



Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Muhammadiyah 2 Jakarta Pusat

Rahma Sonia

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

E-mail: rahmasonia6@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-07-07 Revised: 2025-08-18 Published: 2025-09-09 Keywords: <i>Gadgets;</i> <i>Critical Thinking;</i> <i>Student Communication;</i> <i>Elementary Education;</i> <i>Digital Literacy.</i>	<p>This study aims to describe the influence of gadget use on the critical thinking and communication skills of fifth-grade students at SD Muhammadiyah 2 Central Jakarta. This research employed a descriptive qualitative method, with data collected through interviews, observations, and documentation. The research subjects included seven students, three teachers, and five parents. The results indicate that gadgets serve multifunctional roles for students but are predominantly used for entertainment rather than as learning media. Most students use gadgets daily for two to six hours, primarily accessing applications such as YouTube, WhatsApp, TikTok, and online games. Gadget use has shown negative impacts on students' critical thinking abilities, as the majority tend to rely on instant answers from the internet without engaging in analysis or independent evaluation. However, students who receive active guidance from teachers or parents are able to use gadgets as tools for exploring information, which supports the development of reflective and critical thinking skills. In terms of communication, the study found that students are more comfortable communicating digitally via text messages rather than speaking directly in class. This has led to a decline in verbal communication skills and face-to-face social interactions. Parental supervision, teacher guidance, and student character were identified as key factors influencing the relationship between gadget use and students' cognitive and communication skills. This study recommends strengthened collaboration between schools and parents to control and optimize gadget use as an educational tool to support student learning.</p>

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-07-07 Direvisi: 2025-08-18 Dipublikasi: 2025-09-09 Kata kunci: <i>Gadget;</i> <i>Berpikir Kritis;</i> <i>Komunikasi Siswa;</i> <i>Sekolah Dasar;</i> <i>Literasi Digital.</i>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa kelas V di SD Muhammadiyah 2 Jakarta Pusat. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari tujuh siswa, tiga guru, serta lima orang tua siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> oleh siswa bersifat multifungsi, namun dominan digunakan sebagai alat hiburan daripada media belajar. Mayoritas siswa menggunakan <i>gadget</i> setiap hari dengan durasi antara dua hingga enam jam, memanfaatkan aplikasi seperti YouTube, WhatsApp, TikTok, dan game online. Penggunaan <i>gadget</i> memberikan dampak negatif terhadap kemampuan berpikir kritis, di mana sebagian besar siswa cenderung mencari jawaban instan dari internet tanpa melakukan proses analisis dan evaluasi mandiri. Namun, pada siswa yang mendapatkan pendampingan aktif dari guru atau orang tua, <i>gadget</i> dapat berperan sebagai sarana eksplorasi informasi yang mendorong aktivitas berpikir kritis dan reflektif. Dalam aspek komunikasi, ditemukan kecenderungan siswa lebih nyaman berkomunikasi secara digital melalui pesan teks dibanding berbicara langsung di depan kelas, yang mengakibatkan penurunan keterampilan komunikasi verbal dan interaksi sosial. Faktor pengawasan di rumah, pendampingan guru, serta karakter siswa terbukti mempengaruhi hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dan kemampuan berpikir maupun komunikasi. Penelitian ini merekomendasikan adanya kolaborasi intensif antara sekolah dan orang tua untuk mengarahkan penggunaan <i>gadget</i> secara lebih terkontrol dan produktif sebagai media belajar.</p>

I. PENDAHULUAN

Zaman berkembang dengan sangat pesat, kompleks dan juga 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 membawa perubahan terbesar dalam gaya hidup manusia. Pergeseran dari gaya hidup manual ke digital telah

membawa kebiasaan baru. Yang membawa dampak pada seluruh kehidupan manusia. Karena teknologi sangat diperlukan dalam banyak hal, jenis dan fungsi teknologi harus terus dikembangkan. 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 5 di SD Muhammadiyah 2 Jakarta. 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 5 telah menggunakan *gadget*.

Di era digital ini, *gadget*, terutama smartphone, telah menjadi alat utama dalam kehidupan siswa. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar, mengakses informasi, dan berkomunikasi dengan teman maupun keluarga. Dengan adanya internet, media sosial, dan aplikasi lainnya, siswa memiliki akses mudah ke berbagai informasi dan dapat berinteraksi dalam ruang digital. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak pada kemampuan kognitif siswa. Beberapa studi menunjukkan bahwa paparan yang tinggi terhadap konten digital dan media sosial dapat mempengaruhi cara berpikir, kemampuan konsentrasi, serta daya ingat. Misalnya, siswa yang sering menggunakan *gadget* untuk browsing informasi cenderung lebih mengandalkan pencarian informasi secara cepat daripada berpikir kritis atau mendalam. Efek ini bisa mengarah pada penurunan kemampuan berpikir analitis, kemampuan menyelesaikan masalah, dan daya ingat jangka panjang.

Dasar keterampilan berpikir kritis telah dijelaskan di dalam Al Qur'an, salah satunya pada yaitu pada surah Al Baqarah ayat 164:

الَّتِي وَالْفُلُكِ وَالنَّهَارِ اللَّيْلِ وَالْأَرْضِ السَّمَوَاتِ خَلَقَ فِي إِنَّ
فَأَحْيَا مَاءً مِنَ السَّمَاءِ مِنْ اللَّهِ أَنْزَلَ وَمَا النَّاسُ يَنْفَعُ بِمَا الْبَحْرُ فِي تَجْرِي
وَالسَّحَابِ الرَّيْحِ وَتَصْرِيفِ دَابَّةٍ كُلِّ مِنْ فِيهَا وَبِتَّ مَوْتَهَا بَعْدَ الْأَرْضِ بِهِ
يَعْمَلُونَ لِقَوْمٍ لَعْنَتٍ وَالْأَرْضِ السَّمَاءِ بَيْنَ الْمُسْحَرِ

Artinya: Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, kapal

yang berlayar diluat dengan (muatan) yang bermanfaat bagi manusia, apa yang diturunkan Allah dari langit berupa air, lalu dihidupkan-Nya bumi setelah mati (kering), dan Dia tebarkan didalamnya bermacam-macam binatang, dan perkisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi, (semua itu) sungguh, merupakan tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berpikir.

