



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah  
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>  
**FACTUM**: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 13(1), 65-72



RESEARCH ARTICLE

---

---

## PENGUNAAN GADGET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGOLAH INFORMASI SISWA

**Nur Siti Maesaroh, Leli Yulifar**

*Pendidikan Sejarah Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia*  
*nursitim@student.upi.edu*

---

---

**To cite this article:** Mesaroh, N. S., & Yulifar, L. (2024). Penggunaan gadget untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa. **FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah**, 13(1), 65-72. <https://doi.org/10.17509/factum.v13i1.62988>.

---

### Abstract

This research is based on findings from class XI IPS in SMA Pasundan 2 Bandung, which shows a low level of student skills in processing information. To resolve the issue, researchers are implementing the use of gadgets to enhance student skills in processing information. The goal of this research is to enhance student skills in processing information during history lessons. This research uses Action Research methodology. The results of the research from the first cycle, second cycle, and third cycle show a significant increase. In the first cycle, the students' ability to process information was still low. This was due to the students' lack of optimizing their use of gadgets in searching for information, using unreliable sources, and not being able to interpret information in their own language. In the second cycle, a significant improvement occurred in all three indicators. In the third cycle, the students fully utilized their gadgets to search for information and did not rely on a single source of information. They used credible sources of information, interpreted the information in their own language, and presented the information in a concise, dense, and easily understandable manner using infospace media. With the results of this research, it is hoped that relevant parties can develop and improve the learning process of history through the use of gadgets.

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil temuan siswa kelas XI IPS SMA Pasundan 2 Bandung yang menunjukkan masih rendahnya keterampilan siswa dalam mengolah informasi. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti melakukan penerapan pemanfaatan *gadget* untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengolah informasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengolah informasi pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian dari siklus I, siklus II, dan siklus III menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, kemampuan siswa dalam mengolah informasi masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa belum mengoptimalkan pemanfaatan *gadget* dalam mencari informasi, menggunakan sumber yang kurang terpercaya, dan belum mampu mengartikan informasi dengan bahasanya sendiri. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada ketiga indikator tersebut. Pada siklus III, siswa memanfaatkan *gadget* secara maksimal untuk mencari informasi dan tidak hanya mengandalkan satu sumber informasi saja. Siswa menggunakan sumber informasi yang terpercaya, mengartikan informasi dengan bahasanya sendiri, dan menyajikan informasi secara ringkas, padat, dan mudah dipahami dengan menggunakan media *infospace*. Dengan hasil penelitian ini diharapkan pihak-pihak terkait dapat mengembangkan dan meningkatkan proses pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan *gadget*.

---

### Article Info

#### Article History:

Submitted/Received 25 Sept. 2023  
First Revised 30 January 2024  
Accepted 01 April 2024  
First Available online 30 April 2024  
Publication 30 April 2024

#### Keyword:

Cassroom Action Research  
SQ3R Strategy  
Information Processing Skills  
Google Classroom  
History Learning

## PENDAHULUAN

Pendidikan 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.

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.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran sejarah berlangsung, 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-permasalahan yang telah ditemukan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung, peneliti mencoba mengatasi masalah tersebut dengan adanya pengolahan informasi yang benar melalui penggunaan *gadget* secara optimal agar siswa menggunakan *gadget* tidak hanya untuk kepentingan negatif saja, dan *gadget* pun 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 didefinisikan sebagai proses pengolahan informasi oleh seseorang ketika orang tersebut menerima stimulus atau rangsangan dari luar. Pengolahan informasi itu sangat penting untuk dipahami oleh seorang perancang media, agar pesan sebagai stimulus yang hendak disampaikan oleh sumber pesan dapat dipahami dan interpretasikan sama oleh penerima pesan. Agar memiliki makna yang lebih luas dan mendalam, informasi yang dimiliki pun harus diolah. Beyer (dalam Hasan, 1995, hlm. 222) menamakan proses pengolahan informasi sebagai proses berfikir. Dimana untuk mengolah informasi itu diperlukan kemampuan tertentu sehingga makna dari informasi itu akan diperoleh secara maksimal. 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 berbicara tentang belajar sejarah dapat diartikan sebagai proses memperoleh pengetahuan tentang fakta-fakta sejarah, mendapatkan pemahaman mengenai peristiwa yang hidup di masa lalu, mempelajari bagaimana melakukan penelitian

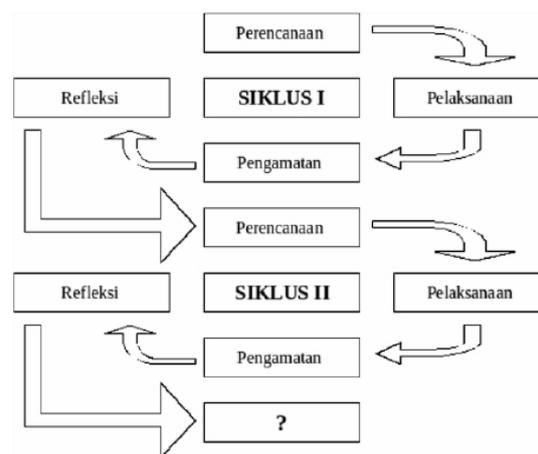
sejarah serta mempelajari cara menuliskan sejarah. Kemampuan mengolah informasi itu merupakan hal penting yang harus dimiliki siswa ketika melakukan pembelajaran sejarah. Dengan mengoptimalkan penggunaan *gadget* untuk meningkatkan keterampilan mengolah informasi dalam pembelajaran sejarah diharapkan 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.

## METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas karena memiliki peranan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik di dalam kelas. Hopkins (dalam Muslich, 2009, hlm. 8) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Sedangkan menurut Burns (dalam Kunandar, 2008, hlm. 44) penelitian tindakan kelas adalah penerapan penemuan fakta pada pemecahan masalah dalam situasi social dengan pandangan untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan didalamnya, yang melibatkan kolaborasi dan kerja sama para peneliti, praktisi, dan orang awam. Adapun yang menjadi alasan peneliti memilih metode penelitian tindakan kelas (PTK) adalah dengan penelitian tindakan kelas (PTK) dapat memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar di dalam kelas, dan proses pembelajaran pun akan mengalami perubahan menuju ke arah yang lebih baik. Hal ini sesuai

dengan penelitian yang akan dilakukan dimana penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengolah informasi melalui optimalisasi penggunaan *gadget*.

Gambar 1. Desain Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart



Sumber: Arikunto, dkk, 2009, hlm. 16

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi pra penelitian, kurangnya kemampuan mengolah informasi siswa dan penyalahgunaan *gadget* menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Sehingga peneliti mengatasi masalah ini dengan mengoptimalkan penggunaan *gadget* untuk meningkatkan keterampilan mengolah informasi dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini dilakukan selama tiga siklus, dimulai dengan tahap perencanaan, yaitu *Pertama*, peneliti menghubungi guru mitra untuk meminta izin melakukan tindakan penelitian di kelas XI IPS 2. *Kedua*, peneliti mencari observer untuk membantu peneliti dalam melaksanakan tindakannya. *Ketiga*, peneliti mengkaji kurikulum yang dipergunakan oleh SMA Pasundan 2 Bandung. Kemudian, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Keempat, peneliti

menyiapkan instrument penelitian. Terakhir, sebelum melaksanakan tindakan peneliti memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengunduh aplikasi *Google Chrome*, *Canva*, *Instagram*, dan *Whatsapp* bagi yang tidak memilikinya. Aplikasi tersebut digunakan untuk keperluan mengerjakan tugas media info grafis. Pada saat pelaksanaan penelitian, peneliti membentuk kelompok diskusi dan memberikan arahan mengenai tugas yang harus dikerjakan. Peneliti menjelaskan bahwa siswa harus membuat media infografis dengan menggunakan aplikasi *Canva* pada *gadget* atau HP. Selain, aplikasi *Canva* siswa harus memiliki aplikasi *Google Chrome* untuk mencari informasi, aplikasi *Whatsapp* dan *Instagram* untuk mengumpulkan tugas info grafis. Adapun cara penggunaan *gadget* pada pembelajaran sejarah:

1. Siswa dapat membuat tugas dengan menarik, seperti pembuatan media info grafis, yang dapat di post pada Instagram atau media sosial lainnya.
2. Siswa dapat mencari informasi yang berkaitan dengan materi sejarah dari berbagai sumber.
3. Melalui penggunaan *gadget* siswa dapat menerima materi pelajaran sejarah dengan kondisi apapun.

