

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi telah banyak merubah pola kehidupan masyarakat dunia. Perubahan tersebut terjadi dengan sangat cepat, hal tersebut bisa dilihat dari aspek pendidikan, teknologi, politik, hukum, maupaun ekonomi. Abad 21 menjadi tanda perkembangan globalisasi, kondisi dimana terjadinya suatu fenomena dalam masyarakat dengan adanya kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi. Perubahan tersebut tentunya akan berakibat terhadap perubahan tatanan dunia. Saat ini, revolusi industri 4.0 menjadi salah satu bukti bahwa perubahan dari satu generasi ke generasi lainnya akan terus berubah seiring dengan perkembangan zaman.

Sejarah peradaban manusia telah menunjukkan bahwa bangsa yang maju tidak hanya dibangun dengan mengandalkan sumber daya alam dan kekayaan alam yang melimpah saja. Bangsa yang besar ditandai dengan adanya masyarakat yang literat, yakni masyarakat yang memiliki peradaban tinggi, serta aktif memajukan masyarakat dunia. Berdasarkan hal tersebut, bahwa bangsa yang memiliki budaya literasi yang tinggi menunjukkan kemampuan suatu bangsa tersebut dalam berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif, komunikatif, sehingga dapat bersaing dengan tataran dunia secara global.

Globalisasi akan memberikan dampak secara luas bagi perkembangan warga negara secara global baik dari aspek keyakinan, norma-norma, perilaku, nilai-nilai

bahkan aspek ekonomi dan perdagangan warga negara. Perubahan tersebut juga dirasakan oleh masyarakat Indonesia. Perubahan yang terjadi dapat berpengaruh baik secara positif maupun negatif, terutama dalam penggunaan alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan globalisasi yang masuk secara mudah ke suatu negara tidak dapat dicegah, oleh karenanya negara-negara yang ada di dunia tidak dapat mencegah pengaruh globalisasi.

Salah satu akibat dari adanya globalisasi serta tuntutan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan adanya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi, dapat memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pengaruh globalisasi tersebut dapat terlihat dari perkembangan teknologi dalam bidang digital. Era digital merupakan masa dimana semua manusia dapat berkomunikasi secara mudah walaupun dengan jarak yang saling berjauhan. Salah satu ciri dari adanya era digital yaitu dengan mudahnya melakukan komunikasi, luasnya sumber informasi yang dapat diakses melalui media *smartphone*.

Era digital yang berkembang saat ini diharapkan mampu memacu warga sekolah memanfaatkan literasi digital di bidang akademik. Keuntungan yang dapat diambil dari era digital ini salah satunya adalah warga sekolah dapat mengakses informasi edukatif secara *up to date*. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media-media digital, seperti komputer, laptop, atau *smartphone* yang terhubung ke jaringan internet yang dapat dengan mudah diakses oleh warga sekolah (Puspito, 2017, hal. 305).

Masyarakat mulai terbuka dengan berbagai macam bentuk informasi yang didapatkan dari adanya pengaruh globalisasi. Di era sekarang ini, dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi telah memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitas kehidupan sehari-hari. Teknologi telah banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia dalam berbagai bidang kehidupan sehari-hari seperti pada bidang ekonomi, sosial, politik, budaya, maupun dalam bidang pendidikan. Adanya teknologi seperti sekarang ini merupakan hasil dari adanya modernisasi yang berkembang dan hal tersebut merupakan bentuk perubahan masyarakat yang tradisional menjadi masyarakat yang modern.

Komisi internasional bagi pendidikan Abad 21 yang dibentuk oleh UNESCO melaporkan bahwa di era digital seperti sekarang ini, bahwa pendidikan dilaksanakan dengan berstandar pada empat pilar pendidikan. Empat pilar tersebut yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Dalam *learning to know*, peserta didik belajar tentang pengetahuan sesuai dengan jenjang pendidikan yang diikuti. Dalam *learning to do*, peserta didik mengembangkan keterampilan dengan memadukan pengetahuan yang dikuasai dengan latihan (*law of practice*), sehingga dapat terbentuk suatu keterampilan yang memungkinkan peserta didik dapat memecahkan masalah dan tantangan kehidupan. Dalam *learning to be*, peserta didik belajar secara bertahap menjadi individu yang utuh, memahami arti hidup dan tahu apa yang terbaik dan sebaiknya dilakukan, agar dapat hidup dengan baik. Selanjutnya dalam *learning to live together*, peserta didik dapat memahami arti hidup dengan orang lain, dengan

jalan saling menghormati, saling menghargai, dan saling memahami dengan adanya saling ketergantungan (Dantes, 2014, hal. 18).