Kata "*liqaumin ya'qilun*" (bagi kaum yang berpikir) dalam ayat tersebut menunjukkan pentingnya menggunakan akal untuk menghubungkan fenomena yang terjadi di alam dengan keberadaan dan kekuasaan Allah. Ini adalah dasar dari berpikir kritis, yakni kemampuan untuk melihat hubungan, memahami pola, dan mengambil pelajaran dari fakta-fakta yang ada di sekitar kita. Dengan demikian, ayat ini memberikan motivasi kepada manusia untuk memanfaatkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami ciptaan Allah, sekaligus sebagai sarana meningkatkan keimanan.

Selain berdampak pada kognisi, penggunaan *gadget* juga berhubungan dengan cara siswa berkomunikasi. Komunikasi yang terjadi lebih sering lewat teks, pesan singkat, dan media sosial, yang kadang kurang efektif dalam membangun kemampuan komunikasi tatap muka. Kemampuan untuk berinteraksi secara langsung, seperti mendengarkan dengan empati, berbicara dengan jelas, dan membaca ekspresi non-verbal, dapat berkurang. Komunikasi digital juga cenderung lebih singkat dan terkadang mengurangi kedalaman percakapan. Selain penggunaan *gadget* untuk tujuan akademik, banyak siswa menghabiskan waktu mereka di platform media sosial. Ini dapat memengaruhi keterampilan sosial dan cara mereka berinteraksi dalam lingkungan nyata. Siswa yang lebih sering berinteraksi secara digital mungkin mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan komunikasi face-to-face yang melibatkan aspek non-verbal seperti kontak mata, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah.

Penelitian tentang pengaruh *gadget* terhadap kemampuan berpikir dan komunikasi siswa di SD Muhammadiyah 2 Kecamatan Senen, Jakarta Pusat diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana teknologi memengaruhi perkembangan anak muda, serta bagaimana kita dapat mengelola penggunaan *gadget* agar dapat memberikan manfaat positif bagi perkembangan akademik dan sosial mereka. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan rekomendasi untuk sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam

mendukung siswa untuk menggunakan teknologi dengan bijak, guna memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatifnya.

II. METODE PENELITIAN

1. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

a) Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Jakarta Pusat, yang beralamat di Jl. Kramat Raya No.49 3, RT.3/RW.4, Kramat, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450. Alasan pemilihan lokasi penelitian adalah jarak yang dekat dan mudah diakses untuk proses kegiatan penelitian.

b) Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan secara berkala dengan rentang waktu mulai November 2024 hingga Juli 2025.

c) Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian merupakan aspek penting pada sebuah penelitian, penelitian ini tidak akan terlaksana apabila tidak ada subjek yang akan diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Jakarta Pusat yang berjumlah 7 anak sebagai koresponden, 7 orang tua siswa dan 3 guru.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Komariah (2011) mengatakan bahwa penelitian kualitatif bersifat deskriptif didominasi dengan melakukan detesis terhadap suatu objek, fenomena yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan atau kalimat yang bersifat naratif. Ketika sedang mendetesiskan sesuatu berarti menjelaskan sedang menjelaskan apa, mengapa dan bagaimana suatu peristiwa itu bisa terjadi. Dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dapat memberikan gambaran penelitian yang mudah dipahami mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa sekolah dasar.

Kemudian, metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi kasus (*case study*). Menurut pendapat Rahardjono (2017) bahwa studi kasus merupakan aktivitas yang dilaksanakan secara mendalam, terperinci atau sungguh-sungguh tentang suatu kejadian, program,

aktivitas yang dilakukan oleh manusia bisa dilakukan oleh individu, kelompok, lembaga atau organisasi guna memperoleh pemahaman mendalam terkait peristiwa yang sedang diteliti tersebut. Dalam penelitian ini, setelah peneliti mengetahui gejala alam atau masalah yang dijadikan sebagai bahan penelitian yaitu mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa sekolah dasar maka peneliti mencari tahu secara mendalam mengenai kasus tersebut. (Nawawi, 2003) menjelaskan bahwa untuk memperoleh data pada metode studi kasus bisa diperoleh dari berbagai pihak yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti. Studi kasus yang baik harus dilaksanakan secara langsung oleh peneliti terhadap subjek yang diteliti sesuai dengan kehidupan sebenarnya dari kasus yang sedang diselidiki.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Wawancara dan Observasi

a) Bentuk Penggunaan *Gadget* oleh Siswa

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi langsung di kelas, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Jakarta Pusat mulai mengenal dan menggunakan *gadget* sejak usia 5 tahun hingga 8 tahun. Pada usia tersebut, orang tua rata-rata sudah memberikan akses kepada anak terhadap perangkat seperti *smartphone* atau *tablet*, baik milik pribadi maupun milik keluarga yang digunakan secara bersama. Seiring bertambahnya usia, sebagian besar siswa telah memiliki *smartphone* pribadi, yang mereka gunakan secara aktif setiap hari.