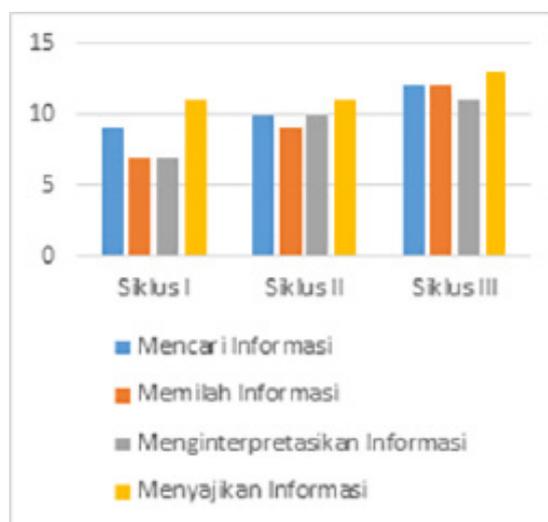
Kemudian di bawah ini adalah indikator yang telah dikembangkan menjadi subindikator dalam penelitian ini.

Tabel 1. Indikator dan Sub Indikator Mengolah Informasi

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Mencari Informasi	Melalui penggunaan <i>gadget</i> siswa dapat mencari informasi dari buku, artikel, jurnal dan lainnya. (minimal 3 sumber informasi).
2.	Memilah informasi	Memilih sumber informasi yang relevan dengan materi dan dapat dipercayai.
3.	Menginterpretasikan informasi	Memberikan penafsiran terhadap informasi yang sedang diolah.
4.	Menyajikan informasi	Menuangkan informasi ke dalam bentuk media infografis, yang dapat dibagikan melalui media sosial.

Kemudian di bawah ini merupakan grafik hasil penelitian observasi pada siklus I, II, dan III yang akan dijabarkan sebagai berikut.

Grafik 1. Peningkatan Setiap Indikator Kemampuan Mengolah Informasi



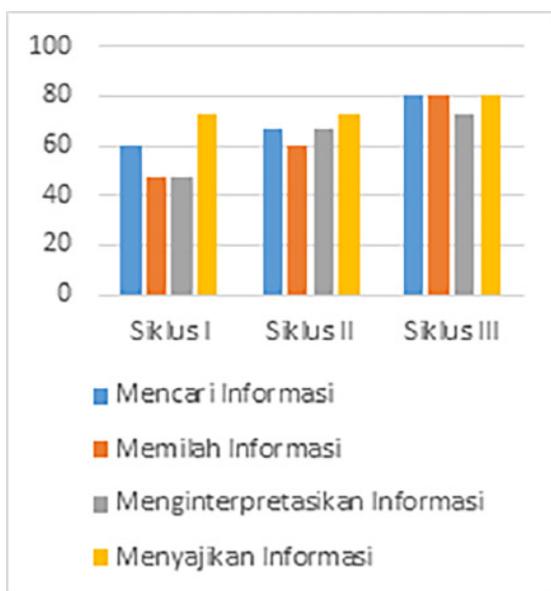
Berdasarkan grafik diatas, pada indikator mencari informasi mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada siklus I mendapatkan nilai 9, siklus II mendapatkan nilai 10, sedangkan pada siklus III mendapatkan nilai 12. Artinya dari setiap siklus mengalami peningkatan sebanyak 2-3 poin. Pada indikator memilah informasi, siklus I mendapatkan nilai 7, siklus II mendapatkan nilai 9, dan siklus III mendapatkan nilai 12. Kemudian untuk indikator menginterpretasikan informasi, pada siklus mendapatkan nilai 7, siklus II mendapatkan nilai 10, dan siklus III mendapatkan nilai 11. Terakhir, untuk indikator menyajikan informasi, pada siklus I mendapatkan nilai 11, siklus II mendapatkan nilai 11, dan siklus III mendapatkan nilai 13.

Berdasarkan grafik 2, pada indikator mencari informasi peserta didik mengalami penurunan dan kenaikan. Pada siklus I tingkat kemampuan mencari informasi peserta didik berada di angka 60 %. Artinya. Kemampuan mencari informasi peserta didik dinilai cukup baik. Kemudian, pada siklus II kemampuan mencari informasi peserta didik mengalami kenaikan menjadi 67 %. Pada siklus III

kemampuan mencari informasi peserta didik berada di angka 80%, presentase indikator ini meningkat sekitar 13 %.

Pada siklus I tingkat kemampuan memilah informasi peserta didik berada di angka 47 %. Artinya kemampuan memilah informasi peserta didik dikatakan masih kurang. Pada siklus II kemampuan memilah informasi

Grafik 2. Presentase Penilaian Kemampuan Mengolah Informasi Setiap Siklus



peserta didik berada di angka 60 % yang artinya mengalami kenaikan dan dinilai cukup baik. Pada siklus III kemampuan memilah informasi peserta didik berada di angka 80 %. Pada siklus III ini mengalami kenaikan sekitar 20 %.