Perkembangan teknologi yang semakin maju tidak hanya untuk perangkat elektronik dengan ukuran besar tetapi juga dikembangkan untuk alat elektronik dengan ukuran kecil yang disebut dengan *gadget* (Hermawan & Kurniawan, 2017, hal. 62). Adapun teknologi yang dapat digunakan oleh masyarakat dalam memudahkan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari yaitu dengan penggunaan *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu produk dari adanya perkembangan globalisasi. Perubahan dalam komunikasi yang biasanya dilakukan dengan cara surat-menyurat, bertatap muka secara langsung, kini dapat dilakukan dengan penggunaan media *gadget* dalam melakukan komunikasi jarak jauh.

Gadget merupakan salah satu perangkat teknologi yang memiliki fungsi khusus dan bersifat praktis. *Gadget* berkaitan erat dengan internet, menurut Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa internet banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk mengakses jejaring sosial, pencarian informasi (*browsing/searching*), *chatting (messaging)*, pencarian berita, pencarian video, dan email. Sedangkan menurut Kementerian Komunikasi dan Informasi pada tahun 2017 menyatakan bahwa pengguna internet mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68 persen dari jumlah total jumlah penduduk Indonesia. Adapun komposisi pengguna internet berdasarkan jenis kelamin, terdiri dari perempuan sebanyak 48,57 persen, dan laki-laki sebanyak 51,43 persen. Untuk komposisi berdasarkan usia, angka terbesar ditunjukkan oleh masyarakat berumur 19 sampai dengan 34 tahun, yakni sebesar 49,52 persen. Selain itu, untuk

penetrasi terbesar terbesar berada pada umur 13 sampai dengan 18 tahun, yaitu sebesar 75,50 persen. Jumlah tersebut menunjukkan kenaikan sebesar 10,56 juta jiwa dari hasil survei pada tahun 2016. Pada saat ini Indonesia menempati peringkat 6 dunia terkait dengan penggunaan internet berada di bawah Jepang yang menempati peringkat kelima dunia (Kominfo, 2018).

Kemajuan suatu masyarakat dapat dikur dari kebiasaan membaca dan menulis (Nurhadi, 2016, hal. 11). Membaca dan menulis merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan, terutama dalam proses pembelajaran. Standar keberhasilan pendidikan di era modern berada dalam pengaruh literasi (Dewayani, 2017, hal. 9). Menurut Kofi Annan dalam Sofie Dewayani, Sekretaris Jenderal PBB 1997-2006 menyatakan bahwa *literacy is the road to human progress and the means trough which every man, woman, and child can realize has or her full potential*. Bahwa literasi adalah jalan bagi kemajuan manusia untuk setiap laki-laki, perempuan, dan anak-anak untuk mewujudkan potensi yang dimiliki. Oleh karenanya, kemampuan literasi sangat dibutuhkan oleh setiap manusia dan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Terdapat beberapa survei baik secara nasional maupun internasional yang mengukur tentang kemampuan literasi anak-anak di Indonesia. Pentingnya dilakukan penelitian tersebut karena kegiatan literasi merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan, khususnya bagi anak-anak yang saat ini mulai tidak menyukai kegiatan membaca. Sejak beberapa waktu belakangan ini, masalah minat baca atau *reading habit* kembali menjadi hangat dan banyak mendapatkan

bahasan dari pelbagai kalangan, baik di kalangan pendidikan maupun di luarnya (Rosidi, 2016, hal. 75).

