

**PENGARUH GADGET TERHADAP LITERASI
MEMBACA DAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP N 17 MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
ZAHROTUL AMALIA
NIM. 20842071009**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

2025



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGARUH GADGET TERHADAP LITERASI MEMBACA
DAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
DI SMP N 17 MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan IPS**

**Oleh:
ZAHROTUL AMALIA
NIM. 20842071009**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JANUARI 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH *GADGET* TERHADAP LITERASI
MEMBACA DAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP N 17 MALANG

SKRIPSI

Oleh:
ZAHROTUL AMALIA
NIM. 20842071009

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 23 Mei2025

Dosen Pembimbing


(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)
NIDN. 0725128303

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JANUARI 2025

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

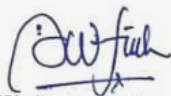
HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dindepan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Selasa
Tanggal : 27 Mei 2025

Anggota I,


(Wafiyatu Maslahah, M.Pd)

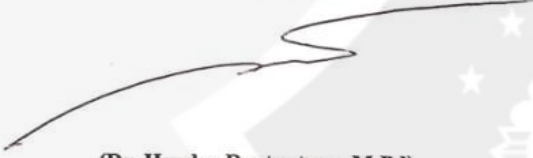
NIDN. 0730109001

Anggota II,


(Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd)

NIDN. 0721068801

Ketua Penguji,


(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)

NIDN. 0725128303

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



(Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd)

NIDN. 0721068801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zahrotul Amalia

NIM : 20842071009

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar benar merupakan hasil karya sendiri, bukan berarti merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri apabila.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 22 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Zahrotul Amalia

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Literasi Membaca Dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp N 17 Malang**. Shalawat dan salam, semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benerang yakni Ad-Dinnul Islam.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Raden Rahmat (UNIRA) Malang sebagai wujud serta partisipasi penulis dalam mengembangkan dan mengaktualisasikan ilmu-ilmu yang telah penulis terima selama berada di bangku perkuliahan.

Tiada kata yang dapat penulis ucapkan selain ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut membantu dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Pd. selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Lailatul Rofiah, S.Pd., M.Pd, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Bapak Dr. Hendra Rustantono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar dalam membimbing, mengarahkan, serta memberikan nasehat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai rencana.
5. Kepala Madrasah SMP N 17 Malang, Bapak Saiful Arif, M.Pd, guru Mapel IPS, Bapak Drs. Suprayitno, M.Pd, serta jajaran guru dan staf SMP N 17 Malang.
6. Siswa-siswi SMP N 17 Malang kelas VII yang telah ikhlas dan meluangkan waktunya bekerjasama dalam membantu proses penelitian penulis.
7. Kedua Orang tua yang selalu senantiasa mendoakan dalam proses menuntut ilmu, yang senantiasa telah mendidik dan memberi dukungan dan motivasi baik secara materi maupun non materi.

8. Sahabat saya Widia, Asri, Nindia yang selalu menyemangati, mendoakan dan membantu memberikan arahan untuk tugas akhir ini. Teman-teman saya, Nurhalijah, Lidiya, dan Lukman yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta semangat selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Serta teman-teman satu kelas saya, yang telah berjuang bersama.
9. Terima kasih kepada Grup K-Pop Seventeen, yang melalui karya-karya musik dan penampilan mereka, telah menjadi penyemangat dan teman setia selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
10. Semua pihak yang terlibat dan tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan moral maupun spiritual yang telah diberikan kepada penulis.

Dengan iringan do'a, atas segala kesalahan dan khilafan penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak-pihak yang bersangkutan.

Malang, 13 Januari 2025

Penulis

Zahrotul Amalia

NIM. 20842071009

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Amalia, Zahrotul. 2025. *“Pengaruh Gadget Terhadap Literasi Membaca Dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP N 17 Malang.”* Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing : Dr. Hendra Rustantono, M.Pd

Kata kunci : *gadget*, literasi membaca, pemahaman siswa, teknologi, Pendidikan, IPS

