

Dampak Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di SMA Negeri 1 Padarincang

Fitnatul Muawaliah¹, Septi Kuntari²

^{1,2}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

E-mail: fitnatulmuawaliah@gmail.com

Article History:

Received: 17 Juni 2025

Revised: 18 September 2025

Accepted: 20 September 2025

Keywords: Berpikir Kritis,
Gadget, Faktor penyebab

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMA Negeri 1 Padarincang. Dalam era digital saat ini, gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan siswa, baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memahami secara mendalam pengalaman dan persepsi siswa terkait penggunaan gadget dan dampaknya pada kemampuan berpikir kritis mereka. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan siswa, observasi, dan Dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang kompleks terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Satu sisi, gadget menyediakan akses mudah ke informasi dan sumber belajar, yang berpotensi meningkatkan kemampuan analisis dan evaluasi siswa. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terarah dapat menyebabkan distraksi, penurunan konsentrasi, dan ketergantungan pada informasi instan, yang berpotensi menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa peran guru dan orang tua sangat penting dalam membimbing siswa untuk menggunakan gadget secara bijak dan produktif. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya pengembangan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan gadget secara efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penting untuk meningkatkan kesadaran siswa, guru, dan orang tua tentang dampak penggunaan gadget dan cara mengoptimalkan manfaatnya untuk pembelajaran.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu

perkembangan teknologi yang paling berpengaruh adalah penggunaan gadget (smartphone, tablet, komputer) yang semakin meluas di kalangan siswa. Di satu sisi, gadget menawarkan akses mudah ke informasi dan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Padarincang, seperti halnya siswa SMA lainnya di Indonesia, terpapar oleh penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menggunakan gadget untuk berbagai keperluan, mulai dari belajar, berkomunikasi dengan teman, hingga bermain game dan mengakses media sosial. Meskipun gadget dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif, penggunaan yang tidak bijak dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif yang sangat penting untuk keberhasilan siswa dalam pendidikan dan kehidupan di masa depan. Kemampuan ini meliputi kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang rasional.

LANDASAN TEORI

Peneliti ini, menggunakan teori *uses and gratifications* yaitu pendekatan dalam studi komunikasi yang menekankan bahwa audiens berperan aktif dalam memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Teori ini dikembangkan oleh Elihu Katz, Jay Blumler, dan Michael Gurevitch pada tahun 1974. Teori *Uses and Gratifications* memandang penggunaan gadget dalam kemampuan berpikir kritis siswa yaitu dengan menekankan bagaimana siswa secara aktif memilih dan menggunakan gadget untuk memenuhi berbagai kebutuhan belajar mereka. Pada penelitian ini yaitu dengan mengidentifikasi jenis kebutuhan yang mendorong siswa untuk menggunakan Gadget. Teori ini berasumsi bahwa audiens tidak bersifat pasif; mereka secara aktif memilih media berdasarkan kebutuhan dan keinginan mereka. Audiens memiliki control atas apa yang mereka konsumsi dan bagaimana mereka menggunakannya. Teori ini juga mengidentifikasi beberapa jenis kebutuhan yang mendorong penggunaan media yaitu Kognitif, afektif dan sosial.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif untuk memahami fenomena yang diteliti secara mendalam. Penelitian kualitatif ialah metode penelitian yang berlandaskan filsafat, digunakan untuk meneliti pada kondisi alamiah di mana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data bersifat triangulasi, analisis data induktif, dan hasil penelitian bersifat memahami makna dan keunikan (Sugiyono 2011).

Proses pengumpulan data melibatkan beragam teknik, meliputi observasi langsung untuk mencatat perilaku dan interaksi dalam konteks alami, wawancara mendalam untuk menggali perspektif dan pengalaman informan, serta dokumentasi untuk memperkuat temuan melalui analisis catatan, arsip, dan materi relevan lainnya. Analisis data dilakukan secara sistematis melalui tahapan pengumpulan, reduksi (pemilihan dan penyederhanaan data), penyajian (mengorganisir data dalam bentuk naratif atau visual), hingga penarikan kesimpulan yang valid dan terpercaya. Keabsahan data dipastikan melalui teknik triangulasi, yang melibatkan penggunaan berbagai sumber dan metode untuk membandingkan dan memverifikasi informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan awal dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa SMA Negeri 1 Padarincang secara umum sangat akrab dengan penggunaan gadget, khususnya jenis smartphone. Gadget ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan mereka sehari-hari, baik dalam konteks akademik

maupun non-akademik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sebagian besar siswa menggunakan gadget secara intensif, dengan durasi pemakaian rata-rata antara 8 hingga 11 jam per hari. Durasi ini jauh melampaui anjuran pakar pendidikan dan kesehatan, yang menyarankan batas maksimal penggunaan gadget harian antara 2 hingga 4 jam untuk usia sekolah.

