

Nomor Daftar FPIPS : 4229/UN40.A2.2/PT/2023

**OPTIMALISASI PENGGUNAAN *GADGET* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGOLAH INFORMASI SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Sejarah



oleh:

Nur Siti Maesaroh

1602442

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH PROGRAM
SARJANA, MAGISTER, DAN DOKTOR
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

BANDUNG

2023

LEMBAR HAK CIPTA

**OPTIMALISASI PENGGUNAAN *GADGET* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGOLAH INFORMASI SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung)

Oleh

Nur Siti Maesaroh
NIM 1602442

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah

Nur Siti Maesaroh
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

©Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

NUR SITI MAESAROH
OPTIMALISASI PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGOLAH INFORMASI SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMA PASUNDAN
2 BANDUNG)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Leli Yulifar, M.Pd.

NIP. 196412041990012002

Pembimbing II



Yeni Kurniawati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197706022003122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Program Sarjana, Magister, dan Doktor FPIPS UPI



Dr. Tarunasena, M.Pd.

NIP. 196808281998021001

ABSTRAK

Nur Siti Maesaroh. (2023). Optimalisasi Penggunaan *Gadget* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung).

Penelitian ini dilatar belakangi oleh temuan di kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung yang menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam mengolah informasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti menerapkan penggunaan *gadget* untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dari siklus pertama, kedua, sampai siklus ketiga menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus pertama kemampuan mengolah informasi siswa masih rendah. Dikarenakan siswa masih kurang mengoptimalkan penggunaan *gadgetnya* dalam mencari informasi, siswa menggunakan sumber yang tidak dapat dipercaya, serta belum dapat menginterpretasikan informasi dengan bahasa sendiri. Pada siklus kedua, terjadi perubahan yang cukup baik pada ketiga indikator tersebut. Untuk siklus ketiga, siswa sudah mengoptimalkan penggunaan *gadgetnya* untuk mencari informasi dan tidak terpaku dengan satu sumber saja, menggunakan sumber informasi yang dapat dipercaya, dapat menginterpretasi informasi menggunakan bahasa sendiri, dan dapat menyajikan informasi ke dalam media info grafis secara singkat, padat, dan mudah dimengerti. Dengan adanya penelitian ini diharapkan pihak-pihak yang terkait dapat mengembangkan dan memperbaiki proses pembelajaran sejarah melalui penggunaan *gadget*.

Kata Kunci: penelitian tindakan kelas, kemampuan mengolah informasi, penggunaan *gadget*

ABSTRACT

Nur Siti Maesaroh. (2023). *Optimalisasi Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung)*.

This research is based on findings from class XI IPS in SMA Pasundan 2 Bandung, which shows a low level of student skills in processing information. To resolve the issue, researchers are implementing the use of gadgets to enhance student skills in processing information. The goal of this research is to enhance student skills in processing information during history lessons. This research uses Action Research methodology. The results of the research from the first cycle, second cycle, and third cycle show a significant increase. In the first cycle, the students' ability to process information was still low. This was due to the students' lack of optimizing their use of gadgets in searching for information, using unreliable sources, and not being able to interpret information in their own language. In the second cycle, a significant improvement occurred in all three indicators. In the third cycle, the students fully utilized their gadgets to search for information and did not rely on a single source of information. They used credible sources of information, interpreted the information in their own language, and presented the information in a concise, dense, and easily understandable manner using infospace media. With the results of this research, it is hoped that relevant parties can develop and improve the learning process of history through the use of gadgets.

Key words: action research, information processing ability, gadget use.

Nur Siti Maesaroh, 2023

**OPTIMALISASI PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGOLAH
INFORMASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI
IPS 2 SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1. Optimalisasi Penggunaan <i>Gadget</i>	9
2.1.2. Pengertian <i>Gadget</i>	9
2.1.3. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	10
2.2. Digitalisasi Pembelajaran	12
2.3. Pengetahuan Teknologi, Pedagogis, dan Konten (TPACK).....	14
2.3.1. Pengertian Pengetahuan Teknologi, Pedagogis, dan Konten (TPACK)	14
2.3.2. Aspek kajian Pengetahuan Teknologi, Pedagogis, dan Konten (TPACK)	16
2.4. Pembelajaran Sejarah.....	18
2.5. Penggunaan Gadget Pada Pembelajaran Sejarah.....	20
2.6. Karakteristik Siswa Abad 21	24
2.7. Kemampuan Mengolah Informasi Siswa	26
2.7.1. Keterampilan Literasi Informasi	26
2.7.2. Keterampilan Mengolah Informasi Sejarah	30
2.8. Penelitian Terdahulu	34