Kemudian untuk indikator kemampuan memilah informasi peserta didik pada siklus I berada di angka 47 %. Artinya kemampuan memilah informasi peserta didik dikatakan masih kurang. Pada siklus II kemampuan memilah informasi peserta didik berada di angka 60 % yang artinya mengalami kenaikan dan dinilai cukup baik. Pada siklus III kemampuan memilah informasi peserta didik berada di angka 80 %. Pada siklus III ini mengalami kenaikan sekitar 20 %.

Untuk indikator kemampuan peserta didik dalam menginterpretasikan informasi berada di angka 47 %. Artinya pada siklus

ini kemampuan peserta didik dalam menginterpretasikan informasi masih kurang. Pada siklus II kemampuan peserta didik dalam menginterpretasikan informasi berada di angka 67 %. Presentase itu mengalami kenaikan 20 %. Pada siklus III peserta didik dalam menginterpretasikan informasi berada di angka 73 %.

Terakhir, untuk indikator kemampuan peserta didik dalam menyajikan informasi berada di angka 73 %, yang berarti kemampuan peserta didik pada indikator ini dinilai cukup baik. Pada siklus II kemampuan peserta didik dalam menyajikan informasi berada di angka 73%. Siklus I dan II tidak mengalami kenaikan masih berada di angka yang sama. Pada siklus III kemampuan peserta didik dalam menyajikan informasi berada di angka 87 %, yang mengalami kenaikan sekitar 14 %.

Pelaksanaan penelitian optimalisasi penggunaan *gadget* untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi ini tidak selalu sesuai dengan harapan peneliti. Karena pada saat melaksanakan penelitian, peneliti mengalami beberapa kendala, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik masih belum mengerti mengenai media infografis yang akan dikerjakannya
2. Situasi kelas yang kurang kondusif, beberapa peserta didik selalu sibuk dengan urusannya masing-masing, seperti bermain game, menonton video, bermain sosial media.
3. Kurangnya pengontrolan waktu dalam pengerjaan media infografis, sehingga ketika jam pelajaran habis hanya beberapa kelompok saja yang menyelesaikan tugasnya.
4. Koneksi internet dan kuota internet yang menjadi kendala peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ini.
5. Peserta didik masih mencari informasi pada satu sumber saja.
6. Beberapa peserta didik masih menggunakan bahasa asli dari sumber informasi tersebut. Artinya beberapa peserta didik belum

mampu menginterpretasikan sumber informasi yang dibacanya.

Kendala-kendala di atas merupakan kendala yang menjadi penghambat dalam penelitian. Maka, untuk mengatasi kendala tersebut peneliti melakukan berbagai tindakan, yaitu:

1. Guru kembali menjelaskan mengenai langkah-langkah pengerjaan tugas media info grafis.
2. Guru berkeliling kelas untuk mengawasi proses pengerjaan tugas.
3. Menggunakan *stopwatch* pada HP untuk mengingatkan waktu pengerjaan tugas.
4. Sebelum pembelajaran berlangsung guru memberi informasi pada peserta didik untuk menyiapkan kuota internet. Selain itu, guru memberitahukan peserta didik agar mengunduh aplikasi *Google Chrome*, *Canva*, *Instagram*, dan *Whatsapp*.
5. Memberi arahan kepada peserta didik untuk mencari informasi minimal pada dua sumber.
6. Mengarahkan peserta didik untuk dapat mengolah hasil informasinya dengan menggunakan bahasa sendiri secara singkat, padat, dan jelas.

## SIMPULAN

Adapun hal-hal yang dapat disimpulkan oleh peneliti mengenai penelitian optimalisasi penggunaan *gadget* untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa di kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung. *Pertama*, pada setiap siklus penelitian dimulai dengan tahapan perencanaan. Dalam tahap perencanaan peneliti melakukan pra penelitian untuk melihat kondisi kelas dan mencari permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Peneliti menemukan permasalahan di kelas, yaitu kurangnya kemampuan mengolah informasi siswa dengan memberikan solusi mengoptimalkan penggunaan *gadget* untuk permasalahan tersebut. Peneliti menyiapkan RPP, instrumen penelitian yang akan digunakan. Adapun instrumen penelitian

terdiri dari lembar pedoman observasi, studi dokumentasi, catatan lapangan. Terakhir, sebelum melaksanakan tindakan peneliti memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengunduh aplikasi *Google Chrome*, *Canva*, *Instagram*, dan *Whatsapp* bagi yang tidak memilikinya. Aplikasi tersebut digunakan untuk keperluan mengerjakan tugas media info grafis. *Kedua*, penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menerapkan metode diskusi kelompok untuk melihat optimalisasi penggunaan *gadget* untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa pada pembelajaran sejarah. Ketika pengerjaan tugas, peneliti memberikan waktu kurang lebih 30 menit. Sebelum pada kegiatan diskusi kelompok guru mitra menjelaskan materi menggunakan power point. Setelah itu siswa membentuk kelompok diskusi. Selesai mengerjakan tugas infografis peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan tugasnya dengan cara memposting infografis tersebut ke Instagram dengan menyertakan nama peneliti. Ketiga, peneliti mengembangkan indikator penelitian mengolah informasi, yaitu mencari informasi, memilah informasi, menginterpretasikan informasi, dan menyajikan informasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini dari setiap siklusnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik tidak terpaku pada satu sumber saja. Kemudian peserta didik dapat mencari informasi yang relevan dengan materi serta informasi itu dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Indikator menginterpretasikan informasi, peserta didik dapat mengolah informasi dengan menggunakan bahasa sendiri secara singkat, padat, dan jelas. Walaupun sebagian peserta didik masih kesulitan untuk menginterpretasikan informasi tersebut. Untuk indikator menyajikan informasi, peserta didik sudah mampu menyajikan informasi yang diperoleh dari *gadget* kemudian dituangkan ke dalam media infografis secara menarik, dan mudah dimengerti. *Keempat*, pada saat melaksanakan penelitian, peneliti

mengalami beberapa kendala, yaitu kurangnya pemahaman peserta didik mengenai langkah-langkah pengerjaan tugas, situasi kelas yang kurang kondusif, kurangnya pengontrolan waktu, kuota internet yang terbatas, penggunaan *gadget* yang disalahgunakan oleh peserta didik, ketika mencari informasi peserta didik hanya terpaku pada satu sumber, dan masih kurangnya kemampuan peserta didik dalam menginterpretasikan informasi. Untuk mengatasi kendala tersebut peneliti berdiskusi dengan guru mitra dan dosen pembimbing untuk meminta saran dan hal apa yang harus dilakukan peneliti untuk mengatasi kendala tersebut.

## REFERENSI

- Arikunto, dkk. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. PT Bumi Aksara.
- Chusna, P.A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*. 17(2), 318. <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>.
- Hasan, S.H. (1996). *Pendidikan ilmu sosial*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Hopkins, D. (2011). *Panduan guru: penelitian tindakan kelas*. Pustaka Pelajar.
- Kunandar. (2008). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Rajawali Press.
- Marnah, S. (2019). Penggunaan strategi sq3r (survey, question, read, recite and review) sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa dalam pembelajaran sejarah (penelitian tindakan kelas pada siswa kelas x ipa 7 sman 2 cimahi). (*Skripsi*). FPIPS. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Mulyana, A., Darmawan, W. & Fauzi, W.I. (2024). *Bercengkrama dengan tokoh sejarah: kisah-kisah singkat inspiratif keteladanan tokoh bangsa*. CV Jendela Hasanah.
- Muslich, M. (2009). *Melaksanakan ptk itu mudah (classroom action research)*. Bumi Aksara.
- Nurdiantie, A. S., & Kusmarni, Y. (2023). Penggunaan kanal youtube” pahamify” untuk meningkatkan pemahaman literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(2), 241-248.
- Rohmah, L., Sholeh, K., & Wandiyono, W. (2022). Analisis temuan benda-benda peninggalan sejarah di sungai musi sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 65-80.
- Sanjaya, W. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Kencana Penadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Kencana Penadamedia Group.
- Sari, A. P., & Danugroho, A. (2023). Virtual Exhibition room of megalitic culture history in bondowoso as a source of history learning for bachelor’s degree. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 45-54.
- Saripudin, D., Yulifar, L., Fauzi, W. I., & Anggraini, D. N. (2022). Pemanfaatan dan penggunaan e-book interaktif sejarah lokal Jawa Barat bagi guru-guru SMA/SMK melalui in/on training. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 137-146.
- Sofiani, Y., & Andriyani, S. (2021). Potensi tugu perjuangan bagus rangin sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah bagi generasi muda di kecamatan susukan kabupaten cirebon. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 9-18.
- Suwirta, A. (2007). *Sejarah dan pendidikan sejarah*. Historia Utama Press.
- Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 2(1), 111. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1502>.