

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup (Sumarya dan Nuryani, 2014, hlm. 27). Yang artinya pendidikan sangat memberikan pengaruh dalam kehidupan dan pendidikan memberikan pengalaman seumur hidup. Pendidikan pun memberikan perubahan kepada manusia, dimana yang menjadikan pribadi, akhlak dari manusia semakin baik. Seperti yang dikatakan Suwirta dan Ahmad (2007, hlm. 7) bahwa dalam menjalankan pendidikan biasanya pendidik akan menggunakan alat untuk mempercepat lagi pemahaman pelajar (yang dididik) terhadap bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru (pendidik). Alat pendidikan itu bisa berupa apa saja, seperti alat peraga (media pembelajaran). Dalam bidang pendidikan pun perlu memerhatikan penggunaan teknologi sebagai alat pengajaran atau media.

Keberadaan teknologi yang semakin canggih dan dengan seiringnya waktu, teknologi telah memberikan banyak manfaat bagi manusia. Dengan adanya teknologi yang maju memudahkan manusia dalam mengakses informasi dan yang lainnya. Meskipun teknologi telah berkembang dengan pesat, hal ini juga membuka banyak peluang bagi kejahatan, seperti penipuan dan pembajakan. Kemajuan teknologi yang mudah diakses ini, ditandai dengan banyaknya masyarakat yang menggunakan *gadget* untuk mengakses informasi. Namun, hal ini dapat memberikan dampak kepada masyarakat. Misalnya saja di Indonesia, masyarakat Indonesia dengan mudah bisa mengakses informasi dari media sosial, namun informasi yang didapat oleh masyarakat belum tentu benar serta banyak dari masyarakat Indonesia yang membaca informasi dari media sosial itu tanpa di kritik atau koreksi terlebih dahulu kebenarannya. Yang menjadikan masyarakat Indonesia ini kurang akan kemampuan untuk mengolah informasi yang didapatnya. Para siswa pun masih kurang dalam mengolah informasi karena ini siswa harus memiliki keterampilan abad 21 salah satunya mengenai literasi informasi yang di dalamnya terdapat mengenai keterampilan mengolah informasi.

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

Peneliti menyoroti permasalahan mengenai kurangnya keterampilan mengolah informasi melalui penggunaan *gadget* dikarenakan kita sekarang berada di abad 21 yang disebut juga sebagai era informasi yang menyebabkan kebutuhan informasi menjadi semakin tinggi. Sehubungan dengan itu, Sinurat dkk (2017, hlm. 1) mengungkapkan bahwa keterampilan mencari dan menemukan informasi menjadi faktor yang penting untuk menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal serupa dikatakan oleh Noor (dalam Rany, 2019, hlm. 3) kemampuan mengolah informasi merupakan kemampuan yang harus dikuasai di era informasi ini. Kemampuan ini mencakup kemampuan mencari informasi dan mengkomunikasikan informasi dengan baik. Kemampuan ini pun perlu dikembangkan sejak dini oleh siswa. Dengan demikian, siswa dapat menyebarkan informasi dengan baik dan benar. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi maka pada masa sekarang *gadget* sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran baik itu di kelas atau di luar kelas. Dengan *gadget* pun siswa bisa mendapatkan informasi secara lengkap.

Mengolah informasi merupakan bagian dari literasi. Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (dalam Subandiyah, 2015, hlm, 111) literasi merupakan suatu kemampuan dalam membaca dan menulis. Kemampuan literasi siswa harus diperhatikan karena kemampuan literasi sangat diperlukan untuk membangun sikap kritis dan kreatif terhadap berbagai fenomena yang terjadi. Kegiatan literasi dapat dilakukan dimanapun. kegiatan literasi bertujuan untuk memperoleh keterampilan informasi, yaitu mengumpulkan, mengolah, dan mengkomunikasikan informasi. Keterampilan menggali dan menemukan informasi menjadi keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa. Pada saat ini literasi memiliki beragam jenis, yaitu ada literasi informasi, Literasi membaca, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi budaya dan kewargaan, serta literasi digital.

Kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dan literasi digital di era abad 21 ini sangat penting bagi siswa. Namun, meskipun siswa merupakan pengguna aktif internet, ternyata masih banyak siswa yang belum dapat mengakses informasi secara positif. Selain itu, maraknya konten negatif yang dapat

mempengaruhi siswa. Oleh karena itu, siswa perlu mengembangkan kemampuan literasi digitalnya agar dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Menurut Paul (dalam Sulianta, 2020, hlm. 6) literasi digital adalah suatu keahlian dalam menggunakan teknologi secara efektif dan efisien. Tujuan dari literasi digital adalah untuk memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, seperti di dunia karir dan pendidikan. Perkembangan perangkat teknologi informasi terutama internet dapat mewujudkan literasi digital dengan menggunakan perangkat teknologi, yaitu *gadget*. Dengan *gadget* kita dapat mengakses, menulis, dan membagikan informasi. Namun menerapkan literasi digital dalam pembelajaran ini tidaklah mudah. Sebagai seorang guru, penting untuk menggunakan metode pembelajaran yang memudahkan siswanya dalam mempelajari dan mengembangkan kemampuan literasi digital. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat pembelajaran, seperti perangkat teknologi berbasis informasi dan mengembangkan kemampuan literasi digital siswa. Sehingga teknologi dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan pembelajaran yang efektif.

Ketika melakukan observasi di kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah, yaitu:

1. Siswa hanya terpaku pada satu sumber informasi, yaitu berupa lembar kerja siswa dan tidak ada sumber pembandingan lain.
2. Rendahnya kemampuan siswa dalam mencari materi atau mencari sumber informasi yang relevan dan terpercaya, sehingga kebanyakan siswa belum dapat mencari informasi dengan benar.
3. Kemampuan siswa dalam menginterpretasikan informasi, dimana banyak siswa yang membuat tugas, seperti pada pembuatan *power point* yang berisikan materi yang diambil langsung dari sumber internet dan tidak diolah terlebih dahulu. Dengan kata lain, siswa *mengcopy paste* informasi tersebut.
4. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung banyak siswa yang menggunakan *handphone* untuk bermain *game online*, bermain media sosial dan *selfie*. Hal

tersebut menunjukkan bahwa *gadget* tidak digunakan sebagai media pembelajaran dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai pengolahan informasi melalui penggunaan *gadget* secara optimal agar siswa menggunakan *gadget* tidak hanya untuk kepentingan negatif saja, dan *gadget* dapat menjadi media atau sarana dalam pembelajaran. *Gadget* selalu berkembang dengan berbagai macam fitur yang membuat pemakainya pun menjadi lebih nyaman dalam menggunakannya. Seperti yang dikatakan Chusna (2017, hlm. 318) bahwa *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya *computer, handphone, game*, dan yang lainnya.

Penggunaan *gadget* pun berdampak sangat besar pada dunia pendidikan. Dengan munculnya *gadget* ini menyebabkan akses informasi menjadi lebih mudah. Adanya *gadget* memudahkan manusia untuk saling bertukar informasi melalui media sosial, jurnal, internet, dan artikel. Namun, informasi yang dibaca dari media sosial dan yang lainnya itu masyarakat ataupun siswa perlu memilah informasi tersebut dengan cara mengolah informasinya. Sehubungan dengan itu Sanjaya (2012, hlm. 94) mengungkapkan bahwa pengolahan informasi adalah suatu proses ketika seseorang mengambil, menganalisis, dan menyajikan informasi yang diterima dari sumber luar. Hal ini, sangat penting bagi pembuat media, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan benar oleh pembacanya. Agar memiliki makna yang lebih luas dan mendalam, informasi yang dimiliki pun harus diolah. Sebagai tambahan dari hal pertama Beyer (dalam Hasan, 1995, hlm. 222) mengungkapkan bahwa proses pengolahan informasi adalah suatu proses berpikir, yang dimana seseorang memerlukan kemampuan tertentu untuk dapat mengolah informasi secara efektif, sehingga makna dari informasi itu akan terlaksana secara optimal. Dengan pengolahan informasi akan menghasilkan informasi baru.

Pembelajaran sejarah seharusnya tidak terpaku pada ingatan akan fakta-fakta dan peristiwanya sejarah, akan lebih baik jika siswa lebih memahami informasi mengenai peristiwa sejarah itu. Selaras dengan pernyataan Krug & Garvey

(dalam Siti Marnah, 2019, hlm. 4) mengungkapkan bahwa belajar sejarah diartikan sebagai proses untuk mempelajari fakta-fakta sejarah, memahami peristiwa sejarah di masa lalu, mempelajari cara melakukan penelitian, dan mempelajari cara untuk menulis sejarah. Kemampuan mengolah informasi itu merupakan hal penting yang harus dimiliki siswa ketika melakukan pembelajaran sejarah.