Nur Siti Maesaroh, 2023

OPTIMALISASI PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGOLAH INFORMASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1. Lokasi dan Subjek Penelitian	38
3.2. Metode Penelitian	39
3.3. Desain Penelitian	40
3.4. Fokus Penelitian	43
3.5. Alat Pengumpul Data	45
3.6. Teknik Pengumpulan Data	48
3.7. Teknik Pengolahan Data	50
3.8. Validasi Data	51
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1. Hasil Penelitian	53
4.1.1. Profil Sekolah	53
4.1.2. Profil Kelas Penelitian	55
4.1.3. Hasil Observasi Pra Penelitian Kelas Penelitian	57
4.2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Optimalisasi Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa	58
4.2.1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	58
4.2.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	66
4.2.3. Pelaksanaan Tindakan Siklus III	71
4.2.4. Wawancara dengan Guru Mitra dan Peserta Didik	77
4.3. Analisis Hasil Penelitian Optimalisasi Penggunaan <i>Gadget</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa di Kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung	80
4.3.1. Merencanakan Optimalisasi Penggunaan <i>Gadget</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa di Kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung	81
4.3.2. Menerapkan Optimalisasi Penggunaan <i>Gadget</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa di Kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung	82

4.3.3. Analisis Peningkatan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dengan Menggunakan <i>Gadget</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung	88
4.3.4. Upaya Dalam Mengatasi Kendala dalam Menerapkan Penggunaan <i>Gadget</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa di Kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung	93
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	95
5.1. Kesimpulan	95
5.2. Rekomendasi	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.5. Kerangka TPACK dan Komponen Pengetahuan	15
Gambar 3.1 Model PTK dari Kemmis dan Mc Taggart	40
Gambar 4.1 Gedung SMA Pasundan 2 Bandung.....	54
Gambar 4.2 Suasana Kelas XI IPS 2.....	59
Gambar 4.3 Sekelompok Siswa Sedang Berdiskusi	61
Gambar 4.4 Kondisi Kelas Ketika Membaca Isi Teks Sumpah Pemuda.....	67
Gambar 4.5. Sekelompok Sisiwa Sedang Berdiskusi	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator dan Sub Indikator Pengolahan Informasi	44
Tabel 3.2 Format Catatan Lapangan	46
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Untuk Guru.....	47
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Untuk Peserta Didik	48
Tabel 4.1 Data Peserta Didik Kelas XI IPS 2	56
Tabel 4.2 Format Penilaian Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Siklus I....	63
Tabel 4.3 Format Penilaian Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Siklus II... 69	
Tabel 4.4 Format Penilaian Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Siklus III .	74

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Observasi Siklus I	84
Grafik 4.2 Hasil Observasi Siklus II	85
Grafik 4.3 Hasil Observasi Siklus III.....	87
Grafik 4.4 Grafik Rata-Rata Indikator Mencari Informasi	88
Grafik 4.5 Grafik Rata-Rata Indikator Memilah Informasi	90
Grafik 4.6 Grafik Rata-Rata Indikator Menginterpretasikan Informasi	91
Grafik 4.7 Grafik Rata-Rata Indikator Menyajikan Informasi	92

