

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Di era globalisasi saat ini teknologi berkembang pesat baik teknologi komunikasi maupun informasi, sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan semua manusia. Seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting.¹

Di dalam sejarah ilmu pengetahuan, ketika manusia belum menggunakan ilmu pengetahuan kira-kira 600 tahun SM, dimana mistik masih sangat mendominasi kehidupan manusia, maka diperkirakan manusia waktu itu masih sangat memanfaatkan angin sebagai medium transmisi untuk berkomunikasi. Sekarang penggunaan fasilitas komunikasi yang semakin canggih memberikan peluang bagi setiap individu untuk mengakses informasi sesuai keinginannya serta dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa memikirkan waktu.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan suatu perubahan besar dalam arah komunikasi yang dilakukan oleh masyarakat di era modern. Menurut Ameliola & Nugraha, mengatakan bahwa perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, hal ini ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Teknologi dan informasi tersebut berupa internet, *gadget*, dll

Di dalam era globalisasi sekarang ini, para anak-anak dan remaja merupakan kalangan yang sering menggunakan media internet khususnya media sosial dan gaming untuk sebagai sarana untuk mencari informasi, hiburan maupun berkomunikasi dengan teman di situs jejaring sosial. Di Internet segala bentuk kebutuhan manusia dapat dipenuhi, mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses informasi sampai kepada pemenuhan kebutuhan hiburan. Kini kehadirannya lebih dimanfaatkan sebagai media sosial oleh

¹ Bungin Burhan. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* Edisi pertama, 2006 edisi pertama. Prenada Media group. Hal. 46

masyarakat. Karena dengan media sosial kehidupan dunia nyata dapat ditransformasi ke dalam dunia maya.

Masyarakat bisa dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu. Namun dari kemudahan yang ditawarkan media tersebut, terdapat sisi lain yang dapat merugikan penggunaannya dan orang-orang disekitarnya.

Teknologi komunikasi yang semakin modern, sangat memudahkan manusia untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan menggunakan teknologi internet. Internet menghubungkan satu perangkat dengan perangkat yang lainnya sehingga dapat saling terhubung. Internet di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat, dengan internet manusia dapat terhubung dan berkomunikasi dengan manusia lain di seluruh belahan dunia. Penggunaan internet saat ini sangatlah mudah dan dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun.

Kemajuan teknologi tersebut menyebabkan munculnya berbagai macam situs jejaring sosial dalam media sosial yang bisa diakses secara langsung *online* melalui sambungan internet. Jejaring sosial dalam media sosial tidak hanya dapat digunakan melalui komputer maupun laptop, akan tetapi dapat digunakan melalui *gadget*.

Menurut Beauty Manumpil, zaman serba modern ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Era teknologi yang semakin canggih ini, orang tua menganggap bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orang tuanya. *Gadget* barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui di *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun),

dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*. Dengan data di atas banyak para anak-anak maupun peserta didik kita sudah kecanduan yang namanya *gadget*, yang menjadi permasalahannya ketika anak terlalu asik dengan bermain *gadget* lupa akan kewajibannya sebagai pelajar untuk belajar.

Di abad modern, para peserta didik kita harus di tanamkan budaya karakter dan uptodate dengan teknologi dan membudayakan tradisi berliterasi menjadi sangat penting khususnya para anak didik kita. Berawal dari tradisi ini kelak lahir peradaban ilmu pengetahuan. Karena itu, hampir semua negara di dunia berusaha sekuat tenaga untuk mengajak masyarakatnya berbudaya literasi untuk selanjutnya mencapai predikat sebagai masyarakat literate (bangsa berperadaban).² Hal ini karena ada anggapan umum, bahwa keniraksaraan (*illiteracy*; buta huruf) sebenarnya adalah hambatan yang paling berat bagi sebuah negara untuk maju dan menguasai teknologi modern.

