

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

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

#### B. Saran

Berdasarkan pada penelitian serta pembahasan yang telah diuraikan, berikut merupakan beberapa saran yang disampaikan:

##### 1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu terus memantau kinerja pada setiap guru guna menciptakan pembelajaran yang lebih optimal dan bermutu. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional dengan disertai metode ceramah yang bersifat cenderung membuat siswa pasif dan kurang terpacu berpikir kritis. Karena itu, kepala sekolah dianjurkan mengadakan sosialisasi mengenai pembuatan media media yang lebih interaktif yang memanfaatkan teknologi *gadget* dan bersifat lebih inovatif dan fleksibel sesuai dengan karakter serta lingkungan peserta didik.

## 2. Bagi Guru

Guru dapat lebih mengikuti perkembangan teknologi dan menerapkannya kedalam pembelajaran dengan merancang aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi, video video animasi edukatif, kuis interaktif, dan platform pembelajaran lainnya yang dapat merangsang siswa dalam hal berpikir kritis. Selain itu, guru perlu memastikan bahwa penggunaan *gadget* dalam pembelajaran tetap terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran

## 3. Bagi Siswa

Siswa perlu meningkatkan kesadaran dalam menggunakan gadget secara bijak dan dalam hal yang positif dengan memanfaatkan gadget tidak hanya sebagai alat hiburan semata, namun sebagai sarana pembelajaran dan media untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya melalui berbagai aplikasi pembelajaran, video video animasi yang bersifat edukatif, serta platform pembelajaran lainnya yang bersifat fleksibel dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

## 4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* terhadap *critical thinking skills* pada siswa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah peserta didik, serta variasi media dan aplikasi yang digunakan. Dengan demikian, hasil yang diperoleh diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi siswa.