Jenis aktivitas yang dilakukan melalui gadget cukup beragam. Beberapa siswa memanfaatkannya untuk mengakses aplikasi pembelajaran daring, seperti Ruangguru, Google Classroom, dan Brainly. Di sisi lain, sebagian besar siswa lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain game online seperti Mobile Legends dan Free Fire, menonton video hiburan dan edukatif melalui YouTube dan TikTok, serta berkomunikasi melalui WhatsApp dan media sosial lainnya. Aktivitas ini mencerminkan bahwa meskipun gadget memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran, fungsi hiburan masih mendominasi penggunaan di kalangan siswa.

Dampak Positif Gadget terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Jika digunakan secara bijak, gadget dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Informasi yang luas dan mudah diakses memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai perspektif dan materi secara mandiri. Aplikasi berbasis edukasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Scholar juga mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, memfasilitasi diskusi kelas, serta melatih kemampuan analisis dan pemecahan masalah.

Beberapa siswa SMA Negeri 1 Padarincang dalam penelitian ini menyatakan bahwa mereka menggunakan gadget untuk mengevaluasi informasi, mencari referensi tambahan sebelum menyampaikan pendapat, dan membandingkan berbagai sumber. Hal ini menunjukkan adanya upaya mandiri untuk mengembangkan argumentasi dan penilaian rasional yang merupakan ciri utama dari berpikir kritis. Gadget, dalam hal ini, menjadi jembatan antara siswa dan akses terhadap sumber daya pendidikan global.

Dampak Negatif Gadget terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Namun, penggunaan gadget yang tidak dikendalikan dan tidak diarahkan juga membawa konsekuensi negatif terhadap kualitas berpikir kritis siswa. Beberapa siswa terjebak dalam rutinitas konsumsi konten hiburan yang tidak mendukung proses kognitif. Distraksi dari notifikasi, media sosial, dan game menyebabkan siswa kesulitan mempertahankan fokus dalam pembelajaran. Dalam jangka panjang, kebiasaan ini menghambat kemampuan mereka untuk menganalisis informasi secara mendalam dan menyusun kesimpulan logis.

Ketergantungan pada jawaban instan dari internet membuat sebagian siswa kehilangan semangat untuk berpikir mandiri. Mereka lebih suka menyalin jawaban dari platform tanya jawab tanpa memahami konteks atau alasan dari jawaban tersebut. Kelemahan dalam mengevaluasi kredibilitas sumber informasi juga ditemukan, di mana siswa menerima informasi secara mentah tanpa mempertimbangkan akurasi, bias, atau validitasnya. Akibatnya, proses berpikir kritis tidak berjalan optimal.

Dampak negatif lainnya adalah penurunan interaksi sosial secara langsung, yang sebenarnya penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dalam hal berdialog dan kerja kelompok. Ketika komunikasi lebih banyak terjadi secara daring, siswa kehilangan kesempatan untuk melatih empati, kolaborasi, dan kemampuan negosiasi ide, yang semuanya merupakan bagian dari pembelajaran kritis.

Selain itu, dampak psikologis juga muncul. Paparan informasi yang terlalu cepat dan berlebihan menyebabkan overstimulasi, kelelahan mental, hingga kecemasan. Beberapa siswa menunjukkan gejala stres, menurunnya motivasi belajar, dan berkurangnya ketertarikan terhadap kegiatan yang menantang secara intelektual. Ini menjadi alarm penting bahwa penggunaan gadget yang tidak sehat dapat menggerus kesiapan mental siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

.....

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Gadget dan Berpikir Kritis

Penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah faktor yang memengaruhi kualitas hubungan antara penggunaan gadget dan kemampuan berpikir kritis siswa di SMA Negeri 1 Padarincang. Faktor-faktor tersebut diklasifikasikan menjadi empat kategori utama:

a. Faktor Individu

Motivasi belajar, kontrol diri, serta gaya belajar individu sangat mempengaruhi bagaimana gadget digunakan. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung menggunakan gadget untuk eksplorasi akademik. Mereka mencari sumber tambahan, mengikuti pelatihan daring, dan memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi rendah lebih banyak menggunakan gadget untuk aktivitas non-produktif.