Frekuensi penggunaan *gadget* di kalangan siswa cukup tinggi, dengan durasi pemakaian harian berkisar antara 2 hingga 6 jam. Perbedaan durasi ini dipengaruhi oleh faktor jadwal sekolah, aturan penggunaan di rumah, dan kebiasaan belajar masing-masing siswa. Siswa yang mendapat pendampingan dan aturan tegas dari orang tua cenderung menggunakan *gadget* dalam waktu lebih singkat. Sebaliknya, siswa dengan pengawasan yang lebih longgar cenderung menggunakan *gadget* dalam durasi yang lebih panjang, terutama pada hari libur.

Aplikasi yang paling banyak digunakan oleh siswa meliputi *YouTube*, *WhatsApp*, *Google Search*, *TikTok*, dan berbagai game online. *YouTube* merupakan platform yang

paling populer, baik untuk kebutuhan hiburan maupun pembelajaran. Sebagian siswa menggunakan *YouTube* untuk mencari video cerita, film animasi, atau tutorial. Namun demikian, lebih banyak siswa memanfaatkan aplikasi tersebut untuk menonton video hiburan yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran. TikTok menjadi aplikasi yang juga cukup sering diakses oleh siswa, meskipun penggunaannya lebih dominan untuk hiburan semata.

Dari hasil wawancara, mayoritas siswa mengakui bahwa mereka menggunakan *gadget* lebih sering untuk bermain game atau menonton video hiburan dibandingkan untuk belajar. Mereka menyebut *gadget* sebagai "teman waktu senggang" yang menyenangkan, yang dapat diakses kapan saja. Seorang siswa dalam wawancara menyampaikan, "Saya suka cari cerita dongeng di *YouTube* buat tugas Bahasa Indonesia, tapi kadang juga cuma nonton game." Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa meskipun ada upaya menggunakan *gadget* untuk belajar, tujuan hiburan tetap menjadi prioritas utama dalam penggunaan perangkat tersebut.

Dalam observasi di kelas, peneliti mencatat bahwa siswa lebih antusias membuka aplikasi hiburan di sela waktu belajar, meskipun sebelumnya telah diarahkan oleh guru untuk mencari materi pelajaran. Saat mendapat tugas mencari cerita rakyat atau membuat rangkuman cerita, beberapa siswa memang membuka *Google* atau *YouTube* untuk mencari materi yang relevan. Namun dalam waktu singkat, perhatian mereka mudah teralihkan ke konten video lain yang lebih menarik.

Penggunaan *gadget* untuk kegiatan belajar terjadi terutama saat:

- 1) Mencari materi tugas Bahasa Indonesia (misalnya cerita dongeng, ringkasan cerita rakyat).
- 2) Mengikuti kelas daring tambahan (meskipun hanya beberapa siswa).
- 3) Menonton video edukatif, seperti tutorial menulis, pembacaan puisi, atau video penjelasan bahasa.

Meski demikian, kegiatan pembelajaran dengan *gadget* ini masih bersifat sektoral dan tidak berkelanjutan. Siswa hanya menggunakan *gadget* untuk belajar saat ada tugas khusus atau dorongan dari guru

dan orang tua. Selebihnya, perangkat digital digunakan untuk aktivitas yang lebih menyenangkan seperti bermain *game* dan menonton video.

Dalam wawancara, seorang siswa lainnya menjelaskan, "Biasanya cari di *Google* kalau ada PR Bahasa Indonesia. Tapi setelah itu aku buka Roblox atau lihat *YouTube*." Pola seperti ini menunjukkan bahwa *gadget* belum benar-benar dianggap sebagai sarana utama belajar oleh siswa. Penggunaan *gadget* sebagai alat bantu pembelajaran lebih bersifat reaktif dan jangka pendek, sekadar untuk memenuhi tugas, bukan untuk eksplorasi mandiri.

Di sisi lain, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai nyaman menggunakan komunikasi digital seperti *WhatsApp* untuk bertukar informasi terkait tugas sekolah. Beberapa siswa lebih memilih bertanya atau berbagi jawaban lewat grup *WhatsApp* dibanding bertanya langsung kepada guru atau berdiskusi dengan teman secara tatap muka.

Selain itu, ditemukan pula kasus di mana beberapa siswa menyalin isi materi atau ringkasan cerita dari internet secara langsung tanpa memproses ulang informasi tersebut. Guru menemukan bahwa banyak jawaban siswa dalam tugas Bahasa Indonesia memiliki kesamaan teks, menunjukkan bahwa mereka mengambil jawaban yang sama dari sumber yang sama di internet, tanpa melakukan pengolahan informasi secara mandiri.

Pengamatan ini memperlihatkan adanya kecenderungan penggunaan *gadget* sebagai alat pencari jawaban cepat, bukan sebagai media belajar aktif. Siswa terbiasa menggunakan internet untuk mendapatkan jawaban instan, bukan sebagai sarana berpikir kritis atau menyusun gagasan sendiri.

Namun demikian, tidak semua siswa menggunakan *gadget* secara negatif. Beberapa siswa dengan bimbingan orang tua memanfaatkan *gadget* untuk kegiatan yang lebih produktif. Seorang siswa mengungkapkan: "Aku suka nulis cerita sendiri pakai *Word* di laptop. Kadang cari inspirasi dari *YouTube*." Hal ini menunjukkan bahwa di tengah dominasi fungsi hiburan, terdapat pula kecenderungan positif, meskipun jumlahnya lebih kecil.

