

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, berikut kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dengan judul Pemanfaatan *Gadget* dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn yang dibagi berdasarkan pertanyaan penelitian, sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pemanfaatan *gadget* di SMP Diponegoro 1 Jakarta diimplementasikan dalam pembelajaran *digital smart classroom*, penerapan pembelajaran *digital smart class room* merupakan tuntutan pembelajaran abad 21 (*21st Century Learning Skill*). Pembelajaran abad 21 ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan hidup di abad 21. Keterampilan tersebut diantaranya *learning skills*, yang terdiri dari *communication, collaboration, critical thinking, dan creative thinking*. Pemanfaatan *gadget* tersebut terealisasi dalam pembelajaran di kelas, peserta didik dan guru menggunakan *iPad* sebagai media dalam pembelajaran sehingga semua materi pelajaran dan pemenuhan tugas dapat diakses dengan menggunakan *gadget* yang dimiliki oleh peserta didik dan guru mata pelajaran.

2. Strategi literasi dalam pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik pada mata pelajaran PPKn dikembangkan melalui penguatan kapasitas fasilitator, peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu, perluasan akses sumber belajar bermutu dan cakupan peserta belajar, peningkatan pelibatan publik, dan penguatan tata kelola. Sebagai sekolah yang menerapkan gerakan literasi sekolah, SMP Diponegoro 1 Jakarta juga menerapkan strategi literasi dalam pembelajaran PPKn, strategi yang digunakan antara lain literasi baca tulis dan literasi digital dengan memanfaatkan media *gadget* melalui buku-buku digital yang dapat diakses oleh peserta didik dan guru mata pelajaran melalui *e-Library*.
3. Cara mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik melalui media *gadget* pada mata pelajaran PPKn di SMP Diponegoro 1 Jakarta dapat dilakukan dengan pemahaman artikel digital, dengan fokus pada aspek kultural, kognitif, dan sosial emosional peserta didik. Secara kultural, peserta didik sudah memahami bahwa penggunaan gadget tersebut tujuannya adalah untuk belajar serta mempermudah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, namun sisi negatifnya adalah terdapat peluang untuk membuka game, media sosial. Kemudian secara kognitif, melalui pemahaman teks digital, peserta didik sudah dapat memahami tentang apa yang sudah dibaca, memiliki strategi dan tujuan yang hendak dicapai dalam membaca artikel digital. Sedangkan secara sosial bahwa peserta didik kurang beradaptasi dengan peserta didik yang

lain ketika menggunakan gadgetnya masing-masing, namun akan lebih tinggi apabila peserta didik tidak menggunakan *gadget*, seperti saat diskusi atau bekerja secara kelompok tanpa menggunakan *gadget*. Kemudian secara emosional, beberapa peserta didik kurang bisa menahan emosi dengan perilaku yang ditunjukkan dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka akibat yang dapat ditimbulkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pemanfaatan *gadget* di sekolah harus memperhatikan beberapa aspek penting, seperti perkembangan kognitif peserta didik, tumbuh kembang peserta didik, termasuk kurasi atau lamanya penggunaan *gadget* tersebut dalam pembelajaran. Penggunaan *gadget* yang secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan peserta didik serta menimbulkan adiksi atau kecanduan pada *gadget*.
2. Strategi literasi yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas dapat bermanfaat dalam membentuk peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan berbagai masalah. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* salah satunya adalah peserta didik menjadi malas membaca, oleh karena itu guru harus memperkaya bahan bacaan digital khususnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai kompetensi literasi digital, serta memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada

peserta didik untuk mengembangkan kemampuan literasi digital yang tidak hanya terbatas pada penggunaan perangkat teknologi dalam pembelajaran, akan tetapi lebih memanfaatkan media yang digunakan tersebut untuk memperkaya kemampuan peserta didik dalam kegiatan literasi, khususnya dalam mengakses buku-buku digital serta memanfaatkannya dalam pembelajaran.

3. Pengembangan literasi digital peserta didik tidak hanya terbatas pada penggunaan media atau aplikasi dalam pembelajaran, akan tetapi pengembangan literasi sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang mengharuskan peserta didik memiliki kemampuan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation*). Oleh karena itu, guru mata pelajaran yang terkait harus dapat memanfaatkan *gadget* yang digunakan dalam pembelajaran dengan berfokus pada pengembangan kemampuan literasi digital, seperti pada pemahaman teks digital yang berfokus pada pengembangan literasi digital pada aspek kultural, kognitif dan sosial emosional yang merupakan bagian dari kompetensi digital.

C. Saran

Berdasarkan implikasi yang telah dijelaskan di atas, maka saran yang dapat dipertimbangkan oleh pihak sekolah agar pelaksanaan pemanfaatan *gadget* dalam mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik dapat berjalan dengan lebih efektif, maka dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Penerapan pembelajaran *digital smart classroom* seharusnya memiliki aturan atau regulasi yang tegas. Tujuan regulasi atau aturan ini yaitu untuk mempertegas penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Misalnya dengan menerapkan sistem poin bagi peserta didik yang melanggar penggunaan *gadget* saat pembelajaran berlangsung.
2. Fasilitas pendukung dalam pembelajaran *digital smart classroom* harus dipertahankan, terutama akses jaringan internet supaya tetap stabil, supaya pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
3. Strategi literasi yang dikembangkan harus memperkaya peserta didik terutama dalam memanfaatkan sumber belajar yang relevan, jadi tidak terbatas pada buku-buku digital.
4. Guru harus memiliki kemampuan yang lebih dari peserta didik, misalnya dengan menggunakan ragam sumber belajar. Dalam pembelajaran digital, guru dituntut untuk memiliki kemampuan menggunakan perangkat teknologi serta menerapkannya dalam pembelajaran di kelas.