Keterampilan literasi digital, seperti kemampuan mencari informasi, mengevaluasi situs web, serta menyaring hoaks dan informasi palsu, menjadi indikator penting dalam menilai sejauh mana siswa bisa berpikir kritis melalui media digital. Kontrol diri juga menjadi aspek krusial: siswa yang mampu mengatur waktu dan membatasi gangguan digital lebih berpeluang mempertahankan konsentrasi dan berpikir reflektif.

b. Faktor Keluarga

Lingkungan keluarga memberikan pengaruh yang besar terhadap kebiasaan siswa dalam menggunakan gadget. Orang tua yang proaktif dalam memberikan aturan penggunaan gadget, mendampingi anak saat belajar daring, dan menyediakan suasana rumah yang kondusif akan mendorong penggunaan gadget secara positif. Sebaliknya, keluarga yang kurang peduli atau tidak memberikan batasan jelas, cenderung membiarkan anak menggunakan gadget secara bebas, yang berujung pada penggunaan yang tidak produktif.

c. Faktor Sekolah

Peran sekolah sangat menentukan dalam membentuk budaya belajar berbasis teknologi yang mendukung kemampuan berpikir kritis. Guru yang menguasai teknologi pendidikan dan mampu merancang pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) dengan dukungan gadget dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan reflektif. Ketersediaan akses internet, kebijakan penggunaan gadget yang jelas, serta pelatihan literasi digital menjadi prasyarat keberhasilan pemanfaatan teknologi di lingkungan sekolah.

d. Faktor Sosial dan Lingkungan Teman Sebaya

Lingkungan sosial dan pengaruh teman sebaya memiliki kontribusi terhadap cara siswa memanfaatkan gadget. Jika kelompok pertemanan dominan menggunakan gadget untuk hal-hal edukatif, maka kecenderungan siswa untuk mengikuti akan meningkat. Sebaliknya, apabila lingkungan sosial lebih menekankan pada penggunaan hiburan, siswa akan lebih tertarik mengikuti tren tersebut. Budaya populer yang dibawa melalui media digital seperti TikTok juga turut membentuk pola pikir dan kebiasaan digital siswa.

Temuan Baru dan Implikasi Edukatif

Penelitian ini menggarisbawahi bahwa gadget bukanlah penyebab tunggal lemahnya berpikir kritis, namun menjadi sarana yang efeknya bergantung pada cara penggunaannya. Dalam konteks SMA Negeri 1 Padarincang, gadget terbukti memiliki dua sisi: sebagai alat bantu belajar yang mendukung dan sebagai sumber distraksi yang melemahkan jika tidak dikendalikan.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya kolaborasi yang kuat antara guru, orang tua, dan siswa dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat. Beberapa langkah strategis yang dapat dilakukan adalah. Integrasi kurikulum literasi digital ke dalam proses pembelajaran secara sistematis. Pelatihan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang melatih berpikir kritis. Pembuatan kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan gadget secara sehat

dan terarah. Pemberdayaan peran orang tua melalui workshop pengasuhan digital. Pengembangan komunitas belajar digital antar siswa yang mendorong kolaborasi dan eksplorasi gagasan.

KESIMPULAN

Dampak penggunaan gadget pada kemampuan berpikir kritis siswa SMA Negeri 1 Padarincang bersifat kompleks dan bergantung pada berbagai faktor, termasuk jenis gadget yang digunakan, frekuensi penggunaan, jenis aktivitas yang dilakukan menggunakan gadget, dan jenis penggunaannya. Penting untuk mendorong penggunaan gadget yang bertanggung jawab dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dan menghindari dampak negatifnya. Pendidikan literasi digital dan pengembangan keterampilan evaluasi sumber informasi sangat penting untuk memastikan bahwa gadget digunakan untuk mendukung, bukan menghambat, kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Adelia, T. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih. *Jurnal JUANG*, 4(1).
- Hans Karunia, Ashari, N., & Irwansyah. (2021). Fenomena penggunaan media sosial: Studi pada teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*.
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S.,. (2023). Dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. *Jurnal on Education*, 6(1), 307–316.
- Leasing, J., et.al . (2023). Problematic smartphone use and evaluation of sources. *MDPI*.
- Ningsih, S. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 52–61.
- Rambitan, V. M. M. (2015). The effect of smartphone on students' critical thinking skill in relation to the concept of biodiversity. *American Journal of Educational Research*, 3(2), 243–249.