Dengan mengoptimalkan penggunaan *gadget* untuk meningkatkan keterampilan mengolah informasi dalam pembelajaran sejarah diharapkan siswa dapat mencari informasi dari buku; artikel; jurnal atau internet, memilah informasi yang di dapatnya, dan menggunakan informasi yang telah di baca dari buku; artikel; jurnal atau internet. Dan melalui penggunaan *gadget* ini siswa bisa menggunakannya dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran dengan penggunaan *gadget* ini diharapkan lebih mudah dan dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengajukan judul yang akan dijadikan tugas akhir sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, yaitu, **“Optimalisasi Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung (Penelitian Tindakan Kelas)”** peneliti memilih judul tersebut karena sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di kelas, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi sangat kurang.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalah utama, yaitu Bagaimana Optimalisasi Penggunaan *Gadget* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi? Rumusan masalah tersebut akan diturunkan menjadi pertanyaan penelitian, antara lain:

1. Bagaimana merencanakan optimalisasi penggunaan *gadget* pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa di kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung?

2. Bagaimana melaksanakan optimalisasi penggunaan *gadget* pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa di kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung?
3. Bagaimana ada peningkatan kemampuan mengolah informasi siswa melalui optimalisasi penggunaan *gadget* di kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung?
4. Bagaimana upaya atau solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam optimalisasi penggunaan *gadget* pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa di kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai Optimalisasi Penggunaan *Gadget* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendapatkan gambaran mengenai langkah-langkah perencanaan dalam optimalisasi penggunaan *gadget* pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa.
2. Mendeskripsikan tahapan pelaksanaan dalam optimalisasi penggunaan *gadget* pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa.
3. Memaparkan peningkatan kemampuan mengolah informasi melalui optimalisasi penggunaan *gadget* pada pembelajaran sejarah.
4. Mendeskripsikan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam optimalisasi penggunaan *gadget* pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak, terutama guru dan siswa untuk meningkatkan keterampilan mengolah informasi siswa. Berikut merupakan manfaat dari penelitian tersebut.

A. Manfaat Teoritis

1. Dapat memberikan gambaran atau saran untuk mengembangkan penggunaan *gadget* pada pembelajaran sejarah.

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

2. Memberikan informasi bahwa *gadget* dapat digunakan sebagai sumber belajar atau media pembelajaran sejarah.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Dapat memperbaiki proses pembelajaran sejarah di dalam kelas, meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar sejarah, dan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya mengolah informasi serta memberikan pengetahuan mengenai penggunaan *gadget* yang benar.

3. Bagi Pengembang Kurikulum

Dapat bermanfaat jika digunakan sebagai salah satu sumber masukan untuk manajemen dan pengembangan kurikulum pembelajaran sejarah.

1.5. Strukur Organisasi Skripsi

BAB I menjelaskan mengenai latar belakang masalah yang berisi permasalahan-permasalahan ketika peneliti melakukan observasi ke kelas. Kemudian menjelaskan solusi yang diberikan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan itu yang nantinya akan menjadi sebuah rumusan masalah yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan penelitian. Pada bab ini juga terdapat manfaat dan tujuan penelitian. Kemudian terdapat sistematika penulisan yang berisi penjelasan mengenai penyusunan setiap bab dalam penelitian.

BAB II kajian pustaka dan penelitian terdahulu. Pada bab ini berisi teori-teori yang mendukung penelitian ini. Penelitian ini menggunakan beberapa teori, seperti pengertian *gadget*, mengolah informasi, karakteristik siswa abad 21. Selain itu, pada bab ini terdapat penelitian terdahulu sebagai referensi dalam penelitian ini.

BAB III memaparkan mengenai metodologi penelitian. Selain itu, berisi mengenai metode penelitian yang menjelaskan langkah-langkah dalam penelitian. Selain itu, pada bab ini juga menjelaskan lokasi penelitian dan subjek

penelitian yang merupakan siapa dan dimana penelitian ini dilaksanakan, desain penelitian, fokus penelitian yang menjelaskan indikator penelitian, teknik dalam mengumpulkan data, alat pengumpul data, dan pengolahan data.

BAB IV dalam bab ini, diuraikan mengenai hasil penelitian yang berdasarkan data, fakta, dan informasi. Hasil penelitian ini merupakan pembahasan dari rumusan masalah penelitian dan berisi jawaban-jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah disusun. Jawaban tersebut berdasarkan data yang terdapat di lapangan dan telah melewati proses pengolahan data.

BAB V bab ini memaparkan mengenai keputusan yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian. Serta menjelaskan rekomendasi penelitian kepada pihak-pihak terkait.