasar (SD), karena pada masa tersebut anak-anak sedang berada dalam fase pembentukan karakter. Dengan mengenalkan Pendidikan Pancasila sejak awal, diharapkan peserta didik tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kuat secara moral dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

b. Nilai Nilai Dalam Pendidikan Pancasila

Aryani dkk. (2022), mengemukakan pendapat bahwa nilai nilai yang terkandung dalam Pancasila antara lain:

- 1) Nilai religius, mencerminkan perilaku yang menjunjung tinggi ajaran agama, menjalankan perintah Tuhan, serta menjauhi larangan-Nya dengan tetap menghormati keberagaman keyakinan antar umat beragama.
- 2) Nilai jujur, terlihat dari kebiasaan bersikap terbuka, berkata sesuai dengan kebenaran, serta dapat dipercaya dalam ucapan dan tindakan sehari-hari.
- 3) Nilai kreativitas, ditunjukkan melalui kemampuan berpikir dan bertindak dalam mencari berbagai alternatif solusi terhadap suatu masalah dari beragam sudut pandang.
- 4) Nilai mandiri, menggambarkan sikap tidak bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas maupun menghadapi

tanggung jawab, melainkan mampu berdiri sendiri dan percaya pada kemampuannya.

- 5) Nilai demokratis, tercermin dalam kesadaran untuk menghargai hak dan kewajiban pribadi serta orang lain secara seimbang dalam kehidupan bermasyarakat.
- 6) Nilai toleransi, diwujudkan dalam sikap menghormati perbedaan, baik dalam hal agama, suku, etnis, pandangan, maupun tindakan, sebagai bentuk penghargaan terhadap keberagaman.
- 7) Nilai disiplin, mengajarkan pentingnya ketaatan terhadap aturan, keteraturan dalam bertindak, serta komitmen terhadap tanggung jawab.
- 8) Nilai kerja keras, menekankan pentingnya usaha maksimal dan kesungguhan dalam menyelesaikan setiap tugas dengan hasil terbaik.
- 9) Nilai kebangsaan, merupakan cara berpikir dan bertindak yang selalu menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi maupun kelompok, sebagai wujud cinta tanah air dan semangat nasionalisme.

c. Pembelajaran Materi Norma dan Jenis Jenisnya

Pembelajaran tentang norma dan berbagai jenisnya merupakan aspek krusial dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Tujuan dari materi ini adalah untuk

membentuk pemahaman siswa mengenai pentingnya keberadaan aturan atau pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan menanamkan nilai-nilai norma sejak usia dini diharapkan dapat membentuk karakter siswa, agar di masa depan mereka tumbuh menjadi warga negara yang taat hukum, bermoral, dan memiliki kepribadian yang baik.

Menurut Elwijaya dkk. (2021) Norma merupakan aturan yang dibuat untuk mengatur perilaku dalam kehidupan masyarakat. Aturan ini ditetapkan dengan tujuan menciptakan lingkungan sosial yang aman, tertib, dan terlindungi. Namun, masih ada sebagian kecil masyarakat yang mengabaikan norma dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pendidikan, masalah ekonomi, dan faktor lainnya.

Menurut Pinasang (2020), Pendidikan tentang norma adalah cara yang paling efektif untuk mengenalkan aturan sosial kepada siswa, dengan cara menanamkan nilai-nilai tersebut ke dalam diri mereka. Di sekolah dasar, pembelajaran norma dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari, agar siswa lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai itu dalam aktivitas mereka sehari-hari.

Aristi dkk. (2024), mengemukakan pendapat bahwa norma dibagi menjadi 4, diantaranya yaitu:

1) Norma Agama

Norma agama adalah aturan hidup yang berasal dari ajaran agama dan kitab suci. Pada norma ini mengatur mengenai hubungan manusia dengan Tuhan dan juga dengan sesama makhluk hidup. Norma agama bersifat mutlak dan wajib dipatuhi oleh setiap orang yang memeluk agama. Contohnya seperti kewajiban beribadah, larangan mencuri, berbohong, atau menyakiti orang lain.

2) Norma Hukum

Norma hukum merupakan aturan yang dibuat dan disahkan oleh lembaga resmi negara, seperti pemerintah atau lembaga legislatif, yang sifatnya mengikat dan wajib dipatuhi oleh seluruh warga negara. Norma ini memiliki sanksi yang tegas dan jelas bagi siapa saja yang melanggarnya, baik berupa denda, hukuman penjara, maupun sanksi administratif.