Secara umum, dari wawancara dan observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) *Gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa.
- 2) Penggunaan *gadget* lebih dominan untuk hiburan daripada pembelajaran.
- 3) Fungsi edukatif *gadget* baru dimanfaatkan ketika ada tuntutan tugas dari sekolah.
- 4) Pola pikir instan mulai terbentuk akibat kebiasaan mencari jawaban cepat di internet.
- 5) Pengawasan orang tua menjadi faktor pembeda utama antara penggunaan *gadget* secara produktif atau sekadar hiburan.

Dengan demikian, meskipun *gadget* memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, faktanya di lapangan, perangkat digital ini lebih sering digunakan sebagai media hiburan oleh siswa sekolah dasar. Pendampingan dari guru dan orang tua menjadi kunci utama dalam membantu siswa memahami dan memanfaatkan teknologi digital sebagai media belajar yang efektif.

b) Pengaruh *Gadget* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penggunaan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar memberikan dampak dua sisi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis. Di satu sisi, *gadget* membuka akses yang sangat luas bagi siswa terhadap berbagai sumber informasi. Dengan memanfaatkan internet, mereka dapat mencari penjelasan, contoh soal, hingga video edukatif yang membantu memahami materi pelajaran dengan lebih cepat dan visual. Namun di sisi lain, kemudahan akses informasi ini justru menimbulkan kecenderungan ketergantungan yang menghambat proses berpikir mandiri dan analitis.

Ibu SA sebagai guru Bahasa Indonesia menyoroti bahwa salah satu perubahan paling mencolok dari penggunaan *gadget* adalah cara siswa menyelesaikan soal atau tugas. Dalam pernyataannya, beliau mengungkapkan: "Anak-anak sekarang cepat jawab soal, tapi kadang cuma copas dari *Google*." Pernyataan tersebut mencerminkan bahwa banyak siswa kini

lebih memilih mencari jawaban di internet daripada mencoba memahami materi dan menyusun jawaban sendiri. Proses berpikir yang seharusnya terjadi saat siswa diminta membuat ringkasan cerita atau menjawab soal cerita dalam Bahasa Indonesia, seringkali terpotong oleh kebiasaan mencari dan menyalin informasi dari *Google*, *Brainly*, atau platform edukasi lainnya. Guru mendapati bahwa siswa cenderung mengumpulkan jawaban yang sama, bahkan dengan format kalimat yang identik, menandakan bahwa mereka hanya menyalin isi dari satu sumber tanpa proses interpretasi atau analisis mandiri.

Dampak positif memang tidak dapat diabaikan. Akses terhadap internet memungkinkan siswa mendapatkan berbagai referensi materi tambahan di luar buku teks yang ada di sekolah. Beberapa siswa mengaku mencari video cerita atau membaca artikel daring sebagai bahan untuk tugas mereka. Misalnya, seorang siswa mengatakan bahwa ia sering membuka *YouTube* untuk mencari cerita dongeng sebagai referensi tugas Bahasa Indonesia. *Gadget*, dalam konteks ini, berfungsi sebagai alat bantu visualisasi yang membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami. Kemampuan membandingkan dua atau lebih sumber informasi pun mulai muncul di sebagian kecil siswa, khususnya mereka yang mendapatkan bimbingan di rumah.

Namun demikian, manfaat tersebut lebih banyak dirasakan oleh siswa dengan pendampingan aktif dari orang tua. Sebagian besar siswa lainnya justru memanfaatkan *gadget* semata-mata sebagai alat pencari jawaban cepat, tanpa memanfaatkan kesempatan untuk membangun proses berpikir kritis. Saat diwawancarai, beberapa siswa secara jujur mengaku lebih memilih langsung membuka *Google* ketika menemui soal yang dianggap sulit, tanpa berusaha memahami atau mencoba mengerjakan terlebih dahulu. Sikap praktis ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan berpotensi membentuk pola pikir instan di kalangan siswa, di mana hasil menjadi prioritas utama, sementara proses berpikir disepelekan.

Observasi lapangan juga memperkuat temuan ini. Saat guru meminta siswa menceritakan kembali isi cerita rakyat,

banyak siswa terlihat membuka gadget mereka dan mulai mencari ringkasan cerita di *Google*. Mereka menyalin teks tersebut dan menyerahkannya sebagai hasil pekerjaan mereka, tanpa ada proses penyusunan ulang atau interpretasi. Guru harus berkali-kali mengingatkan siswa untuk mencoba menulis ulang dengan kalimat mereka sendiri, namun dorongan untuk mendapatkan hasil cepat lebih kuat menguasai pola belajar mereka.

Kondisi ini tentu mengkhawatirkan, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana kemampuan berpikir kritis, menyimpulkan, dan mengungkapkan pendapat secara mandiri merupakan aspek penting dalam kurikulum. Kebiasaan menyalin informasi dari internet tanpa pengolahan akan melemahkan kemampuan analitis, logika berpikir, serta keterampilan menyusun gagasan siswa di usia sekolah dasar.

Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap kemampuan berpikir kritis sangat bergantung pada pola penggunaan dan pendampingan yang dilakukan. Tanpa pengawasan, *gadget* justru memperkuat kecenderungan berpikir instan, sementara dengan pendampingan yang tepat, *gadget* dapat menjadi media untuk mendorong eksplorasi dan perbandingan informasi. Peran guru dan orang tua menjadi kunci utama dalam membimbing siswa agar memanfaatkan *gadget* sebagai alat bantu belajar, bukan sekadar alat pencari jawaban.

c) Pengaruh *Gadget* terhadap Kemampuan Komunikasi

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* juga mempengaruhi pola komunikasi siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Salah satu perubahan paling nyata adalah bergesernya cara siswa berkomunikasi dari lisan langsung ke komunikasi digital. Banyak siswa lebih nyaman menyampaikan pendapat atau berdiskusi melalui aplikasi pesan instan, seperti *WhatsApp*, dibandingkan berbicara secara langsung dengan guru atau teman sebaya.