Beberapa penelitian telah menghasilkan data yang cukup signifikan terkait dengan budaya literasi di Indonesia. Pada tahun 2016 lalu, *Central of Connecticut State University* (CCSU) merilis survei yang memeringkatkan negara-negara yang paling literat di dunia. Hasilnya, Indonesia menempati posisi kedua terakhir dari 61 negara yang berpartisipasi, di atas Bostwana. Survei ini meletakkan negara-negara Nordik seperti Finlandia, Norwegia, Islandia, Denmark, Swedia, negara-negara yang memiliki kualitas sistem pendidikan terbaik di dunia, pada posisi lima besar (Dewayani & Retnaningdyah, 2017, hal. 2)

Berdasarkan data *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2015 bahwa Indonesia menempati peringkat 64 dari 72 negara yang rutin membaca. Penelitian tersebut telah membuktikan bahwa literasi di Indonesia masih sangat jauh jika dibandingkan dengan negara-negara lain. Indonesia sudah seharusnya dapat meningkatkan kemampuan literasi melalui program-program tertentu yang bersifat terjangkau seperti penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di kelas.

Pendidikan menjadi penentu kemajuan sebuah negara, selain itu bahwa pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat strategis dalam meningkatkan kemampuan literasi di Indonesia. Meningkatkan kemampuan literasi khususnya bagi peserta didik di sekolah dapat berdampak positif bagi keberlangsungan pembelajaran serta untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan media dalam pembelajaran di kelas termasuk menggunakan *gadget* merupakan salah satu sumber dalam pembelajaran. Di zaman sekarang, peserta didik dapat dengan mudah menggunakan *gadget* dalam pembelajaran. Dengan adanya tuntutan pembelajaran abad 21 (*low order thinking menjadi high order thinking*) yang saat ini telah tertuang dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Hal tersebut sebenarnya menjadi sebuah bukti bahwa pemaknaan literasi tidak hanya terbatas pada pemaknaan istilah saja, tetapi literasi bukanlah sesuatu hal yang rumit, tetapi bersifat dinamis.

Paradigma pengetahuan yang tercermin pada perilaku individu merupakan sebuah tantangan dalam menghadapi perubahan abad-21. Laporan *World Economic Forum* pada tahun 2015 menunjukkan bahwa ada tiga kecakapan utama yang harus dikuasai untuk menghadapi abad 21, diantaranya literasi, kompetensi dan karakter. Pada akhirnya dokumen *World Economic Forum* membuat literasi sebagai sebuah isu nasional hingga diformulasikan dalam sebuah Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Oleh karena itu, untuk menghadapi tantangan abad 21 maka

diperlukan pembelajaran yang berbasis pengintegrasian kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penguasaan terhadap teknologi.

Pendidikan di Indonesia didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Untuk menciptakan peserta didik yang literat, maka diperlukan suatu gerakan yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bidang literasi. Hal tersebut dilakukan untuk menciptakan peserta didik yang literat, berkarakter, serta memiliki kemampuan *problem solving* yang baik dalam memecahkan suatu masalah.

Di Indonesia, upaya peningkatan kemampuan literasi sudah diterapkan dengan adanya Gerakan Literasi Sekolah. Gerakan Literasi Sekolah tersebut dilakukan 15 menit sebelum pembelajaran kelas dimulai. Akan tetapi, literasi tidak hanya terbatas pada baca tulis saja. Dimensi lain dalam literasi antara lain literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, literasi budaya dan kewargaan. Salah satu dimensi yang sudah diterapkan di Indonesia khususnya dalam pembelajaran di kelas adalah literasi digital.

Sekolah merupakan tempat kedua yang memberikan pembelajaran bagi peserta didik. Selain di rumah, sekolah juga sebagai tempat berlangsungnya praktik pendidikan yang diharapkan mampu menjadi tempat pembelajaran yang nyaman bagi peserta didik. Pemanfaatan media merupakan salah satu alternatif lain apabila peserta didik tidak terlalu menyukai pembelajaran yang berbasis *text book*. Walaupun pemerintah telah menggalakkan Gerakan Literasi Sekolah, namun hal tersebut memungkinkan bahwa peserta didik lebih menyukai literasi digital lewat *gadget*.

Menurut UNESCO bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis teknologi. UNESCO menyatakan bahwa konsep literasi digital tidak terlepas dari kegiatan literasi seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Karenanya, literasi digital merupakan kecakapan (*lifeskills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan peralatan teknologi tertentu, tetapi juga kemampuan untuk bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, serta memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.

Literasi digital telah banyak diterapkan di negara-negara maju. Indonesia sebagai negara berkembang pun kini sudah mulai menerapkan budaya literasi digital khususnya dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak bisa lepas dari *gadget* merupakan salah satu bentuk perhatian pendidik supaya mencari alternatif lain dalam pembelajaran, terutama dalam menyiapkan sumber belajar bagi peserta didik dalam pembelajaran. Hal yang menarik untuk dilakukan penelitian lebih lanjut yaitu adanya peranan *gadget* dalam pemanfaatan literasi digital, terutama dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

Saat ini, *gadget* telah memasuki dunia pendidikan dan peserta didik telah banyak membawa dan menggunakan *gadget* di sekolah. Pembelajaran menggunakan media online telah banyak dikembangkan (Laksono, 2014, hal. 53). Selain itu, *gadget* juga banyak digunakan sebagai media dalam pembelajaran di

kelas. Untuk itu, *gadget* tidak hanya digunakan peserta didik sebagai alat untuk melakukan komunikasi, namun juga digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Selain itu, penggunaan *gadget* dapat membangkitkan motivasi belajar dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar. *Gadget* merupakan media pembelajaran yang memberikan bahan atau materi pelajaran kepada peserta didik dan juga digunakan sebagai alat dalam pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Karena di era digital seperti sekarang ini, *gadget* tidak terlepas dari peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan *gadget* sebagai media dalam pembelajaran digunakan peserta didik sebagai media untuk mengakses ilmu pengetahuan dan materi pelajaran. *Gadget* oleh peserta didik dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena ilmu pengetahuan dan materi pelajaran lebih banyak dan luas. Sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi yang lebih banyak dari penggunaan *gadget* tersebut jika dibandingkan dengan materi yang ada pada buku pelajaran. Selain itu, *gadget* juga saat ini banyak digunakan oleh peserta didik sebagai media untuk melakukan presentasi. Dengan menggunakan *gadget* tersebut, maka peserta didik dapat mempresentasikan tugas baik secara individu maupun berkelompok di depan kelas.

Mudahnya akses penggunaan teknologi dapat menimbulkan berbagai macam pengaruh baik secara positif maupun negatif. Hal tersebut dapat terlihat dari penggunaan alat teknologi, informasi, dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* antara lain adanya penyalahgunaan akses seperti digunakan untuk mencari konten pornografi, menimbulkan *cyberbullying*, banyak terjadi penyebaran berita bohong atau *hoax*, kasus penipuan, ketergantungan terhadap *gadget*, membuat orang menjadi malas, juga bentuk kekerasan lainnya yang berasal dari penggunaan media *gadget*.

Beberapa penelitian yang relevan menghasilkan data yang cukup signifikan terkait dengan penggunaan *gadget* di sekolah. Penelitian pertama dilakukan oleh Ridam Dwi Laksono pada tahun 2014 dengan judul penelitiannya yaitu *Manfaat Gadget dalam e-Learning di Lingkungan Sekolah*. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah yang telah menyelenggarakan *e-learning* efektif dilakukan. Untuk itu sekolah sebagai penyelenggara pendidikan perlu mendorong pengembangan strategi memanfaatkan *gadget* agar selaras dengan perkembangan pemerintah memberlakukan Kurikulum 2013.

Penelitian kedua dilakukan oleh M. Kathleen Kern pada tahun 2015 dengan judul penelitiannya yaitu “*Get to Know Your Gadget Guy or Gal : Tips from an Accidental Library Technologist on Staying Current*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan hasil penelitiannya bahwa *gadget* adalah alat yang praktis dan efisien untuk digunakan, karena siswa akan lebih mudah mencari pengetahuan dan wawasan dengan hanya *membrowsing* lewat internet

dengan mendapatkan referensi melalui link atau situs yang ada di internet (Kern, 2015, hal. 12-15) .

Dalam institusi pendidikan, sebenarnya peserta didik sudah diberikan sumber belajar oleh guru mata pelajaran sebagai acuan dalam pembelajaran seperti halnya dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) maupun buku pelajaran yang diberikan oleh sekolah. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta di zaman yang modern seperti sekarang ini, munculnya *gadget* memberikan pengaruh yang signifikan bagi kehidupan masyarakat di Indonesia khususnya peserta didik. Akan tetapi, sangat memungkinkan bahwa peserta didik akan memilih *gadget* sebagai alat untuk mendapatkan pengetahuan dan wawasan.