Perkembangan teknologi yang pesat, khususnya gadget, telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran siswa. Gadget kini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan pelajar, terutama siswa SMP, menimbulkan kekhawatiran akan menurunnya minat membaca dan lemahnya pemahaman terhadap materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap literasi membaca dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 17 Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII yang dipilih menggunakan teknik probability sampling yaitu simple random sampling. Instrumen penelitian berupa angket, dan data dianalisis menggunakan uji regresi linier berganda dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap literasi membaca siswa dengan nilai signifikansi 0,001 dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,140 atau 14%. Sementara itu, penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa dengan nilai signifikansi 0,001 dan nilai R^2 sebesar 0,072 atau 7,2%. Secara simultan, penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap kedua variabel tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa gadget dapat menjadi media pembelajaran yang bermanfaat jika digunakan secara bijak, namun tidak jika digunakan secara tidak bijak.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Amalia, Zahrotul. 2025. *“Pengaruh Gadget Terhadap Literasi Membaca Dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP N 17 Malang.”* Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing : Dr. Hendra Rustantono, M.Pd

Keywords : gadgets, reading literacy, student comprehension, technology, education, social studies

The rapid advancement of technology, particularly gadgets, has had a significant impact on the field of education, including students' learning processes. Gadgets are now used not only as communication tools but also as learning media. However, excessive use of gadgets among students, especially junior high school students, raises concerns about a decline in reading interest and weak comprehension of academic material. This study aims to examine the effect of gadget use on reading literacy and students' understanding in Social Studies subjects at SMP Negeri 17 Malang.

This research uses a quantitative approach with a survey method. The sample consisted of seventh-grade students selected using probability sampling, specifically simple random sampling. The research instrument was a questionnaire, and the data were analyzed using multiple linear regression tests with the help of SPSS version 27.

The results showed that gadget use had a significant effect on students' reading literacy, with a significance value of 0.001 and a coefficient of determination (R^2) of 0.140 or 14%. Additionally, gadget use significantly affected students' understanding, with a significance value of 0.001 and an R^2 value of 0.072 or 7.2%. Simultaneously, gadget use significantly influenced both variables. These findings indicate that gadgets can be valuable educational tools if used wisely, but may be detrimental if used irresponsibly.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan.....	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	12
F. Definisi Operasional.....	13
BAB II	17
A. Kajian Teori	17
1. <i>Gadget</i>	17
1.1. Sejarah <i>gadget</i>	17
1.2. Definisi <i>Gadget</i>	19
1.3. Manfaat penggunaan <i>gadget</i>	20
1.4. Dampak penggunaan <i>gadget</i>	22
1.5. Waktu penggunaan <i>gadget</i>	23
1.6. Kondisi setelah penggunaan <i>gadget</i>	27
2. Literasi Membaca	27
2.1. Definisi literasi membaca	27
2.2. Literasi membaca di era merdeka belajar	30
2.3. Manfaat literasi membaca.....	32
2.4. Indikator literasi membaca	34
3. Pemahaman siswa	36