Seorang siswa dalam wawancara mengungkapkan, "Saya lebih suka chat di grup. Kalau ngomong di depan kelas tuh

deg-degan." Pernyataan ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri dalam berbicara di depan umum menurun, sementara komunikasi berbasis teks atau chat menjadi lebih dominan. Pola komunikasi ini terlihat jelas dalam dinamika kelompok di kelas. Saat diberikan tugas kelompok, siswa lebih aktif bertukar pesan di grup *WhatsApp* daripada berdiskusi secara langsung di kelas. Guru mengamati bahwa ketika sesi diskusi berlangsung di ruang kelas, hanya sebagian kecil siswa yang aktif menyampaikan pendapat. Siswa yang biasanya vokal di grup chat justru memilih diam ketika dihadapkan pada komunikasi verbal.

Fenomena ini diperkuat oleh pengakuan orang tua. Beberapa orang tua menyampaikan bahwa anak mereka lebih sering berada di dunia digital daripada berbicara secara langsung dengan anggota keluarga. Saat di rumah, komunikasi lebih banyak terjadi melalui aplikasi chat atau bahkan hanya sekadar bertukar emoji dan gambar lucu. Orang tua merasa kesulitan mendorong anak untuk terbuka berbicara langsung, karena kebiasaan menggunakan *gadget* membuat anak lebih nyaman berkomunikasi secara virtual.

Pengaruh ini tentu tidak dapat diabaikan. Komunikasi verbal langsung merupakan bagian penting dalam pengembangan keterampilan sosial anak. Dengan menurunnya kebiasaan berbicara langsung, kemampuan siswa dalam mengutarakan ide, berargumentasi, dan menjalin interaksi interpersonal secara alami menjadi semakin berkurang. *Gadget* dalam hal ini, menjadi penghalang dalam membangun keberanian dan keterampilan komunikasi lisan siswa.

Guru juga melaporkan bahwa siswa menjadi semakin sulit diminta untuk presentasi atau *storytelling* di depan kelas. Mereka cenderung merasa canggung, terbata-bata, atau bahkan menolak berbicara. Padahal, dalam pelajaran Bahasa Indonesia, komunikasi lisan merupakan kompetensi inti yang harus terus dilatih. Jika kondisi ini tidak segera diatasi, siswa akan tumbuh menjadi individu yang lebih pasif secara sosial, dengan keterampilan komunikasi interpersonal yang lemah.

Dari analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* telah menggeser cara siswa berkomunikasi

menjadi lebih virtual dan teksual, dengan mengurangi interaksi langsung yang sebenarnya lebih penting untuk membangun karakter sosial dan keberanian berbicara. Untuk itu, pembiasaan komunikasi verbal di ruang kelas perlu digalakkan kembali, dengan melibatkan berbagai metode seperti diskusi kelompok, presentasi, drama, atau kegiatan public speaking lainnya.

d) Upaya Orang Tua dan Guru dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget*

Wawancara dengan orang tua dan guru menunjukkan adanya upaya nyata dalam mengontrol penggunaan *gadget*, namun implementasinya masih menghadapi berbagai kendala di lapangan. Sebagian besar orang tua menyadari bahwa penggunaan *gadget* perlu dibatasi dan diarahkan, namun pengawasan yang dilakukan di rumah masih cenderung longgar. Orang tua rata-rata telah menetapkan jadwal penggunaan *gadget*, namun penerapannya tidak selalu konsisten. Beberapa orang tua mengakui bahwa mereka hanya sesekali memeriksa aktivitas anak di *gadget*, dan lebih sering mempercayakan anak untuk mengatur penggunaan waktunya sendiri.

Seorang orang tua menyampaikan: "Kadang saya izinkan pakai *gadget* buat belajar, tapi malah main game diam-diam." Pernyataan ini menunjukkan bahwa pengawasan di rumah belum sepenuhnya efektif, terlebih ketika orang tua sibuk dengan pekerjaan. Siswa memanfaatkan kelonggaran ini untuk menggunakan *gadget* melebihi batas yang ditetapkan, bahkan saat sudah diberi aturan. Beberapa orang tua juga mengaku kesulitan menegakkan disiplin digital, karena anak seringkali marah atau menangis saat diminta berhenti menggunakan *gadget*.

Di sekolah, guru berupaya menerapkan aturan yang cukup jelas terkait penggunaan *gadget*. Guru membatasi penggunaan perangkat hanya untuk aktivitas belajar tertentu, misalnya saat mencari materi tugas atau mengikuti pembelajaran daring. Namun, guru mengakui bahwa pengawasan di sekolah tidak sepenuhnya maksimal, terutama di luar jam pelajaran. Siswa masih bisa menggunakan *gadget* di luar pantauan

guru, seperti saat jam istirahat atau di waktu tunggu sebelum dijemput.