3) Norma Kesusilaan

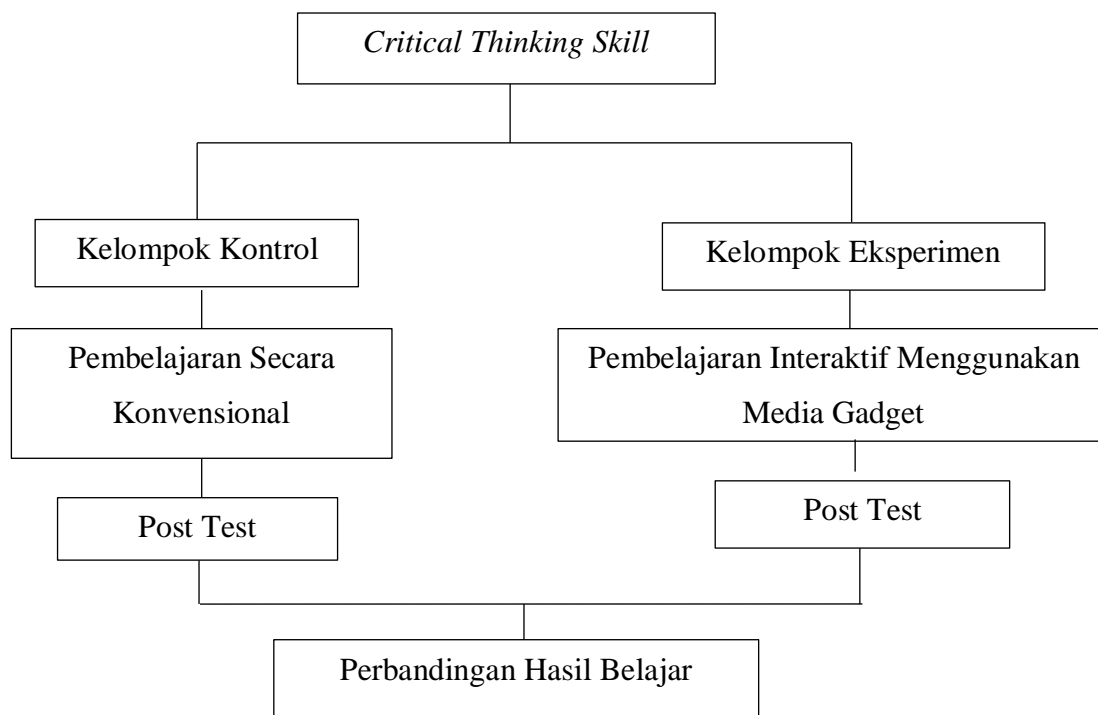
Norma kesusilaan bersumber dari suara hati atau nurani manusia yang membedakan antara perbuatan baik dan buruk, serta berkaitan erat dengan akhlak dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Norma ini berperan penting dalam membimbing seseorang untuk bertindak sesuai nilai-nilai moral yang berlaku di masyarakat.

4) Norma Kesopanan

Norma kesopanan merupakan aturan yang mengatur perilaku seseorang dalam hal tata krama, sopan santun, dan kebiasaan yang dianggap wajar serta diterima dalam lingkungan masyarakat. Norma ini mencerminkan nilai-nilai budaya dan adat istiadat yang berkembang di suatu daerah, sehingga bisa berbeda antara satu tempat dengan tempat lainnya. Tujuan dari norma kesopanan adalah untuk menjaga hubungan sosial tetap harmonis dan mencegah terjadinya konflik antar individu. Jika seseorang melanggar norma ini, biasanya akan dikenai sanksi sosial berupa teguran, celaan, bahkan bisa dikucilkan dari pergaulan masyarakat.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir ini menggunakan teori kognitivisme dimana memandang bahwa belajar adalah suatu proses aktif siswa untuk memahami dan mengolah informasi. Dalam teori ini, siswa tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi juga menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Proses ini membantu siswa untuk berpikir lebih mendalam dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara bertahap. Kerangka berpikir untuk penelitian ini dapat dilihat dalam Gambar 2.1 sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan kajian teori dan kerangka pemikiran diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- 1) Hipotesis Nol (H0) : Tidak ada pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap *critical thinking skills* pada siswa.
- 2) Hipotesis Alternatif (H1) : Ada pengaruh pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap *critical thinking skills* pada siswa.