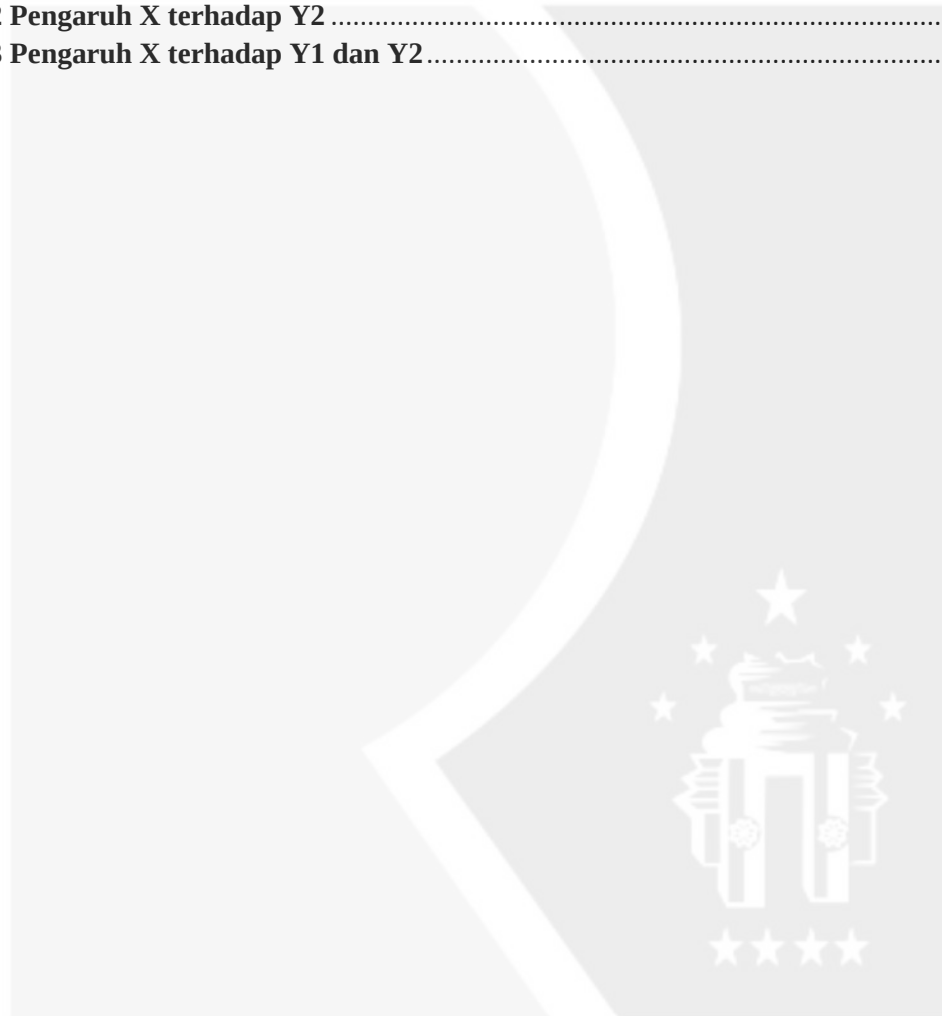
3.1.	Definisi pemahaman siswa	36
3.2.	Pemahaman dalam ranah kognitif	37
3.3.	Pentingnya pemahaman dalam pembelajaran	39
3.4.	Pemahaman siswa dalam membaca	40
3.5.	Indikator pemahaman siswa	42
4.	Pendidikan IPS	43
4.1.	Pengertian Pendidikan IPS	43
4.2.	Karakteristik mata pelajaran IPS	45
4.3.	Tujuan pembelajaran IPS	47
4.4.	Ruang lingkup pembelajaran IPS	48
B.	Penelitian Terkait	50
C.	Kerangka Berpikir	52
D.	Hipotesis Penelitian	53
BAB III.		55
A.	Jenis penelitian	55
1.	Populasi	56
2.	Sampel	57
B.	Rancangan penelitian	60
C.	Instrumen penelitian	60
D.	Pengumpulan data	63
E.	Teknik analisis data	69
BAB IV		78
HASIL DAN PEMBAHASAN		78
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	78
B.	Deskripsi Data	80
C.	Pengujian Hipotesis	103
BAB V		111
PENUTUP		111
A.	KESIMPULAN	111
B.	SARAN	112
DAFTAR PUSTAKA		114
LAMPIRAN		118

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait.....	50
Tabel 3. 1 Populasi.....	56
Tabel 3. 2 jumlah sampel tiap-tiap kelas	59
Tabel 3. 3 Skor Penelitian	63
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Penggunaan Gadget.....	64
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Literasi Membaca	66
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Pemahaman Siswa	67
Tabel 4. 1 Profil Sekolah	78
Tabel 4. 2 Profil siswa.....	79
tabel 4. 3 jumlah sampel uji coba angket.....	80
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Sebelum Dimodifikasi Angket Penggunaan Gadget Siswa	81
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Sebelum Dimodifikasi Angket Literasi Membaca Siswa.....	83
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Sebelum Dimodifikasi Angket Pemahaman Siswa	84
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Setelah Dimodifikasi	85
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas	86
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Y1.....	88
Tabel 4. 10 Uji Normalitas Y2	89
Tabel 4. 11 Hasil Uji Multikolinearitas Y1	90
Tabel 4. 12 Hasil Uji Multikolinearitas Y2	91
Tabel 4. 13 Hasil Uji Heteroskedastisitas Y1.....	92
Tabel 4. 14 Hasil Uji Heteroskedastisitas Y2.....	92
Tabel 4. 15 Hasil Uji Autokorelasi Y1.....	94
Tabel 4. 16 Hasil Uji Autokorelasi Y2.....	95
Tabel 4. 17 Hasil Uji Regresi Linier Berganda Y1.....	96
Tabel 4. 18 Hasil Uji Regresi Linier Berganda Y2.....	97
Tabel 4. 19 Hasil Uji t Y1	99
Tabel 4. 20 Hasil Uji t Y2	99
Tabel 4. 21 Hasil Uji F Y1	101
Tabel 4. 22 Hasil Uji F Y2	101
Tabel 4. 23 Hasil Uji Koefisien Determinasi Y1	102
Tabel 4. 24 Hasil Uji Koefisien Determinasi Y2	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	52
Gambar 3. 1 Rumus Slovin	58
Gambar 3. 2 Rumus Uji Validitas	69
Gambar 3. 3 Rumus Uji Reliabilitas	70
Gambar 3. 4 Rumus Koefisien Korelasi	71
Gambar 3. 5 Persamaan VIF	72
Gambar 4. 1 Pengaruh X terhadap Y1	103
Gambar 4. 2 Pengaruh X terhadap Y2	106
Gambar 4. 3 Pengaruh X terhadap Y1 dan Y2.....	109