Kolaborasi antara sekolah dan rumah terkait pengendalian *gadget* masih belum optimal. Hanya sebagian orang tua yang aktif berkomunikasi dengan guru untuk memantau kebiasaan anak. Mayoritas orang tua merasa kontrol terhadap penggunaan *gadget* sepenuhnya menjadi tanggung jawab mereka di rumah, tanpa adanya komunikasi intensif dengan pihak sekolah. Dari wawancara ini, jelas bahwa baik guru maupun orang tua menghadapi kesulitan dalam mengontrol penggunaan *gadget* secara efektif. Dibutuhkan upaya kolaboratif yang lebih kuat, antara lain dengan:

- 1) Menyusun aturan bersama antara sekolah dan orang tua terkait batas waktu penggunaan *gadget*.
- 2) Mengadakan edukasi disiplin digital untuk orang tua, agar mereka memahami pentingnya pendampingan aktif.
- 3) Memaksimalkan literasi digital di sekolah, agar siswa memahami risiko dan manfaat teknologi sejak dini.
- 4) Melibatkan guru dan orang tua dalam pemantauan bersama, misalnya melalui komunikasi rutin atau buku kontrol penggunaan *gadget*.

Dengan demikian, pengendalian penggunaan *gadget* tidak bisa diserahkan hanya kepada sekolah atau keluarga secara terpisah. Sinergi yang konsisten dan strategis antara keduanya akan lebih efektif dalam membimbing anak memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar, sekaligus membatasi penggunaan yang tidak produktif. Tanpa pengawasan yang optimal, *gadget* akan terus menjadi sumber distraksi utama bagi anak di rumah maupun di sekolah.

2. Interpretasi Data

a) Bentuk Penggunaan *Gadget* dan Relevansinya terhadap Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar, termasuk dalam proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Jakarta Pusat menunjukkan bahwa perangkat ini memiliki

potensi sebagai alat bantu belajar, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun demikian, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa intensitas penggunaan dan tujuan penggunaannya menjadi dua faktor utama yang menentukan apakah *gadget* membawa dampak positif atau negatif terhadap perkembangan belajar siswa.

Gadget sebagai alat multifungsi memungkinkan siswa mengakses informasi dalam berbagai format, mulai dari teks, gambar, audio, hingga video. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana siswa diharapkan mampu membaca, memahami, serta menyampaikan kembali informasi dalam bentuk lisan maupun tulisan. Penggunaan *gadget* yang diarahkan untuk mencari cerita rakyat, membaca artikel, atau menonton video edukatif secara langsung berkontribusi dalam penguasaan materi pelajaran. Misalnya, siswa yang memanfaatkan *YouTube* untuk mendengarkan cerita dongeng atau membaca cerita melalui *Google* menunjukkan penguatan pada keterampilan menyimak dan memahami isi bacaan.

Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa fungsi *gadget* lebih banyak digunakan untuk hiburan daripada pembelajaran. Mayoritas siswa lebih tertarik menggunakan perangkat digital mereka untuk menonton video hiburan atau bermain game online. Dalam kondisi ini, *gadget* justru menjadi pengalih perhatian yang signifikan dari proses belajar. Pola konsumtif siswa terhadap konten digital hiburan menyebabkan *gadget* lebih sering menjadi sumber distraksi daripada media belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* memang memiliki potensi edukatif, namun pemanfaatannya sangat bergantung pada kontrol dan bimbingan dari orang dewasa di sekitar siswa.

Dari sisi relevansi terhadap pembelajaran, siswa yang menggunakan *gadget* secara terarah mendapatkan manfaat nyata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Mereka dapat dengan mudah mencari referensi cerita, mengakses berbagai sumber informasi, serta melatih keterampilan menyimak melalui media visual dan audio. Namun tanpa kontrol yang tepat, *gadget* hanya akan menjadi

media konsumsi informasi tanpa pengolahan, yang tidak membantu pengembangan berpikir kritis dan keterampilan bahasa siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan *gadget* dalam pendidikan dasar harus selalu disertai dengan arah dan tujuan pembelajaran yang jelas, baik oleh guru di sekolah maupun orang tua di rumah.

Kehadiran *gadget* dalam kehidupan siswa adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari. Maka, tantangan utama dalam konteks pendidikan adalah bagaimana mengubah persepsi siswa terhadap fungsi *gadget*. Siswa harus dibimbing agar memandang *gadget* bukan semata-mata sebagai media hiburan, melainkan sebagai alat eksplorasi informasi dan sarana belajar mandiri. Guru memiliki peran besar dalam membentuk pola pikir ini melalui integrasi *gadget* dalam aktivitas pembelajaran yang bermakna.

Secara keseluruhan, bentuk penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas V memperlihatkan kecenderungan dominan pada fungsi hiburan. Namun, di sisi lain, terdapat potensi besar untuk memanfaatkan perangkat ini sebagai media belajar yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, relevansi *gadget* dalam pembelajaran akan sangat ditentukan oleh bagaimana guru dan orang tua mengarahkan pola penggunaannya.

b) Pengaruh *Gadget* terhadap Berpikir Kritis

Pengaruh *gadget* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan dua sisi yang bertolak belakang. Di satu sisi, penggunaan *gadget* memberikan akses informasi yang sangat luas, memungkinkan siswa menemukan berbagai jawaban dan referensi dengan cepat. Dengan demikian, *gadget* berpotensi menjadi sarana untuk membandingkan sumber, menyimpulkan isi cerita, dan menganalisis informasi. Siswa yang dibimbing untuk menggunakan *gadget* secara positif menunjukkan kemampuan tersebut, seperti yang ditemukan pada sebagian siswa yang mampu mencari referensi dari berbagai sumber dan menuliskan rangkuman dengan kalimat sendiri.

Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* tanpa pendampingan menyebabkan penurunan kualitas berpikir kritis. Proses berpikir kritis pada dasarnya

membutuhkan tahapan refleksi, evaluasi, analisis, dan penyimpulan. Dengan kebiasaan menggunakan mesin pencari secara instan, banyak siswa melewati proses berpikir tersebut. Mereka cenderung langsung mencari jawaban di *Google* atau *Brainly* dan menyalinnya tanpa proses pengolahan. Guru mengamati bahwa sebagian besar siswa tidak memiliki inisiatif untuk berpikir mandiri sebelum mencari jawaban di internet. Kebiasaan ini membentuk pola pikir praktis yang melemahkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Fenomena ini sejalan dengan kajian teori mengenai berpikir kritis, di mana disebutkan bahwa kemampuan berpikir kritis harus dikembangkan melalui latihan *problem-solving* secara sistematis. Jika siswa terbiasa mendapatkan jawaban instan tanpa berpikir, maka kemampuan berpikir kritisnya akan menurun. *Gadget* dalam hal ini menjadi penyebab utama kemunduran pola berpikir reflektif siswa.

Namun demikian, penggunaan *gadget* juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa yang mendapatkan bimbingan dari orang tua atau guru. Siswa yang dibiasakan membandingkan dua atau lebih sumber informasi, merangkum hasil pencarian dengan bahasa sendiri, serta diminta menjelaskan kembali informasi yang didapatkan, menunjukkan pola berpikir lebih analitis. Oleh sebab itu, *gadget* dapat menjadi alat bantu dalam melatih berpikir kritis, asalkan penggunaannya diarahkan secara tepat.

Dalam konteks ini, guru dan orang tua harus fokus pada dua hal: pertama, mengarahkan siswa untuk menggunakan *gadget* sebagai sarana eksplorasi informasi, bukan sekadar alat pencari jawaban; kedua, melatih proses berpikir dengan meminta siswa menyusun ulang informasi dalam kalimat mereka sendiri. Kombinasi bimbingan ini dapat membantu mengubah peran *gadget* dari media konsumsi informasi instan menjadi alat pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

c) Pengaruh *Gadget* terhadap Kemampuan Komunikasi

Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari siswa membawa dampak besar

terhadap perubahan pola komunikasi mereka. Salah satu dampak paling nyata adalah pergeseran dari komunikasi verbal langsung ke komunikasi digital. Banyak siswa kini lebih nyaman menyampaikan pendapat atau menjelaskan sesuatu melalui pesan teks dalam aplikasi chat daripada berbicara langsung dengan teman atau guru. Komunikasi digital yang bersifat teksual memungkinkan siswa menyusun pesan tanpa tekanan sosial yang mereka rasakan dalam komunikasi tatap muka.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa komunikasi verbal di kelas mengalami penurunan. Siswa lebih memilih diam daripada berbicara di depan umum. Mereka merasa lebih percaya diri menyampaikan pendapat dalam bentuk teks, sementara berbicara secara langsung dianggap memalukan atau menegangkan. Hal ini berdampak pada kemampuan mereka dalam berkomunikasi lisan, baik dalam bentuk diskusi kelompok maupun presentasi di depan kelas. Guru mengamati bahwa siswa yang aktif di grup *WhatsApp* seringkali pasif dalam diskusi langsung.

Lebih lanjut, dominasi komunikasi digital menyebabkan keterampilan komunikasi non-verbal seperti intonasi, ekspresi wajah, dan kontak mata tidak terasah. Padahal, komunikasi non-verbal sangat penting dalam interaksi sosial dan penyampaian pesan yang efektif. Siswa yang lebih sering menggunakan pesan teks cenderung kesulitan dalam mengolah intonasi bicara dan ekspresi saat berbicara di depan orang lain.

Dampak lain dari kebiasaan komunikasi digital adalah menurunnya keberanian siswa berbicara di ruang publik. Banyak siswa yang menunjukkan penurunan rasa percaya diri untuk tampil dan berbicara langsung di depan kelas. Padahal, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dilatih secara berkesinambungan.

Perubahan pola komunikasi ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget*, meskipun bermanfaat dalam mempermudah komunikasi jarak jauh, memiliki dampak negatif dalam konteks komunikasi interpersonal langsung. Guru harus berupaya keras mengembalikan komunikasi lisan sebagai bagian dari proses pembelajaran, melalui metode

pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok, presentasi, debat, maupun storytelling. Orang tua juga perlu mendorong komunikasi verbal di rumah, agar anak-anak tidak terbiasa mengurung diri dalam komunikasi digital semata.

d) Peran Pengawasan Guru dan Orang Tua

Dari hasil penelitian, jelas bahwa peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengontrol dan mengarahkan penggunaan *gadget* oleh siswa. Guru memiliki peran strategis dalam membimbing siswa agar memanfaatkan perangkat digital secara produktif di sekolah. Di sisi lain, orang tua sebagai pengawas utama di rumah memiliki tanggung jawab besar dalam membatasi durasi penggunaan *gadget* dan memilihkan konten yang layak diakses anak.

Guru harus mampu mengintegrasikan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran dengan cara yang terarah dan terkontrol. Misalnya, dengan memberikan tugas berbasis pencarian informasi di internet, namun disertai bimbingan dalam menyeleksi sumber informasi yang benar. Guru juga perlu mengembangkan program literasi digital untuk melatih siswa menggunakan teknologi sebagai sarana belajar mandiri dan membangun keterampilan berpikir kritis.

Sementara itu, orang tua di rumah harus menerapkan aturan penggunaan *gadget* secara disiplin. Pembuatan jadwal penggunaan *gadget*, pendampingan saat anak mengakses internet, serta pemantauan terhadap aplikasi yang digunakan merupakan langkah-langkah nyata yang harus dilakukan. Sayangnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua belum optimal dalam pengawasan ini. Banyak orang tua yang hanya sesekali mengontrol atau bahkan menyerahkan sepenuhnya penggunaan *gadget* kepada anak.