Banyak perubahan dari segi berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, lahirnya penemuan-penemuan baru oleh manusia yang memfasilitasi kehidupannya, dengan itulah lahirlah sebuah alat kecil yang minimalis teknologi canggih yang multi fungsi berperan aktif dalam memenuhi kebutuhan manusia di era modernisasi ini. Seperti *gadget (smartphoon)* tak jarang jika manusia ada kendala dalam sebuah hal pekerjaan maupun komunikasi.

Teknologi terus berkembang dan berubah lebih canggih setiap harinya dan dalam prosesnya, mengakibatkan mengubah tujuan-tujuan pendidikan, dimasa pandemi ini mengubah orientasi pendidikan yang konvensional, menjadi pendidikan ala modern. Apa makna dari literasi. Literasi sekarang ini memiliki banyak dimensi tambahan. Peserta didik bukan hanya harus sering membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Banyak keterampilan keterampilan yang lebih fundamental untuk berpartisipasi di sebuah masyarakat yang bermazhab demokratis namun juga harus menggunakan media teknologi untuk kebersamai dalam proses belajar sesungguhnya.

² Kalareni Naibaho, [Menciptakan Generasi Literat Melalui Perpustakaan], dalam Visipustaka: Majalah Perpustakaan, Vol. 9 No. 3 Desember 2007, Jakarta: Perpustakaan Nasional RI

Hadirnya gadget sebagai solusi di zaman modern sekarang ini sebagai solusi di era pandemi ini, *gadged* sendiri merupakan sebuah inovasi teknologi yang memungkinkan orang untuk melakukan sesuatu pekerjaan dikala mendesak tidak perlu repot untuk mencari laptop atau komputer, memang benar *gadget* belum bisa di katakan sepenuhnya dapat menggantikan laptop atau komputer namun *gadget* memiliki manfaat tersendiri yang lebih khusus dan fleksibel di bawa kemanapun.³

Perkembangan teknologi khususnya *gadget* sangat uptodate, selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang juga semakin baik dari hari ke hari, hitungan tahun akan melahirkan generasi *gadged* yang semakin canggih. *Gadget* ini diciptakan untuk memudahkan manusia untuk mengakses berbagai informasi dari dalam hingga luar negeri dan juga sebagai alat komunikasi yang praktis tanpa langsung bertatap muka dengan orang yang bersangkutan.⁴

Tehnologi mengambil peran yang sangat luar biasa dalam kehidupan manusia saat ini. Tidak bisa dipungkiri saat ini dunia mengalami perubahan yang sangat masif yang memengaruhi berbagai bidang di masyarakat. Masa ini juga seringkali disebut sebagai era disruption, dimana hal tersebut ditandai dengan munculnya berbagai gangguan dan banyaknya perubahan yang terjadi dalam masyarakat, termasuk didalamnya perubahan perilaku yang terjadi pada siswa dalam kehidupan sehari-hari.⁵

Dalam islam sendiri, kecangkihan tehnologi sudah di jelaskan dalam Al-Quran 1400 abad yang lalu. Allah berfirman dalam surat Al-Anbiya ayat 30 yang berbunyi :

أَوَلَمْ يَرِ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ

Artinya : Dan apakah orang-orang kafir tidak mengetahui bahwa langit dan bumi keduanya dahulu menyatu kemudian Kami pisahkan antara keduanya.

³ Bungin burhan. Sosiologi komunikasi: teori, *paradigma*, dan *diskursus teknologi komunikasi di masyarakat* edisi pertama, 2006 edisi pertama. Prenada media group. Hal 56.

⁴ *ibid*,..61

⁵ Anidya meta, (*Hubungan durasi penggunaan gadged terhadap perkembangan sosial anak prasekolah* di tk pgri 33 sumurboto, Surabaya 2020. Hal 76.

Dan Kami jadikan segala sesuatu yang hidup berasal dari air, maka mengapa mereka tidak beriman (QS. Al-anbiya: 30)

Ayat tersebut berkaitan dengan teori dari *Big bang theory*, yaitu teori terbentuknya alam semesta yang menyatakan bahwa pada awalnya alam semesta merupakan satu kesatuan, kemudian terjadi ledakan besar yang menghasilkan pecahan-pecahan dan meluas. Teori Big Bang ini adalah teori penciptaan bumi yang paling diakui di era teknologi & modern.⁶

Kesesuaian yang harmoni antara Al-Qur'an dengan Teori Big Bang adalah suatu hal yang tidak dapat dielakkan lagi. Hal ini sudah dijelaskan Allah dalam Al-Qur'an 1.400 tahun silam. Dan ada lagi penjelasan terkait kecanggihan teknologi di dalam Qs. Surat Al-Anbiya ayat 80-81.

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِنُحَصِّنَكُمْ مِّنْ بِأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ وَلِسُلَيْمَانَ الرِّيحَ عَاصِفَةً تَجْرِي بِأَمْرِ إِلَى الْأَرْضِ الَّتِي بُرَكْنَا فِيهَا وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ عَالِمِينَ

Artinya : Dan telah Kami ajarkan kepada Daud baju perisai untuk kamu, guna memeliharamu dalam peperangan, maka tidakkah kamu bersyukur ? Dan bagi Sulaiman, angin yang kencang tiupannya yang menghembus ke negeri yang telah Kami berkati, dan Kami mengetahui tentang segala sesuatu

Di dalam ayat tersebut juga di jelaskan bahwa Nabi Daud as diberitahu oleh Allah SWT tentang pembuatan baju pelindung yang dapat digunakan dalam pertempuran perang. Dari pelajaran yang disampaikan Allah kepada Nabi Daud ini dapat kita lihat perkembangan pembuatan baju besi yang dirancang khusus untuk para prajurit dalam peperangan yang mereka hadapi baik itu berupa topi besi, rompi anti peluru dan sebagainya, ini merupakan pengembangan dari teknologi yang telah berabad-abad Allah ajarkan kepada nabi-Nya. Masih banyak lagi penjelasan yang ada di dalam al-quran yang menjelaskan terkait kecanggihan teknologi sejak zaman dahulu. Kecanggihan teknologi digital yang

⁶ Ahmad Baiquni, *Al-Qur'an dan Ilmu Pengetahuan Kealaman*, Jakarta : Pt. Dana Bhakti Prima Yasa, 1996. Hal 42.

semakin maju memberikan pengaruh terhadap karakter dan tumbuh kembang siswa baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga.

Menggunakan *gadget* dan internet merupakan salah satu teknologi digital yang sekarang tdaik bisa kita hindari, siapapun pasti akan menggunakannya bail itu anak muda maupun dewasa, menggunakan *gadget* dapat memberikan banyak dampak positif maupun maupun dampak negatif bagi peserta didik. Banyak dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* dalam perkembangan siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kandat.

Dari penjelasan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa “Gadget Sebagai Media Literasi Keagamaan Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kediri” di anggap sangat penting dalam proses pembelajaran siswa di masa pandemi covid 19, karena berhubungan langsung dengan kegiatan dan rutinitas siswa dalam kehidupan sehari-hari. Setiap hari siswa -siswi tidak bisa lepas dari *gadget* sebagai sarana belajar saat ini, harapanya dengan adanya ber-literasi berbasis keagamaan melalui media *gadget* sebagai benteng dalam mengontrol siswa-siswi dalam menggunakan *gadget* di kehidupan setiap harinya.

Hal itulah menjadi permasalahan penelitian, sehingga peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang penggunaan “Gadget Sebagai Media Literasi Keagamaan Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kediri”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti maka dapat merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana penggunaan gadget sebagai media literasi keagamaan siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kediri 5 Kediri?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget sebagai media literasi keagamaan siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan gadget pada siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kediri
2. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget sebagai media literasi keagamaan siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kediri

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Di harapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan sebuah kemajuan dalam berfikir masyarakat luas dan bangsa dalam meningkatkan literasi (budaya membaca)

2. Kegunaan praktis

- a. Individu

Sebagai bahan refleksi untuk bagaimana mengetahui dan memahami serta mendalami pengaruh gadget dalam literasi keagamaan di kalangan para orang tua dan siswa

- b. Guru

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta bahan pengambilan kebijakan bagi kepala sekolah dan guru dalam pengembangan gadget sebagai media literasi keagamaan bagi orang tua dan siswa. Hal ini penting sebagai kontribusi untuk menanamkan nilai-nilai keislaman secara mendalam, sehingga siswa tidak sampai menggunakan gadget yang merugikan dirinya.

c. Masyarakat

Sebagai bahan acuan atau referensi dalam memilah atau memahami sebuah gadget masa kini yang merujuk kepada pemakaian atau pemanfaatan, agar tidak terlalu diperbudak oleh *gadget*. Sehingga tidak lupa dengan dengan budaya membaca, menulis (budaya literasi).

d. Lembaga pendidikan

Sebagai mentor dalam sebuah perubahan harus dibarengi dengan perubahan cara berpikir dan bertindak di zaman modern ini, gadget yang sekarang menjadi kebutuhan primer dalam dunia pendidikan menjadi sarana dalam belajar, buku adalah jendela dunia lewat membaca kita dapat memperbanyak pengetahuan dan pengalaman.

E. Penelitian Terdahulu

No	Nama judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Analisis Kesenjangan media Literasi Digital Mahasiswa dalam Program Studi PAI PTKIN se-Indonesia. Penelitian ini ditulis oleh Rahmawati pada tahun 2018, yang menyajikan dalam data analisis kesenjangan literasi digital mahasiswa program studi PAI PTKIN Indonesia	Persamaan dari penelitian ini adalah hanya terletak pada kegunaan metode penelitiannya kualitatif yang berkaitan tentang deskriptif kualitatif, yang dimana mampu mengidentifikasi, mencari solusi akar permasalahan, mendefinisikan serta menganalisis dan menginterpretasikan berbasis data yang berkaitan dengan kemampuan literasi digital para siswa.	Penelitian yang akan diteliti dan di lakukan berlokasi di MTSN 5 Kediri dengan judul <i>gadget</i> Sebagai Media Ber-Literasi Keagamaan Madrasah Tsanawiyah 5 Negeri Kediri. Dan sedangkan Penelitian ini lebih berfokus kepada pemakain gadget yang berlebihan/ tanpa batas waktu. Serta perbedaan dan kemampuan para peserta didik dalam ber-literasi digital dan juga para mahasiswa. Yang dimana banyak melibatkan 1,200 responden dari enam

			Universitas Islam Negeri (UIN) di Indonesia.. Pada saat yang sama, ketika kesenjangan literasi digital banyak dimensi <i>information, communication, content-creation, social emosional</i> dan <i>problem solving</i> mahasiswa program studi PAI PTKIN Indonesia relatif dekat. ⁷
2	Pengaruh Literasi Digital Terhadap berperilaku ber-Internet Berisiko di Kalangan para Siswa SMA dan MA di Kota besar Makasar. Penelitian ini ditulis oleh Adityar pada tahun 2017, penelitian ini tujuanya hanyaa adalah membahas tentang suatu analisis tingkat literasi digital siswa ini berdasarkan <i>framework Digcom</i> , menganalisis perilaku internet berisiko siswa, dan pengaruh literasi digital terhadap perilaku internet berisiko siswa.	Persamannya dari penelitian ini yang akan peneliti lakukan adalah hal tentang literasi digital di kalangan para siswa, literasi digital ini dalam pembelajaran PAI dan strategi apa yang akan digunakannya untuk meningkatkan literasi digital serta ada faktor apa saja pendukung dan penghambat dari apa saja, dan bagaimana dalam peningkatan literasi tehnologi di kalangan para siswa, dan penelitian ini juga menggunakan pendekatannya study kualitatif artiya (study lapangan) mencari informasi langsung terjun ke lapangn dan	Perbedaannya ini adalah dari penelitian saya yang saya lakukan ber-berlokasi di MTsN 5 Kediri. Sedangkan yang di teliti oleh adytiyar berlokasi di SMA Kota besar Makassar sulawesi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital siswa pada kompetensi iinformasi adalah cukup tinggi, tingkat literasi digital siswa padaa kompetensi kreasi konten adalah cukup rendah dan tingkat literasi digital kompetensi keamanan adalah cukup tinggi. Perilaku berinternet oleh siswa-siswi di SMA yang berisiko penyalahgunaan data pribadi dan paparan

⁷ Rahmawati, "Analisis kesenjangan literasi digital mahasiswa program studi pai ptkin indonesia," No. Jakarta (2018): UIN Syarif Hidayatullah

		bersifat deskriptif untuk mendeskripsikan strategi peningkatan literasi digital berbasis keagamaan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam	konten pornografi, keselamatan diri, dan <i>cyberbullying</i> . ⁸
3	Dengan judul penelitiannya adalah tentang Pengaruh penggunaan <i>Gadget</i> Dan Ber-budaya Literasi siswa (Study kasus Di Sma Negeri 12 kota Makassar Sulawesi bagian Selatan. Thesis ini di tulis oleh Dwi Fitra Insana, Mahasiswa Jurusan Progam Sosiol Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Tahun 2018 dengan judul	Persaman dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan <i>gadget</i> dan literasi di gital siswa yang di memakai setiap hari dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dalam penelitian saya yang akan peneliti lakukan adalah bagaimana penggunaan <i>gadget</i> dalam berliterasi berbasis keagamaan dan sekaligus sebagai media dakwah keagamaan siswa dalam hal pembelajaran.	Perbedaan dari penelitian saya adalah lebih fokus ke penggunaan <i>gadget</i> sebagai media dakwah keagamaan, di masa kondisi pandemi <i>covid-19</i> , karena anak lebih banyak menghabiskan waktunya di depan layar dengan bermain <i>gadget</i> di situ pentingnya peran orang tua dan guru memberikan edukasi baik berupa konten yang positif, berupa link youtube atau aplikasi yang di dalamnya banyak mengandung wawasan keagamaan. ⁹

⁸ Adityar, "Pengaruh literasi digital terhadap perilaku internet berisiko di kalangan siswa SMA dan MA di Kota Makasar," no. Makasar (n.d.).

⁹ Dwi Fitrah Insana "Pengaruh penggunaan gadget dan budaya literasi siswa (Studi di SMA Negeri 12 Makassar Sulawesi selatan)". hal 45.

4	<p>Dengan judul Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI IIS 01 SMA Islam Al Maarif Singosari di kota Malang. Penelitian ini tulis oleh Ilham Maulana Amin, Rosichin Mansur, and Muhammad Sulistiono.</p>	<p>Persaman dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang hal literasi digital, apalagi di kondisi pandemi ini anak lebih banyak mengabisakan dalam hal waktunya dengan bermain internet. penelitian ini lebih fokus ke peningkatan dalam hal pembelajaran pendidikan agama islam di kelas 11 di Sma Al ma'arif Malang</p>	<p>Perbedaan dari penelitian ini adalah Penelitian di tulis oleh Rahmawati. Penelitian ini membahas tentang bagaimana penerapan literasi digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, harapannya dengan hadirnya penelitian ini mampu memperkaya wawasan digital dan memotivasi para peserta didik karena mendorong peserta didik untuk mencari informasi melalui berbagai sumber referensi.¹⁰</p>
5	<p>Judul penelitian ini adalah Pembelajaran PAI <u>yang menggunakan alat</u> Berbasis Media Digital (model pendekatannya Study Deskriptif<u>Deskripti</u> <u>kualitatif</u> kualitatif Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Alfaa Centauri kota <u>di salah satu di kota</u> Bandung. Penelitian ini di tulis oleh Ilham Maulana</p>	<p>Persaman dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang hal belajar yang berbasis digital dalam penelitian ini lebih fokus ke study deskriptif terhadap pembelajarann pendidikan agama islam.</p>	<p>Perbedaan dari penelitian ini adalah yang bertujuan untuk menemukan berbagai hal baru dalam proses pembelajaran Pendidikan agama islam pada sekolah yang sudah menerapkan berbagai teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Hasil dari penelitian banyak menunjukkan berbagai banyak inovasi dalam proses pembelajaran khususnya tentang Pendidikan berbasis</p>

¹⁰ Ilham Maulana Amin, rosichin mansur, and muhammad sulistiono, "peran literasi digital dalam peningkatan pembelajaran pendidikan agama islam di kelas xi iis 01 smai al-maarif singosari malang", Jurnal Pendidikan Islam, Volume 6 Nomor 1 Tahun 2020. hal. 59

			Agama Islam juga berbasis digital mampu menunjang pembelajaran lebih kreatif, efektif serta efisien. ¹¹
--	--	--	--

Dari keseluruhan penelitian di atas, penelitian ini hampir sama dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan antara hasil penelitian terdahulu dengan penelitian saya ini adalah lebih menitik beratkan dari penggunaan *gadget* sebagai media literasi keilmuan agama dengan menggunakan/mengakses berbagai pembelajaran baik berbagai konten yang sifatnya itu mendownload, mengupload atau melihat video youtube, agar menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mampu membentuk karakter siswa. Selain itu perbedaannya lain dengan penelitian-penelitian di atas lokasi dan subjek penelitian. Adapun lokasi penelitian saya di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kediri dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII dan IX. Adapun persamaan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan Rahmawati, Aditya dan Dwi Fitah sama-sama melakukan penelitian tentang *gadget* dan media. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi penyempurna bagi penelitian-penelitian lainnya yang serupa. Sehingga dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan perbendaharaan dunia pendidikan dan mampu menambah wawasan bagi siapa saja para pembaca.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini, sistematika penyusunan tesis diuraikan dalam bab-bab yang dijabarkan sehingga membentuk satu kesatuan pembahasan. Tesis ini akan di tulis dalam enam bab. Sistematika pembahasan tesis ini sebagai berikut.

Bab pertama adalah pendahuluan. Bab ini merupakan pendahuluan yang memuat pokok pikiran yang menjadi permasalahan dan arah pembahasan. Pendahuluan ini terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

¹¹ Ilham Maulana, Pembelajaran pai berbasis media digital (study deskriptif terhadap pembelajaran pendidikan agama islam di sma alfa centauri bandung), Jurnal Pendidikan Islam, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2020

Bab kedua adalah kajian pustaka. Kajian pustaka ini menguraikan beberapa teori yang berkaitan dengan tema pembahasan tesis. Teori yang di maksud antara lain model pendekatan dalam pembelajaran yang di gunakan di masa pandemi *covid 19* dan konsep pembelajaran berbasis keagamaan yang menggunakan *gadget* di era modern saat ini.

Bab ketiga merupakan metode penelitian. Dalam bab ini akan di jelaskan mengenai pendekatan penelitian, metode penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan langkah-langkah penelitian.

Bab keempat merupakan paparan data dan hasil temuan penelitian. Paparan data meliputi uraian tentang data yang di peroleh sesuai dengan metode penelitian. Sedangkan hasil temuan penelitian merupakan hasil penelitian dalam bentuk penyajian kategori atau klasifikasi.

Bab kelima merupakan bagian pembahasan yang memuat banyak berisi gagasan peneliti yang membahas hasil temuan peneliti di lapangan. Hasil temuan tersebut di kaitkan dengan teori-teori sebelumnya.

Bab keenam merupakan bab terakhir yaitu penutup atau kesimpulan dalam hasil penelitian. Bab ini hanya meliputi hasil kesimpulan, implikasi teoritis dan praktis, serta saran dalam penelitian.