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	119
lampiran 2 Lembar validasi instrument angket Pengaruh Gadget Terhadap Literasi Membaca Dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP N 17 Malang.....	120
lampiran 3 Instrumen Angket	125
lampiran 4 Data hasil uji coba angket	134
lampiran 5 Tabulasi data hasil angket.....	136
lampiran 6 uji analisis data dengan aplikasi SPSS	140
lampiran 7 Hasil Wawancara	144
lampiran 8 Dokumentasi Penelitian	145
lampiran 9 bukti-bukti variabel independen dan dependen.....	151
lampiran 10 wawancara dan foto bersama.....	152
lampiran 11 bukti lembar angket dan sudan diisi	153

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi tercipta dalam kehidupan sehari-hari memiliki tujuan untuk mempermudah kegiatan manusia. Semakin pesatnya perkembangan teknologi di dunia, pada akhirnya manusia memutuskan untuk membuat inovasi bahkan penemuan baru terhadap teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Hal demikian dilakukan karena manusia membutuhkan Informasi-informasi terbaru terkait perkembangan dunia dan membutuhkan komunikasi agar tetap bisa berinteraksi meskipun dengan jarak jauh (Andriyani, dkk., 2021:176).

Tujuan teknologi diciptakan pada dasarnya untuk mempermudah kegiatan manusia, namun seiring berkembangnya zaman terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memajukan kehidupan manusia. Fasilitas yang diberikan teknologi salah satunya ialah *gadget*. *Gadget* merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang menyediakan berbagai fungsi khususnya sebagai alat informasi dan komunikasi serta sebagai media hiburan. Kini, *gadget* bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, akan tetapi memiliki fungsi sebagai alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Demikian juga seiring dengan perkembangan zaman, *gadget* pada

umumnya digunakan sebagai gaya hidup di kalangan masyarakat modern (Marpaung, 2018 : 56).

Salah satu perubahan lingkungan yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan adalah hadirnya teknologi informasi (TI) di kalangan masyarakat Indonesia. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan elemen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Peranan teknologi informasi pada aktifitas manusia pada saat ini memang begitu besar, teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan berbagai sektor kehidupan dimana memberikan manfaat yang besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan dan penelitian (Suryadi, 2015 : 9).

Adanya teknologi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan yang signifikan, menghadirkan berbagai inovasi yang mempermudah akses informasi, meningkatkan interaksi dalam pembelajaran, dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Di abad 21, Indonesia telah menunjukkan perbaikan mutu dan kualitas aspek pendidikan dan kehidupan sosial. Mengingat pada dasarnya pendidikan yang baik akan menentukan kehidupan sosial yang makmur dan sejahtera, maka dengan hal demikianlah dihadirkan kurikulum “Merdeka Belajar” yang digagas langsung oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, Nadiem Makarim, yang mana konsep utama merdeka belajar ialah merdeka dalam berfikir (Indarta, dkk., 2022:3012).