Kolaborasi antara sekolah dan rumah sangat diperlukan untuk memastikan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* berjalan secara konsisten. Guru dan orang tua perlu menjalin komunikasi rutin untuk saling bertukar informasi mengenai kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget*. Sinergi ini menjadi kunci utama dalam membentuk pola penggunaan

gadget yang sehat dan produktif bagi siswa.

Dengan demikian, keterlibatan aktif guru dan orang tua dalam proses pembelajaran akan meminimalisasi dampak negatif *gadget*, sekaligus mengoptimalkan manfaatnya sebagai sarana pendukung proses belajar siswa. Tanpa pendampingan dari dua pihak ini, *gadget* akan terus menjadi ancaman bagi perkembangan akademik dan sosial siswa di tingkat sekolah dasar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SD Muhammadiyah 2 Jakarta Pusat. Mayoritas siswa menunjukkan kecenderungan mengandalkan internet sebagai sumber jawaban instan, sehingga proses berpikir kritis mereka cenderung melemah. Banyak siswa lebih memilih menyalin informasi daripada melakukan analisis atau menyusun kesimpulan sendiri, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Meski demikian, pada siswa yang didampingi secara aktif oleh guru atau orang tua, *gadget* dapat berfungsi sebagai alat bantu eksplorasi informasi yang mendorong aktivitas berpikir lebih mandiri dan reflektif.
2. Penggunaan *gadget* juga berdampak pada kemampuan komunikasi siswa. Mayoritas siswa lebih nyaman menyampaikan pendapat dalam bentuk pesan teks atau komunikasi digital daripada berbicara langsung. Pola komunikasi verbal di kelas cenderung melemah, dengan menurunnya keberanian siswa untuk berbicara di depan umum. Interaksi antar teman lebih banyak berlangsung dalam grup chat dibanding melalui diskusi langsung di kelas. Kebiasaan ini menyebabkan keterampilan komunikasi lisan dan komunikasi non-verbal siswa, seperti penggunaan intonasi dan kontak mata, menjadi kurang terlatih.
3. Berdasarkan hasil analisis, terdapat hubungan yang cukup kuat antara intensitas penggunaan *gadget* dengan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi

siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa dengan durasi penggunaan gadget yang tinggi cenderung menunjukkan penurunan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi verbal, terutama jika penggunaan *gadget* difokuskan pada hiburan dan tidak diarahkan secara edukatif. Sebaliknya, siswa dengan penggunaan *gadget* yang lebih terkontrol dan diarahkan pada aktivitas pembelajaran menunjukkan tingkat kemampuan berpikir dan komunikasi yang lebih baik.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan *gadget* dan kemampuan berpikir serta komunikasi siswa meliputi pola pengawasan di rumah, keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak, peran guru dalam membimbing penggunaan *gadget* di sekolah, serta karakter individu siswa itu sendiri. Siswa yang dibiasakan menggunakan *gadget* untuk belajar, dibimbing dalam mengolah informasi, dan dibatasi dalam akses hiburan menunjukkan perkembangan kemampuan yang lebih positif. Di sisi lain, minimnya pendampingan dan pembatasan menjadikan *gadget* sebagai alat hiburan semata yang justru melemahkan daya pikir dan keterampilan komunikasi siswa. Dengan demikian, kolaborasi antara sekolah dan keluarga menjadi faktor kunci dalam mengoptimalkan peran *gadget* sebagai media belajar yang efektif.

B. Saran

Mengacu pada hasil penelitian dan manfaatnya, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk Siswa:
 - a) Gunakan *gadget* secara lebih seimbang antara belajar dan hiburan.
 - b) Belajar memanfaatkan *gadget* sebagai media eksplorasi dan mencari referensi, bukan hanya sebagai alat mencari jawaban instan.
 - c) Tingkatkan komunikasi langsung dengan teman dan guru, tidak hanya terbatas pada komunikasi digital.
2. Untuk Guru:
 - a) Integrasikan penggunaan *gadget* secara positif dalam pembelajaran, terutama dalam mencari dan mengolah informasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- b) Berikan pendampingan dan arahan dalam menggunakan internet untuk belajar secara efektif.
 - c) Latih keterampilan komunikasi verbal siswa melalui metode diskusi dan presentasi.

3. Untuk Orang Tua:

- a) Terapkan aturan penggunaan *gadget* secara disiplin di rumah.
- b) Dampingi anak saat menggunakan *gadget*, dan pastikan perangkat digunakan untuk kegiatan yang edukatif.
- c) Bangun komunikasi terbuka dengan anak, dan dorong mereka untuk berinteraksi secara langsung dalam keluarga.

4. Untuk Sekolah:

- a) Kembangkan program literasi digital di sekolah dasar, dengan tujuan membentuk pola pikir kritis dan komunikasi yang sehat dalam penggunaan teknologi.
- b) Buat regulasi atau panduan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah yang jelas dan terkontrol.
- c) Fasilitasi komunikasi intensif antara guru dan orang tua terkait pola penggunaan *gadget* siswa, guna menciptakan pengawasan terpadu antara rumah dan sekolah.

5. Untuk peneliti selanjutnya:

- a) Melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih luas dan beragam.
- b) Mempertimbangkan variabel lain yang mungkin memengaruhi kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa, seperti peran orang tua, lingkungan sekolah, atau durasi penggunaan *gadget*, agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dan dapat dijadikan acuan untuk pengembangan strategi pembelajaran yang tepat.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- 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>
- Hidayat. 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>
- 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>
- 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>
- 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>
- 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>
- 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>