Terlepas dari banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget*, namun saat ini banyak peserta didik dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang membawa *gadget* ke sekolah, khususnya sekolah yang berada di Jakarta. Hal tersebut dapat terjadi karena *gadget* dapat digunakan sebagai media komunikasi dan dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah, seperti dengan adanya *gadget* dapat mencari bahan rujukan atau informasi dalam pembelajaran khususnya pelajaran yang sedang diajarkan di kelas.

Ditengah-tengah adanya pengaruh globalisasi yang dapat menimbulkan dampak baik secara positif maupun negatif dalam penggunaan media komunikasi, ternyata di Indonesia pemanfaatan *gadget* di dunia pendidikan justru sudah mulai diterapkan. Pemanfaatan *gadget* tersebut digunakan sebagai media pembelajaran

di kelas. Salah satu sekolah yang sudah menerapkan penggunaan media *gadget* dalam pembelajaran di kelas adalah SMP Dopenegoro 1 Jakarta.

SMP Diponegoro 1 Jakarta merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan 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*. Program *Smart Classroom* yang dijalankan di SMP Diponegoro 1 Jakarta merupakan salah satu sistem yang dapat mendukung proses pembelajaran dalam menumbuhkan pembelajaran abad 21. Implementasi *Smart Classroom* di SMP Diponegoro 1 Jakarta dimulai tahun pelajaran 2016/2017 pada kelas 1 (Kelas 7B). Pembelajaran pada *Smart Classroom* menerapkan kolaborasi antara teknologi dan konten yang sesuai dengan Standar Isi Pendidikan.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan pada 17 Januari 2019, peneliti melihat adanya modernisasi yang berkembang di SMP Dopenegoro 1 Jakarta yaitu kegiatan belajar dilakukan dengan penggunaan media *gadget* dalam pembelajaran di kelas dengan sistem pembelajaran *Smart Classroom*. Penerapan sistem pembelajaran *smart classroom* tersebut merupakan salah satu tuntutan pembelajaran abad 21. Pembelajaran di SMP Dopenegoro 1 Jakarta menerapkan model pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Guru dan peserta didik menggunakan *iPad* dalam pembelajaran. Sehingga seluruh aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sudah terkoneksi dengan *gadget*. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengetahui secara mendalam tentang

pemanfaatan *gadget* dalam mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Dponegoro 1 Jakarta.

B. Fokus Penelitian

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, maka untuk kepentingan penelitian ini, peneliti perlu membatasi permasalahan untuk mendapatkan informasi yang sesuai serta mendalam. Maka penelitian ini dibatasi pada bagaimana pemanfaatan *gadget* dalam mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Dponegoro 1 Jakarta?

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka dapat diambil pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pemanfaatan *gadget* pada mata pelajaran PPKn di SMP Diponegoro 1 Jakarta?
2. Bagaimanakah strategi literasi dalam pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Diponegoro 1 Jakarta?
3. Bagaimanakah cara mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik melalui media *gadget* pada mata pelajaran PPKn di SMP Diponegoro 1 Jakarta?

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoretik dan praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretik

Adapun manfaat teoretik yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pemanfaatan *gadget* dalam mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Dopenegoro 1 Jakarta. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat pemikiran dan menambah khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan serta dapat memperkaya referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya, terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Dari segi praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru khususnya dalam penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran di kelas. Selain itu, guru sebagai pendidik harus bisa memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran untuk menambah informasi atau ilmu pengetahuan dari sumber lain selain buku pelajaran.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap kegiatan monitoring sekolah terhadap pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

c. Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pemerintah sebagai masukan untuk membuat program khusus sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh sekolah-sekolah yang ada di Indonesia.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti sebagai bahan untuk menambah wawasan keilmuan, serta lebih memahami dan mampu menerapkan tentang pemanfaatan *gadget* dalam mengembangkan kemampuan literasi digital, tidak hanya sebatas teoritis, tetapi pada tataran internalisasi dan pengembangannya.