Diperbolehkannya penggunaan *gadget* di sekolah dapat dihubungkan dengan konsep “Merdeka Belajar” karena hal tersebut mendukung berbagai elemen dalam pendekatan pendidikan yang lebih inklusif, fleksibel, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa. Terdapat tiga kompetensi besar di abad ke-21, yaitu kompetensi berpikir, bertindak dan hidup di dunia. Kompetensi berpikir meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah. Kompetensi bertindak meliputi komunikasi, kolaborasi, literasi digital dan literasi teknologi. Sedangkan kompetensi hidup di dunia meliputi inisiatif, mengarahkan diri, pemahaman global serta tanggung jawab sosial. jadi, “Merdeka Belajar” tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan kompetensi abad ke-21, termasuk keterampilan menggunakan teknologi secara bijak (Putriani & Hudaidah, 2021 : 832).

Kebiasaan siswa yang menikmati keseruan dengan *gadget* akan berpengaruh terhadap kemampuan otak untuk mendapat dan menangkap informasi. Salah satunya ketika mendapatkan pelajaran di sekolah, mereka akan sulit memahami apa yang disampaikan guru. Selain itu, *gadget* juga membuat siswa cenderung malas belajar serta membaca buku, sehingga berujung pada menurunnya literasi membaca. Mengingat budaya literasi di Indonesia masih rendah dan belum mendarah daging dikalangan masyarakat. Ditengah meningkatnya budaya populer, buku tidak pernah lagi menjadi prioritas utama. Bahkan masyarakat lebih mudah menyerap budaya berbicara dan mendengar, dari pada membaca kemudian menyampaikan dalam bentuk tulisan. Masyarakat Indonesia masih lebih banyak didominasi

oleh budaya komunikasi lisan atau budaya tutur. Masyarakat memiliki kecenderungan lebih senang menonton dan mengikuti siaran televisi daripada membaca (Kakiet, 2018 : 7-9).

Literasi mempunyai makna yang luas dan kompleks. Menurut UNESCO, pemahaman orang tentang literasi dipengaruhi oleh penelitian akademik, institusi, konteks nasional, nilai-nilai budaya dan pengalaman. *Education Development Center* (EDC) menyatakan bahwa literasi lebih dari sekedar kemampuan baca tulis. Namun, literasi adalah kemampuan individu untuk menggunakan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Jadi dapat dipahami bahwa literasi mencakup kemampuan membaca kata dan membaca dunia. Membudayakan literasi merupakan sebuah tantangan di era globalisasi, bukan hanya bagi pemerintah namun bagi semua masyarakat Indonesia khususnya bagi para tenaga pendidik (guru) di sekolah (Kakiet, 2018 : 24-25).

Pada dasarnya, mungkin banyak orang berpikir bahwa membaca hanya akan menghabiskan waktu dengan percuma dan tidak bermanfaat, sehingga mereka berpikir lebih baik melakukan aktivitas yang lain yang menurut mereka lebih bermanfaat dari pada membaca. Padahal dengan membaca kita dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan untuk memperkaya intelektual, terutama di era globalisasi (Kakiet, 2018 : 25).

Keterampilan membaca merupakan kemampuan yang memungkinkan siswa untuk memahami, menganalisis, dan menafsirkan teks yang dibaca dengan baik. Hal ini sangat penting dalam mendapatkan

informasi, mempelajari konsep-konsep baru, serta membangun pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa adalah melalui implementasi Gerakan Literasi Sekolah (Arrosid, dkk., 2023:368).

Setiap siswa pada dasarnya memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap setiap pokok bahasan yang disajikan dalam suatu mata pelajaran. Tingkat pemahaman siswa ini, perlu dikaji lebih jauh guna menentukan metode belajar mengajar yang lebih baik lagi untuk kedepannya. Tingkat pemahaman siswa adalah seberapa besar kemampuan siswa untuk memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya serta menyajikan kembali ke dalam bentuk lain secara sistematis. Tingkat pemahaman siswa ini umumnya berbeda antara suatu siswa dengan siswa lainnya terutama dalam hal materi pelajaran yang diajarkan oleh gurunya. Perbedaan tingkat pemahaman siswa ini biasanya tergantung dari beberapa faktor seperti faktor dari dalam diri siswa itu sendiri seperti kemampuan berfikir kritis siswa, tingkat IQ siswa, dan cara belajar siswa di rumah. Selain itu, tingkat pemahaman siswa juga dipengaruhi oleh proses belajar mengajar di kelas (Uliyandari, 2014 : 9).