DAFTAR PUSTAKA

- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arif, Yanawati. (2018). *Pengantar Desain Pembelajaran*. Jambi: Pustaka Ma'arif Press.
- Arikunto, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Chaeruman, Kustandi. (-). *Belajar, Pembelajaran, dan Desain Pembelajaran*. [online]. Diakses dari <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/TPEN4303-M1.pdf>.
- Chusna, P.A. (2017). *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. *Jurnal Dinamika Penelitian*. 17 (2), 318. <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2005). *Mengelola Informasi*. [online]. Diakses dari https://www.academia.edu/26865126/DEPARTEMEN_PENDIDIKAN_NASIONAL.
- Gunawan, Ritonga. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: PT Grafindo Persada.
- Hadiatiningsih, R.A. (2019). *Penerapan Strategi PQIRST Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengolah Informasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 1 SMA PGRI 1 Bandung)*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. [online]. Diakses dari http://repository.upi.edu/45877/1/S_SEJ_1500648_Chapter1.pdf.
- Hasan, S.H. (1995). *Pendidikan Ilmu Sosial*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Hardianti, N. (2018). *Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit*. (Skripsi). Universitas Hamzanwadi. [online]. Diakses dari <https://eprints.hamzanwadi.ac.id/4362/1/SKRIPSI%20NURLINDA%20HARDIANTI.pdf>.
- Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Indraswari, P.P. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar. [online]. Diakses dari https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/12208-Full_Text.pdf.
- Nur Siti Maesaroh, 2023
OPTIMALISASI PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGOLOH INFORMASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Khomariyah, Afia. (2020). *Digitalisasi Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Dampak Era Keberlimpahan*. Universitas Negeri Malang [online]. Diakses dari <https://isolec.um.ac.id/proceeding/index.php/issn/article/view/50>
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mahfud, Wulansari. (2018). *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Seminar Nasional Pendidikan 2018. [online]. Diakses dari <http://repository.stitdukotabaru.ac.id/id/eprint/89/3/4.%20BAB%20II.pdf>.
- Ma'mur, T. (2008). *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Historical Thinking*. [online]. Diakses di: [file.upi.edu/Direktori/FPIPS/Jur. Pend. Sejarah/196808281998021TARU NASENA/artikel/Makalah_Historical_Thinking_\(untuk_70_thn_Prof_Helius\).pdf](file.upi.edu/Direktori/FPIPS/Jur. Pend. Sejarah/196808281998021TARU NASENA/artikel/Makalah_Historical_Thinking_(untuk_70_thn_Prof_Helius).pdf)
- Marnah, S. (2019). *Penggunaan Strategi SQ3R (Survey, Question, Read, Recite And Review) Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas X IPA 7 SMAN 2 Cimahi)*. (Skripsi). FPIPS. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Patmasari, dkk. (2023). *Digitalisasi Pembelajaran yang Berpusat Pada Siswa di SMK Pusat Keunggulan*. Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME). 9 (1), 4. <10.58258/jime.v9i1.3729/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME>
- Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2020). *Platform Pembelajaran Digital dan Strategi Inklusivitas Pendidikan di Indonesia*. Jakarta.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rohmah, C.O. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. [online]. Diakses dari https://eprints.uny.ac.id/47292/1/19.SKRIPSI_CHUSNA%20OKTIA%20ROHMAH_12402241036.pdf.
- Rulianto, Hartono. (2018). *Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter*. Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial. 4, (2) 128-131. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIIS/article/view/16527/9920>
- Rusdiyah, E.F. (2019). *Teknologi Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Era 4.0*. Surabaya. UIN Sunan Ampel Press.

Nur Siti Maesaroh, 2023

OPTIMALISASI PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGOLAH INFORMASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Penadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Penadamedia Group.
- Septiyantono, T. (2014). *Konsep Dasar Literasi Informasi*. (Modul). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. [online]. Diakses dari <https://www.studocu.com/id/document/universitas-islam-negeri-syarif-hidayatullah-jakarta/pengelolaan-perpustakaan-sekolah-madrasah/konsep-dasar-literasi-informasi/46734072>.
- Sinurat, dkk. (2017). *Pola Keterampilan Lierasi Informasi dalam Proses Pembelajaran Problem-Based Learning pada Mahasiswa di Fakultas Kedokteran Universitas Riau*. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Riau, 4 (2), 1. <https://www.neliti.com/id/publications/187765/pola-keterampilan-literasi-informasi-dalam-proses-pembelajaran-problem-based-lea>.
- Subandiyah, H. (2015). *Pembelajaran Literasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya, 2 (1), 111. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1502>.
- Susanti, A.D. (2018). *Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa di Kelas XI IIS 1 SMAN 1 Seputih Mataram*. (Skripsi). Universitas Lampung. [online]. Diakses dari https://oneseach.id/Record/IOS1669.article-15812?widget=1&repository_id=526.
- Suwanto, Lestari. (2018). *Analisis Literasi Informasi Pemutaka Layanan E-Library di UPT Perpustakaan Universitas PGRI Semarang dengan Standard ACRL 2000*. Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi, 2 (1), 91-91. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/2736/1663>.
- Suwirta, Ahmad. (2007). *Sejarah dan Pendidikan Sejarah*. Historia Utama Press.
- Syahputra. (2018). *Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN (E-Journal), 1, 1277-1279. https://www.researchgate.net/publication/331638425_PEMBELAJARAN_ABAD_21_DAN_PENERAPANNYA_DI_INDONESIA.
- Widiani, L.S. (2016). *Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tidakan Kelas di Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung)*. (Skripsi). FPIPS. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung

Nur Siti Maesaroh, 2023

OPTIMALISASI PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGOLAH INFORMASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu