

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

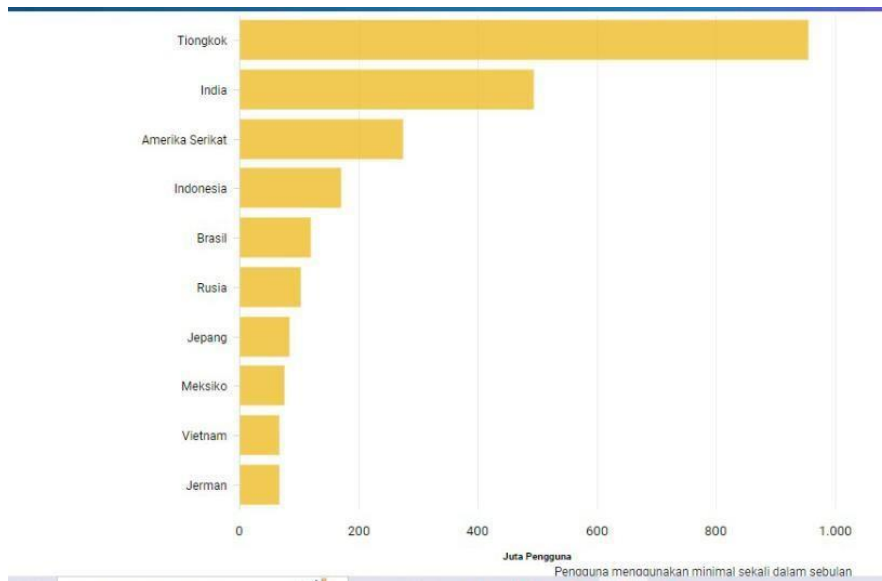
Globalisasi memiliki peran penting yang signifikan dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Hal ini secara nyata telah meningkatkan konektivitas global, pertukaran ide, pengetahuan, dan inovasi teknologi. Kemajuan dalam bidang komunikasi dan transportasi telah membuka pintu bagi kolaborasi internasional dalam perkembangan teknologi informasi, dimana perusahaan teknologi dari berbagai negara bekerja sama untuk menciptakan inovasi baru. Ini memberikan peluang bagi manusia untuk terhubung dan belajar melalui platform digital dari seluruh dunia, sekaligus mendorong lahirnya perangkat elektronik canggih, seperti smartphone dan notebook, yang telah merubah cara manusia mengakses informasi dan pengetahuan. Selain itu, akses internet global telah memungkinkan individu di berbagai belahan dunia berbagi pengetahuan, berkomunikasi, dan mengakses sumber daya pendidikan secara instan. Salah satu contoh nyata, dari perkembangan teknologi informasi adalah penggunaan gadget yang telah memudahkan individu untuk mengakses berbagai sumber belajar, baik melalui internet atau aplikasi yang tersedia.

Kemajuan teknologi yang terus berkembang saat ini, telah berhasil merambah berbagai aspek kehidupan manusia, mengubah cara manusia hidup, bekerja, dan berinteraksi satu sama lain. Esensi adanya teknologi yaitu mempermudah pekerjaan manusia, seiring berjalannya waktu teknologi yang berkembang sekarang ini sudah bisa menggantikan pekerjaan manusia. Dalam konteks perkembangan teknologi, terdapat perubahan besar dalam berbagai sektor kehidupan manusia, mulai dari ekonomi, kesehatan, komunikasi, hiburan dan pendidikan. Teknologi informasi tidak hanya mengubah cara manusia mendapatkan informasi dan pengetahuan, tetapi juga memberikan paradigma baru dalam proses pembelajaran. Terkait hal ini, pemerintah Indonesia sudah mengatur dalam UU 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Sisnas Iptek) menjelaskan bahwa menjamin setiap orang berhak memperoleh manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi, dan dijelaskan pula dalam pasal 16 tujuan dari penyelenggaraan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pendidikan bertujuan

untuk meningkatkan kapasitas bangsa, meningkatkan daya saing serta kemandirian bangsa, hal ini tercantum dalam Peraturan Pemerintah RI tahun 2019.

Perkembangan teknologi informasi dalam bentuk digital, telah membuat perangkat keras atau *hardware*, dan perangkat lunak atau *software* komputer menjadi lebih kecil secara fisik dan bersifat portabel. Bentuk portabel ini dapat menyimpan informasi dalam kapasitas yang besar. Kondisi ini mampu mengubah pola belajar mengajar dengan lebih luwes dan *fleksibel*. Perkembangan teknologi informasi ini telah menghasilkan berbagai macam media yang berisi informasi dan pengetahuan, berdampak pada pendidikan yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga, setiap individu dapat memanfaatkan teknologi dan melakukan proses belajar tanpa terikat ruang dan waktu. Inilah yang disebut teknologi mempermudah pekerjaan manusia, karena memberikan akses yang mudah dan fleksibel terhadap sumber-sumber belajar. Hal ini membuktikan adanya transformasi besar dalam cara manusia berinteraksi dengan teknologi, sekaligus menciptakan peluang baru dalam efisisensi dan efektifitas pendidikan di era digital.

Gadget salah satu teknologi yang berkembang dan populer saat ini. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone* seperti Iphone, Blackberry, dan *notebook* (Widiawati, 2014). *Gadget* ini salah satu contoh nyata bagaimana teknologi telah mengubah cara manusia mengakses informasi dan pengetahuan. Berbagai informasi dapat mudah diakses dengan penggunaan *gadget*, baik melalui internet atau berbagai aplikasi yang tersedia di dalam nya. Internet menjadi pondasi utama bagi perangkat-perangkat yang tersedia dalam *gadget*, yang dapat menghubungkan para pengguna dengan dunia digital secara efektif dan efisien. Pengguna *gadget* saat ini semakin hari semakin meningkat, khususnya para pengguna *handphone* atau *smartphone*. Survey terbaru dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* semakin hari semakin bertambah bahkan hampir melebihi jumlah penduduk di dunia. Pada bulan juli 2021 pengguna *smartphone* mencapai 5,3 miliar pada tahun 2021. Jumlah tersebut mempresentasikan 67% atau lebih dari separuh dari populasi penduduk bumi sekitar 7,9 miliar. Berikut ini adalah gambar grafik pengguna *smartphone* dari 10 negara yang terbanyak di dunia,



Gambar 1. 1 Grafik 10 Negara dengan Pengguna Smartphone Terbanyak

Dari gambar diatas membuktikan bahwa di era digital ini fenomena *phubbing* semakin merajarela. *Phubbing* berasal dari kata *phone* dan *snubbing*, yaitu perilaku asik dengan *smartphone* tanpa memperhatikan sekitarnya. *Phubbing* menjadi fenomena sosial yang terkenal di era perkembangan teknologi saat ini. Semua orang akan lebih asik, lebih mementingkan *smartphone* atau *gadget* nya saat ini dibandingkan sekitarnya. Saat ini semua orang yang memiliki *gadget* atau *smartphone* akan lebih mementingkan *gadget* nya dari pada lawan bicaranya, menciptakan kesan bahwa interaksi sosial semakin dipengaruhi oleh perangkat elektronik. Tingkat ketergantungan terhadap *smartphone* juga semakin meningkat, dengan banyak orang yang sulit untuk melepas diri mereka dari *gadget* mereka, bahkan disuatu situasi sosial yang seharusnya melibatkan interaksi secara langsung. Apalagi penggunaan *gadget* disatukan dengan internet dan dapat mengakses media sosial, maka seolah-olah dunia media sosial lebih menarik dibandingkan realitas sekitarnya.

Internet merupakan sebuah sistem global jaringan komputer yang saling menghubungkan antara satu dengan yang lain diseluruh penjuru dunia dengan menggunakan *Standard Internet Protocol Suite*. Internet di Indonesia dikenal sejak 1990-an, dan penggunaan internet dari tahun ke tahun semakin meningkat. Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII),

pengguna internet di Indonesia mencapai 215,16 juta orang pada periode 2022-2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67% dibanding pada periode sebelumnya yaitu sebanyak 210,03 juta pengguna. Perkembangan teknologi dan gadget turut memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan penggunaan internet di Indonesia. Semakin canggihnya perangkat gadget seperti *smartphone*, tablet, dan notebook, serta ketersediaan jaringan internet yang semakin luas, membuat internet semakin mudah diakses oleh masyarakat Indonesia. Hal ini telah mengubah cara kita dalam berkomunikasi, bekerja bahkan belajar, karena teknologi informasi dan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Pengaruh besar teknologi informasi pada bidang pendidikan terlihat dalam popularitas meningkatnya pembelajaran online, didukung oleh ketersediaan internet yang mudah dan cepat. Sekolah, perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya telah mengadopsi model pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai platform online dan sumber daya digital untuk guna meningkatkan aksesibilitas serta mutu pendidikan. Dengan dukungan teknologi informasi, proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, berkat bahan ajar yang tersedia dalam format digital. Hal ini memungkinkan para murid dapat belajar melalui *gadget* tanpa terbatas ruang dan waktu. Selain itu, tenaga pendidik dapat mengakses beragam sumber bahan ajar tanpa batasan, tidak hanya dari buku tetapi juga dari berbagai sumber bahan ajar di berbagai negara. Selain itu, mereka dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, sehingga tidak terkesan monoton.

COVID-19 atau *Corona Virus Disease-2019* yang memiliki karakteristik dengan penyebaran yang tinggi, menyebabkan pemerintah Indonesia mengeluarkan berbagai kebijakan, mulai dari pemberlakuan *social distancing*, *physical distancing*, hingga pemberlakuan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran COVID-19 berdampak pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Wabah COVID-19 memaksa adanya pembelajaran jarak jauh, mengingat waktu, lokasi dan jarak menjadi permasalahan besar saat itu. Sebagai respons terhadap pandemic COVID-19, hampir seluruh pelaksanaan pendidikan dilaksanakan secara online dan penggunaan gadget menjadi kunci dalam menjaga keberlangsungan pendidikan.

Penggunaan *gadget* seperti ini semakin meningkat pesat seiring dengan pandemi COVID-19 yang telah mengubah pola kehidupan manusia. *Gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat belajar, tapi juga sebagai alat untuk individu dapat beradaptasi dengan perubahan lingkungan sosial akibat pandemi COVID-19. *Gadget* memudahkan siswa dan guru dalam berkomunikasi dan berbagi materi pelajaran. Kehadiran *gadget* juga memungkinkan adanya fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar, sehingga guru dan siswa dapat mengatur jadwal pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, *gadget* juga sebagai alat penting dalam mendukung partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, misalnya melalui platform interaktif dan aplikasi pembelajaran yang menarik.

Selain sebagai alat bantu dalam menjalankan pembelajaran online selama pandemi, *gadget* juga memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan literasi informasi. Informasi yang beredar di kalangan masyarakat sekarang ini tersedia baik tertulis, terekam, maupun digital. Ledakan informasi yang tidak bisa dihindarkan mengharuskan setiap orang di era ini mampu dalam memilah dan memilih informasi yang baik dan benar. *Gadget* memudahkan setiap orang mengakses berbagai informasi, namun kenyataannya tidak jarang membuat seseorang kesulitan untuk menemukan informasi yang baik dan benar. Literasi informasi merupakan kemampuan kunci dalam memahami, mengevaluasi dan menggunakan informasi dalam pembelajaran. Kemampuan literasi informasi dalam penggunaan *gadget*, tidak hanya membantu siswa dalam mengakses informasi, tetapi juga bisa mendorong siswa menjadi pengguna informasi yang kritis dan terampil. Dengan kemampuan literasi informasi yang kuat, siswa dapat lebih baik dalam mengakses sumber - sumber yang dapat dipercaya, menghindari penyebaran informasi palsu dan mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang berbagai topik materi pelajaran. Kemampuan literasi informasi merupakan keterampilan yang sangat berharga dalam era informasi saat ini, dimana akses terhadap berbagai informasi sangat melimpah, dan mampu mengolah informasi dengan cerdas merupakan kunci sukses dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Literasi informasi merupakan seperangkat keterampilan untuk mengetahui kapan informasi dibutuhkan, mampu menemukan informasi, mengevaluasi informasi, dan menggunakan informasi yang telah ditemukan (Setyowati,2015).

Literasi informasi sangat penting untuk kesuksesan belajar seumur hidup dan merupakan kompetensi utama era informasi yang memberikan kontribusi pada perkembangan pengajaran dan pembelajaran (Chan & Mandy,2001). Pendekatan literasi informasi dilakukan melalui proses pembelajaran dan membaca, baik dalam lingkup pendidikan formal maupun non formal, serta diberbagai jenis dan tingkatan institusi layanan publik dan institusi perpustakaan. Praktik pendidikan literasi informasi terus berkembang, baik secara langsung maupun tidak langsung (P.M.Yusuf & Saepudin,2017). Literasi informasi terdiri dari empat komponen dasar yaitu *determine of information needs*, *access of information*, dan *use of information* (Sukaesih & Rohmah,2013). Menurut *American Library Association* (ALA), literasi informasi merupakan serangkaian kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk menyadari kapan informasi dibutuhkan dan kemampuan dalam menempatkan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang dibutuhkan secara efektif.

Dalam era serba digital ini, literasi informasi akan sangat dibutuhkan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan program merdeka belajar, yang memuat tiga prinsip, yaitu berpusat pada murid, proses bersifat literasi dan adanya cita, cara juga cakupan belajar. Literasi dan numerasi adalah kemampuan yang dibutuhkan di era perkembangan teknologi saat ini, era revolusi industri 4.0. Maka, dalam kurikulum pembelajaran saat ini ditekankan pada kemampuan literasi dan numerasi. Begitupun literasi informasi yang memiliki peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran di era ini. Literasi informasi bukan hanya menjadi kebutuhan namun prioritas yang perlu dikembangkan. Kemampuan literasi informasi dibutuhkan dalam setiap mata pelajaran, begitupun dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pendidikan Sosial bertujuan salah satunya yaitu mempersiapkan warga negara Indonesia agar dapat berpartisipasi dalam hidup bermasyarakat, baik dalam masyarakat lokal, nasional maupun masyarakat dunia. Agar dapat memenuhi tujuan tersebut, seorang warga perlu memiliki kemampuan berupa pengetahuan (*knowledge*), sejumlah keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) serta kemampuan berperilaku (*action*) sebagai warga negara. Dengan kemampuan literasi terutama literasi informasi, siswa dalam pembelajaran IPS dapat mengakses, menilai dan menggunakan informasi dengan bijak untuk

mengambil tindakan yang relevan dan kontribusi positif dalam pembentukan masyarakat dan negara yang baik.

Pendidikan IPS memiliki tujuan yaitu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (Sapriya,2009). Kemampuan literasi, terutama literasi informasi memiliki peran penting dalam mencapai tujuan Pendidikan IPS. Adanya Pendidikan IPS bukan hanya untuk pendidikan di perguruan tinggi saja namun, di sekolah dasar dan menengah pun Pendidikan IPS masuk dalam kurikulum dan disebut sebagai mata pelajaran IPS. Soemantri dalam (Sapriya, 2012:11) mendefinisikan Pendidikan IPS yaitu “Pendidikan IPS untuk sekolah dasar dan menengah yaitu Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu- ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.” Pembelajaran IPS di sekolah menengah merupakan perpaduan antara geografi, sejarah, dan ekonomi koperasi. Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial di masyarakat (Purnamasari, 2019). Dengan penguasaan literasi informasi, siswa dalam pembelajaran IPS dapat lebih efektif untuk menggali, menilai dan menginterpretasikan beragam sumber informasi yang relevan dengan konteks sosial, memungkinkan mereka untuk lebih baik dalam memahami, menganalisis, dan mengatasi permasalahan yang ada dalam masyarakat. Dengan demikian Pembelajaran IPS tidak hanya mempersiapkan peserta didik dalam memahami kondisi sosial masyarakat, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan informasi yang sangat dibutuhkan untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan kontribusi positif dalam masyarakat.

Selain itu pembelajaran IPS bertujuan agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan di masyarakat, pembelajaran IPS juga diharapkan dapat mengembangkan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan tujuan dimilikinya kemampuan literasi informasi, diharapkan siswa dengan kemampuan literasi informasi mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah dan menumbuhkan motivasi untuk belajar. Faktanya minat

literasi pada siswa SMPN 6 Bandung masih rendah, bukan hanya di SMPN 6 Bandung, di Indonesia minat baca masih tergolong rendah. Namun secara keseluruhan tingkat kemampuan literasi SMPN 6 Bandung dapat dikatakan cukup atau berada di tingkat *middle*, hal ini menjadi modal awal karena kemampuan literasi informasi akan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPS, agar tujuan dari pembelajaran IPS dapat tercapai.

Penelitian tentang penggunaan gadget sebagai sumber informasi dalam pembelajaran IPS, menjadi salah satu penelitian yang penting dilakukan dalam pendidikan modern saat ini. SMPN 6 Bandung merupakan salah satu Sekolah menengah di kota Bandung. Seperti sekolah lainya *gadget* salah satu alat dan media yang digunakan dalam pembelajaran di SMPN 6 Bandung. Penggunaan teknologi terutama *gadget*, di SMPN 6 Bandung belum sepenuhnya optimal dalam pembelajaran IPS. Meskipun *gadget* banyak digunakan dalam bidang pembelajaran lainnya, guru-guru di SMPN 6 sudah mencapai tingkat maksimal dalam pemanfaatannya. Dalam pembelajaran IPS, guru menggunakan *gadget* seperti laptop untuk menampilkan presentasi power point, video pembelajaran, aplikasi permainan edukatif seperti Quizizz, dan alat atau media lainya. Namun dalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung penggunaan *gadget* belum optimal dalam meningkatkan kemampuan literasi informasi siswa, guru dapat memaksimalkan penggunaan *gadget* sebagai alat dalam mencari informasi tentang materi IPS yang sedang diajarkan, dan digunakan sebagai platform untuk mengakses video pembelajaran, aplikasi interaktif dan e-book., jadi bukan hanya guru yang menampilkan materi pembelajaran melalui *gadget* namun siswa dapat diajak mencari mandiri mengenai informasi materi IPS yang sedang diajarkan.

Namun, perlu ditekankan penggunaan *gadget* dalam literasi informasi harus diawasi dengan baik untuk meyakinkan bahwa siswa juga memahami aspek etika, keamanan, dan kredibilitas dalam penggunaan informasi. Karena ditengah maraknya fenomena *phubbing* dan ketergantungan pada *gadget* yang merambah ke berbagai lapisan, termasuk siswa, selain guru dan sekolah, orang tua perlu terlibat dalam membimbing siswa dalam menggunakan *gadget* sebagai alat literasi informasi yang efektif dan bertanggung jawab. Berdasarkan masalah diatas peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPS di SMPN 6

Bandung. Maka dari itu peneliti hendak melaksanakan penelitian dengan judul “Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Literasi Informasi dalam Pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Kendala aksesibilitas dan infrastruktur yang kurang memadai dalam penggunaan *gadget* sebagai sumber literasi informasi dalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung
- b. Keterbatasan keahlian dan pemahaman dalam memanfaatkan *gadget* sebagai alat informasi di kalangan siswa dan guru IPS di SMPN 6 Bandung
- c. Potensi dampak negatif terhadap proses pembelajaran akibat penggunaan *gadget* yang tidak dikelola dengan baik di lingkungan sekolah.
- d. Perlunya strategi inovatif untuk memaksimalkan manfaat *gadget* sebagai sumber literasi informasi dalam pembelajaran IPS dengan adanya tantangan yang dihadapi di SMPN 6 Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana pemanfaatan *gadget* sebagai sumber literasi informasi dalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung?
- b. Bagaimana peran guru IPS dalam membimbing siswa mengenai penggunaan *gadget* sebagai sumber literasi informasi untuk pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung?
- c. Apa saja kendala yang dihadapi siswa oleh dan guru dalam penggunaan *gadget* sebagai sumber literasi informasi dalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung dan bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?
- d. Bagaimana efektifitas penggunaan *gadget* sebagai sumber literasi informasi dalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pemanfaatan gadget sebagai sumber literasi informasi dalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung
- b. Untuk mengetahui peran guru IPS dalam membimbing siswa mengenai penggunaan gadget sebagai sumber literasi informasi untuk pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung
- c. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi siswa dalam penggunaan *gadget* sebagai sumber literasi informasi dalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung dan bagaiman upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut.
- d. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan *gadget* sebagai sumber literasi informasidalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung

1.5 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Secara Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penggunaan *gadget* dalam meningkatkan literasi informasi siswa khususnya dalam pembelajaran IPS..
- b. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang tantangan danmanfaat penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.
- c. Dengan memahami penggunaan *gadget* secara efektif dalam pembelajaran IPS, penelitian ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMPN 6 Bandung, serta disekolah lain yang ingin mengadopsi hasil temuan penelitian ini.
- d. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang yang sama atau terkait.

B. Manfaat Secara Praktis

a. Manfaat bagi Guru

- Guru dapat mengembangkan keterampilan mengajar yang lebih modern dan relevan dengan mengintegrasikan *gadget* dalam pembelajaran.
- Guru dapat mengembangkan materi ajar yang interaktif dan menarik dengan penggunaan *gadget*.
- Membantu dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Penggunaan teknologi dapat membantu mempermudah guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

b. Manfaat bagi Siswa

- Meningkatkan literasi informasi siswa. Siswa dapat mengembangkan keterampilan literasi informasi dengan mengakses dan menilai berbagai sumber informasi pada *gadget*.
- Meningkatkan keaktifan Siswa. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif.
- Meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan *gadget* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menjawab persoalan dan mencari solusi dari sebuah masalah.

c. Manfaat bagi sekolah

- Mengembangkan kurikulum sekolah. Penelitian ini dapat membantu sekolah mengembangkan kurikulum dengan berorientasi pada teknologi.
- Meningkatkan reputasi sekolah. Sekolah yang mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pembelajaran, reputasinya dapat meningkatkan reputasinya.
- Meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan memaksimalkan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPS, kualitas pendidikan di

sekolah tersebut akan meningkat.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika dari penulisan karya tulis ilmiah ini, merujuk kepada pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019 yakni sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan. Pada bab ini peneliti menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : Kajian Pustaka. Bab ini berisikan tinjauan pustaka, yang didalamnya akan dipaparkan mengenai teori-teori sumber yang digunakan seperti buku ataupun bahan rujukan yang relevan dengan masalah yang dikaji oleh peneliti. Kajian pustaka dapat menjadi suatu acuan untuk membantu dan menjelaskan istilah-istilah secara jelas dan terperinci dalam penelitian ini.

BAB III : Metode Penelitian. Bab ini akan memaparkan mengenai metode yang akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Bab ini terdiri dari metode penelitian, tempat penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan rencana pengujian keabsahan data.

BAB IV : Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hasil temuan peneliti mengenai masalah yang dikaji berdasarkan data-data dan informasi yang ditemukan di lapangan. Kemudian hasil temuan tadi akan peneliti bahas berdasarkan teori-teori yang sebelumnya telah peneliti paparkan serta kaji pada bab kajian pustaka.

BAB V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini berisi mengenai penarikan kesimpulan oleh peneliti sebagai jawaban dari pertanyaan penelitian. Selain berisikan mengenai kesimpulan juga terdapat implikasi dan saran bagi penelitian selanjutnya.