Pelaksanaan proses belajar mengajar, hal terpenting adalah tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri, yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Dalam proses belajar, unsur pemahaman tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur psikologis yang lain. Dengan motivasi, konsentrasi, dan reaksi, maka subjek

belajar dapat mengembangkan faktor-faktor ide atau skill (Uliyandari, 2014 : 6).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada satuan pendidikan SMP termasuk di SMPN 17 MALANG. Mata pelajaran IPS pada satuan pendidikan SMP meliputi mata pelajaran Ekonomi, Sejarah, dan Geografi. Pada hakekatnya, tujuan mata pelajaran IPS pada satuan pendidikan SMP adalah (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Merdeka Belajar memiliki beberapa tujuan, salah satunya adalah meningkatkan literasi membaca (Rusli, 2023:148.4). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, dalam penerapan kebijakan Merdeka Belajar di SMP Negeri 17 Malang, siswa diperbolehkan membawa dan menggunakan gadget selama pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini perlu dicermati, mengingat siswa di tingkat SMP yang berada dalam usia remaja rentan terhadap penyalahgunaan teknologi. Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat membawa dampak positif dan negatif. Ada kekhawatiran bahwa kebebasan menggunakan gadget dapat mengurangi kemampuan literasi membaca

siswa, yang seharusnya menjadi salah satu hasil utama dari program Merdeka Belajar.

Siswa di SMP N 17 Malang memanfaatkan *gadget* di lingkungan sekolah terutama dalam hal pembelajaran seperti, mengakses sumber-sumber belajar di *website*. Selain itu, *gadget* digunakan siswa untuk menghubungi orang tua atas izin guru terlebih dahulu ketika buku atau perlengkapan sekolah yang penting tertinggal di rumah, menghubungi orang tua ketika pulang sekolah, atau bahkan memesan ojek online sebagai sarana antar jemput ketika sekolah.

Penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah diduga memiliki keterkaitan dengan literasi membaca siswa di SMP N 17 Malang. Berdasarkan hasil observasi awal oleh peneliti di SMP N 17 Malang, terkait literasi membaca siswa kurang begitu terlihat jelas. Literasi yang dimaksud ialah literasi membaca buku bacaan atau buku materi. Beberapa siswa saja yang terlihat memiliki minat terhadap literasi membaca, seperti membaca buku-buku fiksi maupun non fiksi seperti buku-buku materi pelajaran atau buku non fiksi yang lain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Kakiet (2018), yang menyatakan bahwa banyak orang berpikir jika membaca itu hanya akan menghabiskan waktu dengan percuma dan tidak bermanfaat, sehingga mereka berpikir lebih baik melakukan aktivitas lain yang menurut mereka lebih bermanfaat dari pada membaca. Padahal dengan membaca kita dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan untuk memperkaya intelektual, terutama di era globalisasi. (Kakiet, 2018 : 25). Beberapa siswa di SMP N 17 Malang juga berfikir

demikian, bahwa membaca hanya membuat sia-sia dan membuang waktu. Dengan demikian, mereka lebih memilih untuk menggunakan *gadget* untuk media hiburan ketika jam istirahat dan mencari sumber pembelajaran ketika jam pelajaran daripada memperdalam keilmuan dengan membaca buku.

Upaya sekolah dalam menanggulangi hal tersebut sudah pernah dilaksanakan, yaitu dengan dibuatkannya program literasi dengan *scan barcode*. Hal tersebut dilakukan karena di sekolah tersebut memperbolehkan siswa untuk membawa *gadget* ke sekolah, Berdasarkan pengamatan, ketika istirahat siswa lebih memilih untuk memanfaatkan waktunya untuk bermain *gadget* daripada meningkatkan literasi membacanya, maka dari itu sekolah berupaya membuat program literasi membaca dengan memanfaatkan *gadget* sebagai medianya. Program tersebut bertujuan untuk meningkatkan literasi membaca siswa.

Kaitannya dengan literasi membaca, ketika pembelajaran berlangsung, siswa dituntut untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dan materi di buku materi pelajaran yang harus dibaca. Berdasarkan hasil pengamatan, pemahaman itu ada kaitannya dengan literasi membaca siswa. Hal tersebut dikarenakan, dengan membaca maka seseorang akan mendapatkan pengetahuan atau Informasi yang dapat membuat seseorang tersebut menjadi paham. Siswa di SMP N 17, yang mana diperbolehkan membawa *gadget*, hal yang bisa menjadikan kekhawatiran ialah ketidakfokusan siswa dalam memahami suatu hal karena lebih memilih untuk menggantungkan hal apapun itu dengan *gadget*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Gathut Limardani (2015), yang

menyatakan bahwa tidak jarang dalam suatu pembelajaran, ketika guru bertanya apakah semua sudah paham, semua siswa akan menjawab bahwa sudah paham dengan materi yang telah dijelaskan. Akan tetapi ketika siswa diberikan sebuah permasalahan baru yang berkaitan dengan materi yang disampaikan, siswa tidak dapat menjawab, ada siswa yang mampu menjawab akan tetapi tidak mengetahui alasan dari jawabannya. Maka dari itu, pentingnya sebuah pemahaman dalam suatu materi atau bacaan (Limardani, 2015 : 3).

Dari penjelasan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **Pengaruh Gadget Terhadap Literasi Membaca Dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP N 17 Malang**. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut, karena dari hasil pengamatan di lapangan bahwa penggunaan *gadget* oleh siswa dikhawatirkan dapat mempengaruhi literasi membaca dan pemahaman siswa di SMP N 17 Malang.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, sebagai berikut,

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap literasi membaca siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 17 Malang?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 17 Malang?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap literasi membaca dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 17 Malang?

C. Tujuan

Untuk mengidentifikasi rumusan masalah, maka dibuatkan tujuan dari penelitian ini, diantaranya:

1. Untuk Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap literasi membaca siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 17 Malang
2. Untuk Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 17 Malang
3. Untuk Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap literasi membaca dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 17 Malang.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Dapat menambah wawasan keilmuan serta dapat memperdalam kemampuan berpikir tentang pengaruhnya *gadget* terhadap literasi membaca dan pemahaman siswa.

b. Manfaat praktis

- Bagi peneliti

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan IPS di fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Serta memberikan manfaat bagi peneliti dalam mengembangkan wawasan akademik, meningkatkan kemampuan analisis kritis, serta memperkaya pengalaman dalam melakukan proses penelitian secara sistematis.

- Bagi pendidik

Memberikan informasi tentang pengaruh *gadget* terhadap literasi membaca dan pemahaman siswa dengan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhinya. Serta sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif, serta memahami kebutuhan siswa secara lebih mendalam untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

- Bagi masyarakat

Memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas hidup, baik melalui pengembangan ilmu pengetahuan maupun penerapan teknologi yang relevan. Selain itu juga memberikan informasi tentang kemampuan seorang siswa dalam pembelajaran IPS terkait pengaruh *gadget* terhadap literasi membaca dan pemahaman. Serta memberikan manfaat bagi masyarakat dengan menyediakan solusi praktis, meningkatkan pengetahuan, serta mendorong perubahan positif dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan lingkungan."

- Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi lebih lanjut dengan menguji variabel-variabel yang telah dibahas, atau memperluas ruang lingkup penelitian ke konteks yang lebih luas. Selain itu, temuan-temuan yang dihasilkan dapat digunakan untuk memperbaiki metodologi penelitian di masa depan, serta membuka

peluang bagi pengembangan teori yang lebih komprehensif di bidang yang sama. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada pengetahuan yang ada, tetapi juga memberikan arahan bagi penelitian yang lebih lanjut.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Menurut pendapat saya, asumsi dalam penelitian ini didasarkan pada pemahaman substantif, yakni fakta empiris berdasarkan hasil pengamatan. Sementara keterbatasan penelitian ini mencakup faktor-faktor yang dapat mempengaruhi generalisasi hasil, seperti keterbatasan sampel dan sumber data yang tersedia.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas 7 sebagai responden. Keputusan ini diambil karena jika melibatkan seluruh siswa di sekolah, yaitu kelas 7, 8, dan 9, peneliti akan menghadapi kesulitan terkait jarak yang harus ditempuh dari tempat tinggal ke lokasi penelitian, yang cukup jauh dan memakan waktu. Selain itu, peneliti juga memperoleh informasi dari pihak sekolah bahwa kelas 9 sedang mendekati periode ujian kelulusan, sehingga tidak memungkinkan untuk dijadikan responden dalam penelitian ini.

Selain itu, penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif dalam konteks pembelajaran IPS materi peta, karena tujuan spesifiknya adalah untuk mengeksplorasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep peta, seperti skala, simbol, dan orientasi geografis. Fokus ini memungkinkan peneliti untuk menginvestigasi secara mendalam bagaimana siswa memproses dan menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam peta.

Dengan demikian, penelitian ini lebih menitikberatkan pada kemampuan kognitif siswa dalam membaca dan memahami peta, bukan pada aspek afektif atau psikomotorik mereka.

Berdasarkan asumsi tersebut, maka keterbatasan penelitian ini terletak pada :

1. Fokus pada mata pelajaran IPS yaitu materi peta
2. Fokus pada ranah kognitif
3. Membatasi pengambilan data yaitu di kelas 7.

F. Definisi Operasional

1. *Gadget*

Gadget adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu *smartphone*, *iphone*, dan *blackberry*. Tentunya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek), hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia, baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama (Rauf, 2023 : 9).

Berdasarkan pengertian di atas, indikator dari *gadget*

diantaranya sebagai berikut :

- 1) Menguasai teknologi *gadget*
- 2) Waktu yang digunakan untuk mengakses *gadget*
- 3) Manfaat penggunaan *gadget*
- 4) Kondisi keseharian siswa setelah menggunakan *gadget*
- 5) Kesadaran akan dampak penggunaan *gadget*.

2. Literasi membaca

Literasi adalah penggunaan praktik-praktik situasi sosial, dan historis, serta kultural dalam menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. literasi membaca merupakan aspek dasar yang harus dimiliki oleh siswa yang digunakan untuk menyerap berbagai sumber informasi yang diterima. Literasi memerlukan setidaknya sebuah kepekaan yang tak terucap tentang hubungan-hubungan antara konvensi-konvensi tekstual dan konteks penggunaannya serta idealnya kemampuan untuk berefleksi secara kritis tentang hubungan-hubungan itu (Kakiet, 2018).

Dari deskripsi diatas, maka indikator dari pemahaman adalah sebagai berikut,

- 1) Pemahaman bacaan
- 2) Penggunaan bacaan
- 3) Merefleksikan dalam bentuk tulisan.

3. Pemahaman siswa

Pemahaman bersangkutan dengan inti dari sesuatu, ialah suatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat menggunakan

bahan atau ide yang sedang dikomunikasikan itu tanpa harus menghubungkannya dengan bahan lain (Abriani, dkk., 2016:42).

Pemahaman dibedakan menjadi tiga aspek, yakni:

- 1) Penerjemahan (translasi) yaitu kemampuan untuk memahami suatu ide yang dinyatakan dengan cara lain dari pada pernyataan asli yang dikenal sebelumnya;
- 2) Penafsiran (interpretasi) yaitu penjelasan atau rangkuman atas suatu komunikasi, misalnya menafsirkan berbagai data sosial yang direkam, diubah, atau disusun dalam bentuk lain seperti grafik, tabel, diagram; dan
- 3) Ekstrapolasi yaitu meluaskan kecenderungan melampaui datanya untuk mengetahui implikasi, konsekuensi, akibat, pengaruh sesuai dengan kondisi suatu fenomena pada awalnya, misalnya membuat pernyataan-pernyataan yang eksplisit untuk menyikapi kesimpulan-kesimpulan dalam suatu karya sastra.

4. Mata pelajaran IPS

Masitoh, dkk. (2010:1) dalam jurnal Piliati, dkk. (2022:8556) menyatakan IPS adalah suatu program pendidikan yang pada intinya membahas manusia dalam lingkungan fisik maupun sosial, dan komponennya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial yaitu geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi sosial. Kemampuan siswa dalam menerima dan mempraktekkan hasil pembelajaran salah satu unsur untuk mencapai keberhasilan yang maksimal dalam proses pembelajaran. Dari pengertian IPS, dapat disimpulkan bahwa IPS yaitu suatu pengetahuan atau ilmu mengenai hubungan antar manusia dalam lingkungan fisik dan sosial. Dengan demikian, tujuan mempelajari IPS yaitu memperoleh pengetahuan,

keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan pada lingkungan sosial dalam proses pembelajaran untuk menghadapi keseluruhan kehidupan sosial.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT