

BAB II KAJIAN PUSTAKA

1. Penggunaan Gadget

A. Pengertian *Gadget*

Istilah *gadget* yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *gadget* disebut “sebagai perangkat elektronik atau mekanik dengan fungsi yang sangat simpel dan praktis”.¹² *Gadget* dalam bahasa Indonesia yang berarti *gawai*, *gawai* ialah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan penggunaan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang sangat canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* memiliki banyak perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaannya yaitu pada unsur kebaruan pada *gadget* yang dimana setiap saat terus di perbaharui dan mengeluarkan produk terbaru lagi. Seiring waktu *gadget* menyajikan teknologi terbaru yang lebih canggih membuat hidup semakin sangat mudah dan sangat praktis dengan hadirnya *gadget*.

Menurut para ahli Garini menyatakan bahwa “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik yang kecil yang memiliki banyak fungsi dan multi fungsi”. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan dalam hal apa saja lebih khusus berkomunikasi. *Gadget* banyak macamnya baik itu bisa laptop, ipad, tablet, atau *smartphone* yang mana teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.

Gadget yaitu teknologi terbaru yang di mana setiap orang bisa mempunyai dan selangkah lebih maju dari orang yang tidak memiliki *gadget*. Bagaimanapun *gadget* sangat diperlukan dan di butuhkan di era modern saat ini, karena fungsinya sangat mempermudah kehidupan dan berpengaruh luar biasa besar dan positif bagi umat manusia khususnya kita para pengguna *gadget*. Melalui *gadget*, komunikasi menjadi sangat mudah, murah fleksibel

¹² Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), hlm. 132.

dan cepat, serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan *gadget* untuk hal yang positif dan memudahkan kehidupan kita sehari-hari serta mampu mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara baik.¹³

Gadget merupakan salah satu bentuk perubahan perkembangan teknologi komunikasi paling mutakhir di abad ini dan aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, *gadget* juga dapat digunakan sebagai mencari berbagai banyak sumber informasi yang sifatnya cepat, juga mampu penyimpanan berbagai macam data yang sangat besar hingga bergiga bite, juga bisa di gunakan dalam sarana ber-bisnis, bisa juga sarana bermain musik atau bahkan bermain hiburan baik jejaring sosial bahkan juga sebagai alat bersuafoto (*selfi*) atau mendokumentasi/mengabadikan momen yang sangat penting.

Menurut pakar ilmu informasi dan tehnologi Harfiyanto bahwa hubungan jarak jauh sekarang ini tidak lagi menjadi kendala atau hal yang menjadi masalah besar karena kemunculan tehnologi serta kecanggihan dari banyak aplikasi yang ada didalam *gadget* sangat mampu serta memudahkan kita dalam berkomunikasi dengan siapapun dan di belahan dunia manapun.¹⁴ Adapun pendapat ahli yang lain Anugrah Pratama menyatakan bahwa dampak dari penggunaan *gadget* banyak sekali, tergantung bagaimana pemakai dalam penggunaanya bisa positif maupun bisa juga memberikan dampak negatif bagi pengguna *gadget*, banyak manfaat yang di hasilkan dengan hadirnya *gadget* serta kecabggihan tehnologi yang lainnya menjadikan komunikasi menjadi lebih simpel dan praktis.¹⁵

Menurut ahli lainnya Jeshika mandiangan bahwa tentaang penggunaan dan pemakaina dari *gadget (Handphone)* dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh luar biasa terutama dalam mencari hal informasi pembelajaran

¹³ Agoeng Noegoro, *Teknologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010). hal 123

¹⁴ Harfiyanto, Doni, dkk.2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. hlm. 4.

¹⁵ Yordi Anugrah Pertama, "Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan *Gadget*" diakses dari www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/, tanggal 17 November 2021, pukul 19,30 wib

baik itu penugasan ataupun materi-materi ulangan yang setiap hari para guru berikan di dalam sekolahan, sehingga para siswa-siswi bisa melibatkan/menggunakan *gadget* dalam proses belajar setiap harinya.¹⁶ Bagi para siswa *Gadget* menjadi benda yang sangat ajaib, pintar/*smart*, dan berguna dalam banyak hal seperti mencarari artikel, mencari informasi pembelajaran baik terkait peugasan semua materi pembelajaran semua sudah ada, tinggal kita brosing maka akan muncul semua jawaban yang kita butuhkan dan juga bisa mengirim pesan berupa *email*, *whatshaap*, *telegram* bisa juga melihat vidio/ youtube *film*, mencari alamat (peta) (google maps), bisa juga kita mengurus tiket pesawat, kereta api, bus, ojek online, bisa juga pesan tempat penginapan baik hotel/hoomestay, memesan makanan (*goofood*), membeli barang online (*shopee*, *lazada*, *tokopedia bukalapak*), dan lain-lain. *Gadget* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan yang tidak bisa di pisahkan dari kehidupan masyarakat modern termasuk para siswa-siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kediri.

Menurut ahli Ali Ahmadi bahwa siswa-siswi bisa memanfaatkan *gadget* untuk mencari informasi dan berbagai sumber berita melalui mesin pencari yang biasa kita sebut (*google*). Dengan menggunakan mesin pencarian berita yang ada pada *gadget* diharapkan semua kebutuhan apa saja terkait informasi dan sumber belajar baik artikel ataupun e-book pada siswa-siswi Madrasah Tsawiyah Negeri 5 Kediri dapat terpenuhi.¹⁷

Hadirnya kecanggihan tehnologi banyak dampak positifnya terutama *gadget* bagi siswa-siswi yaitu memudahkan dalam mencari sumber referensi juga menambah informasi ataupun pengetahuan dan juga wawasan pererta didk kita menjadikan *gadged* media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa Inggris, bahasa arab dan bahasa asing yang ada di belahan dunia manapun yang lainnya jadi lebih mudah, mampu juga meningkatkan

¹⁶ Jeshikamandiangan, “*Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah*”, diakses dari <https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/>, tanggal 3 November 2021, pukul 18.50 WIB.

¹⁷ Ali Akhmadi, *Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar*, diakses dari [penggunaan-gadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-abad-21-di-sekolah-dasar/](https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/), tanggal 29 November 2021, pukul 15.50 WIB.

kecerdasan logika lewat permainan atau yang biasa di sebut *game* yang sangat interaktif dan edukatif kepada para siswa-siswi. Siswa-siswi juga bisa belajar aneka pelajaran, bisa juga mencari jurnal pendidika terkiat materi yang di ajarkan gurunya, juga bisa bahan ajar yang lainnya, ilmu pengetahuan, mengetahui ada PR (Pekerjaan Rumah), mengirim tugas ke guru, jadwal kuliah, presentasi perkuliahan, maupun seminar, webinar online semua bisa lewat *gadget*. *Gadget* benda yang sangat canggih yang berisi banyak aneka *aplikasi* yang menghibur dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi setiap anak yang mempunyainya, bahkan seolah-olah bisa memeperdaya/menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam tanpa lelah bdalam menggunakan *gadget*.¹⁸

Menurut ahli Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa *gadget* dilingkungan sekolah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel tanpa perlu ribet membeli buku baru bahkan mencari perhalaman buku. *Gadget* atau *smartphoon* juga dianggap sebagai "sahabat sehari-hari" saat ini bagi masyarakat khususnya siswa dilingkungan sekolah, *gadget* dilibatkan dalam proses pembelajaran di masa pandemi *covid* 19. Maka diharapkan pemanfaatan *gadget* dalam proses pembelajaran akan mampu memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih baik dan juga menyenangkan.¹⁹ Menurut Azhar Arsyad bahwa memanfaatkan media pembelajaran itu akan lebih menarik perhatian para siswa-siswa sehingga dapat menumbuhkan kembangakan motivasi belajar para siswa.²⁰

Adapun menurut ahli Atik Dwi Susanti bahwa di dalam penggunaan media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajarannya secara fokus dan mampu meningkatkan konsentrasi dalam pelajaran. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan sangat menarik akan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin dalam belajar. Media

¹⁸ Jarot Wijanarko & Esther Setiawati, *Parenting Era Digital*, (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.), hlm. 4

¹⁹ Muhammad Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari, *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*, Seminar Nasional 2018, hlm. 61.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers,2015), hlm.25.

pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan/motivasi lebih dalam kegiatan proses belajar para siswa. Dibalik dampak positif tersebut, *gadget* juga banyak memiliki dampak negatif yang sangat membahayakan bagi siapapun terlebih para siswa -siswi dan anak-anak, seperti berisi konten pornografi atau video asusila yang tidak layak di tonton oleh peserta didik di bawah umur, video kekerasan atau tawuran antar pelajar yang tidak patut di tiru, perilaku bullying yang mana sangat banyak terjadi di lembaga-lembaga pendidikan baik madrasah ataupun sekolah umum, dan juga maupun ajaran yang sesat dan menyesatkan yang menjerumuskan dalam berperilaku intoleran (teroris) karena terdapat jangkauan akses komunikasi yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja bisa merubah kondisi psikologi para siswa-siswi serta juga terdapat game yang dapat merusak mental para penggunanya.²¹ Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, seperti pada konten yang kurang bermanfaat, seperti kekerasan, pelecehan seksual, perkelahian, kecanduan bermain game ataupun film serta pornografi yang dapat mempengaruhi pola pikir siswa-siswi berdampak negatif baik perilaku anak dan kemampuan berfikir anak, bahkan bisa merusak otak secara permanen.

Di era modern saat ini, teknologi seperti *gadget* telah mengalami perkembangan yang sangat luar biasa pesatnya dan kemajuan hitungan hari muncul keluaran terbaru dan terbaru lagi. Zaman dahulu sebelum dimulai dari kemunculannya yang digunakan sebagai alat untuk telepon saja, sekarang *gadget* telah menjelma seakan-akan kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Seiring waktu *gadget* terus berkembang untuk memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Selain dampak positif pada *gadget*, *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi siapa saja penggunanya. Perlu adanya kontrol orang tua apalagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan *gadget* dalam setiap aktivitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Disini peranan orang tua harus memantau anak-anaknya dalam

²¹ Atik Dwi Susanti, 2018, Skripsi, “Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar Untuk meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram”, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung, hlm. 21

menggunakan *gadget* secara baik agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi sang anak.

Berdasarkan menurut para ahli dan istilah *gadget* di atas tadi, kesimpulannya menurut kami *gadget* merupakan sebuah alat perangkat elektronik khusus yang memiliki kelebihan, modern, canggih, serta keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *gadget* ini memunculkan sesuatu teknologi baru yang dinilai memudahkan bagi penggunaannya. Keunikan pada *gadget* tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakannya setiap hari.

B. Jenis Gadget

Gadget memiliki macam-macam jenisnya dan memiliki fungsi yang sangat berbeda-beda. Berikut ini ada beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya adalah:

- a). *Handphone* (hp) atau *smartphone* adalah sebuah alat seperangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*).²² *Handphone* merupakan salah satu jenis produk *gadget* yang paling banyak diminati kalangan siswa atau pelajar, mahasiswa sampai masyarakat luas yang menggunakan. Seiring dengan perkembangannya, *handphone/smartphone* banyak jenis dan ragamnya. Mulai *handphone* yang menggunakan OS android, iOS, windowsphone, unisoc dan lain-lain.
- b). *Iphone* adalah sebuah alat komunikasi telephone yang sangat populer di kalangan para siswa/pelajar kelas menengah ke-atas (orang yang mampu/kaya) banyak ragam dan modelnya *iphon* dan sangat kekinian dan up to date, *iphone* seperti pada umumnya *gadget* memiliki koneksi dengan internet multimedia yang dirancang sangat canggih dan

²² Jaka rawan, *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*, Vol.08 No.02, 2013, hlm.5

dipasarkan oleh perusahaan Apple yang berpusat produksinya di amerika serikat.

- c). Ipad adalah sebuah produk komputer memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan Ipad Thouch dan Iphone yang merupakan berbentuk tablet, yang sering meluncurkan ipad buatan Apple. Untuk ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk *smartphoon* tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.
- d). Blackberry adalah sebuah perangkat genggam nirkabel beberntuk kecil yang memiliki kemampuan layanan surat elektronik (push email), Faksimili Internet, telepon seluler, SMS, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya dan sekarang ini penggunaan blackberryy sangat sedikit dan jarang yang menggunakannya dalam alat berkomunikasi karena sudah ketinggalan zaman, sudah tidak zaman lagi menggunakn blackberyy.
- e). Netbook merupakan sebuah perangkat mirip dengan leptop tetapi ukurannya lebih mini atau kecil, perpaduan antara *smartphoon dengan* computer portable yang bisa di bawa kemana-mana, seperti internet dan netbook.

C. Konsep Gadget di Era Modern

Di zaman Modernisasi ini banyak perubahan dari segi berkembangnya ilmu pengetahuan dan kecanggihan teknologi maka lahirnya penemuan-penemuan baru oleh manusia yang memfasilitasi kehidupannya, dengan itulah maka lahir sebuah alat kecil minimalis teknologi canggih yang multi fungsi berperan aktif dalam memenuhi kebutuhan manusia di era modernisasi ini. seperti *gadget* (smartpone, tabled, leptop, computer dll).²³

Maka tak jarang jika manusia ada berkendala dalam sebuah hal pekerjaan yang berjarak jauh maupun komunikasi antar satu daerah ke daerah lainnya, maka sebagai solusi dengan menggunakan alat *gadget/*

²³ Bungin Burhan. Sosiologi Komunikasi: Teori, *Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* Edisi pertama, 2006 edisi pertama. Prenada Media group.

smartphoon, karna *gadget* sendiri merupakan sebuah solusi dan inovasi teknologi yang memungkinkan orang untuk melakukan sesuatu pekerjaan yang sangat mudah dikala mendesak tidak perlu repot untuk mencari tempat wartel, telephon kantor, laptop atau komputer, memang benar *gadget* belum bisa di katakan sepenuhnya dapat menggantikan pesran dari pada laptop atau komputer namun *gadget* memiliki manfaat yang sangat luar biasa banyak serta memiliki kecanggihhan tersendiri.²⁴

1). Empat Era Perkembangan Teknologi Informasi

Apa yang di katakan biner dalam fase yang merubah dunia dalam revolusi computer adalah pengembangan notasi biner di tahun 1679, dimana notasi biner ini adalah dasar bagi semua bahasa computer. Ada empat periode zaman perkembangan teknologi informasi yaitu komputernisasi, teknologi informasi, sistem informasi, globalisasi informasi, yang pertama yaitu :

a). Era Komputerisasi

Menurut Indrajid Periode ini dimulai sekitar tahun 1960-an ketika *minicomputer* dan *mainframe* diperkenalkan perusahaan seperti IBM ke dunia industri. Dengan kemampuan menghitungnya yang sedemikian cepat menyebabkan banyak sekali perusahaan yang memanfaatkannya *minicomputer* untuk keperluan pengolahan menggolah sebuah data perusahaan atau yang di sebut (*data processing*).²⁵ Pemakaian komputer di zaman dahulu dengan sekarang sangat jauh berbeda sangat cepat perubahan yang terjadi, sekarang ini computer di gunakan untuk meningkatkan kinerja suatu perusahaan dan itu wajib harus di miliki setiap perusahaan yang memperkejakan banyak orang serta efisiensi, karena terbukti untuk memudahkan sekali pekerjaan-pekerjaan yang bersifat data maka harus menggunakan tehnologi, mempergunakan komputer jauh lebih efektif dan efisien (dari segi waktu serta biaya) dibandingkan dengan

²⁴ Ibid.,79

²⁵ Anidya Meta, (*Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Bayumanik*. 2017

mempekerjakan manusia untuk administrasi, maka perlu berpuluh-puluh SDM untuk hal serupa.

b). Era Teknologi Informasi

Menurut Indrajit Kemajuan teknologi digital yang dipadukan dengan telekomunikasi telah membawa komputer memasuki masa-masa “revolusi”-nya. Di awal tahun 1970-an, teknologi PC atau *Personal Computer* mulai diperkenalkan sebagai alternatif pengganti (*mini computer*). Dengan seperangkat komputer yang dapat ditaruh di meja kerja (*desktop*), seorang manajer atau teknisi dapat memperoleh data atau informasi yang telah diolah data oleh komputer (dengan kecepatan yang hampir sama dengan kecepatan *mini computer*, bahkan *mainframe*).²⁶ Kegunaan komputer di perusahaan tidak hanya untuk meningkatkan efisiensi, namun lebih jauh untuk mendukung terjadinya proses kerja yang lebih efisien dan efektif. Pada era inilah komputer memasuki babak barunya, yaitu sebagai suatu fasilitas yang dapat memberikan keuntungan sangat luar biasa besar serta mampu meningkatkan kompetitif bagi perusahaannya, terutama yang bergerak di bidang pelayanan ataupun di bidang jasa.

c). Era Sistem Informasi

Tidak seperti pada kedua era sebelumnya yang lebih menekankan pada unsur kecanggihan teknologi, pada era manajemen modern perubahan saat ini yang lebih ditekankan adalah sistem informasi yang cepat dan akurat, dimana komputer dan teknologi informasi merupakan komponen yang terus di perbaharui setiap tahun dari semua sistem tersebut. Banyak ditekankan oleh beberapa para ahli manajemen, bahwa perusahaan yang menguasai informasi adalah yang memiliki keunggulan *kompetitif* dalam lingkungan makro “*regulated free market*”.²⁷

²⁶ Ibid.,43.

²⁷ Bungin Burhan. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* Edisi pertama, 2006 edisi pertama. Prenada Media group.

d). Era Globalisasi Informasi

Belum banyak buku yang secara eksplisit memasukkan era terakhir ini ke dalam sejarah revolusi kehadiran teknologi informasi. Fenomena yang terlihat adalah bahwa sejak pertengahan tahun 1980-an, perkembangan dibidang teknologi informasi (*komputer dan telekomunikasi*) sedemikian pesatnya, sehingga kalau digambarkan secara grafis sangat luar biasa, kemajuan yang terjadi terlihat secara masif dan luar biasa cepatnya. Menurut Indrajit sulit untuk menemukan beberapa teori-teori yang dapat menjelaskan semua fenomena yang terjadi sejak awal tahun 1990-an ini, namun fakta yang terjadi dapat disimpulkan sebagai berikut :

Dengan kemajuan tehnologi tidak ada yang bisa menahan lajunya perkembangan teknologi informasi yang sangat luar biasa cepatnya. Kebenaran dan keabsahan telah menghilangkan garis-garis batas antarnegara dalam hal *Flow of information*.²⁸

2. Gadget di Era Modernisasi

Gadget di era modernisasi adalah suatu benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit yang kecil canggih, minimalis, simpel dengan kinerja yang tinggi dengan ukuran minimalis serta biaya sangat terjangkau. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan dan kekinianya”. Artinya kebaruan disini, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul varian terbaru dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi sangat lebih praktis.

Di zaman yang sangat modern serta canggih ini pada saat ini perkembangan teknologi terus berkembang pesat. Karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk

²⁸ Fred percial dan Henry Ellington. 1988. *Teknologi Pendidikan*. Terj. oleh Sudjarwo akarta: Erlangga Mialaret 1975 (dalam Canisius, 2012, hlm. 10)

memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai-nilai yang positif dalam menjalani kehidupan. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan di salah gunakan untuk hal-hal yang negatif.²⁹

Semakin canggih suatu zaman maka semakin banyak kemajuan teknologi, khususnya teknologi *gadget* yang akan digunakannya, tentunya apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi yang ada di dalam *gadget* yang di perbaharui canggih yang berkembang dan terus berkembang pesat maka semakin banyak pula orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya.³⁰ Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan *gadget* di Indonesia pertumbuhannya sangat pesat. Bahkan peminat *gadget* di Indonesia semakin bertambah 2 samapi 3x lipat dan hampir semua kalangan masyarakat memiliki dan gemar menggunakan *gadget*. Beberapa perusahaan *gadget* kini tengah berlomba-lomba untuk memunculkan merk atau brand terbaru *gadget* dan keluaran terbaru yang sangat kekinian serta mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing. jadi bisa dipastikan beberapa tahun ke depan, teknologi *gadget* semakin merajai trend dan bumung.³¹

Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki *gadget dan smartphone*. Namun kalangan menengah kebawah juga sudah dapat memiliki sebuah *gadget dan smartphone* karena semakin bersaing nya di pasaran untuk membuat harga *gadget* semakin murah dan ekonomis agar bisa di miliki semua kalangan baik bawah sampai atas. Karena itu banyak produk-produk baru yang menawarkan *gadget*

²⁹ Ibid.,78

³⁰ Panjit Aditya, Penulis kolom. *Keamanan penggunaan Media digital pada anak dan remaja di indonesia* Dilakukan oleh lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk kementerian komunikasi dan informasi dan Universitas Harvad, AS. 2014 hal 76.

³¹ Fred percial dan Henry Ellington. 1988. *Teknologi Pendidikan*. Terj. oleh Sudjarwo akarta: Erlangga Mialaret 1975 (dalam Canisius, 2012, hlm. 17)

dengan harga yang sangat cukup murah. Karena itu lah sekarang orang dengan mudah untuk memiliki sebuah *gadget*. Tak heran juga permainan/game yang ada di dalam *gadget* yang dimainkan anak zaman sekarang berbeda dengan dulunya.

Gadget sekarang yang terus melakukan evolusi perubahan dari generasi sebelumnya tentu hal ini sangat di gemari oleh anak-anak maupun remaja zaman sekarang. *Gadget* dengan tampilan elegan, simple dan harga murah terjangkau membuat teknologi ini dari hari ke hari menjadi primadona bagi siapa saja. Jadi kita jangan heran bila banyak masyarakat Indonesia betah berlama-lama, ber jam-jam, sehari-hari berada di depan layar *gadget*, hingga penggunaannya cenderung tanpa batas atau berlebihan tanpa ada batasan waktu dalam penggunaannya. Dari kecendrungan penggunaan berlebihan *gadget* dampak inilah yang sangat luar biasa membuat seseorang kurang b dan bahkan tidak peduli dengan lingkungan sekitar baik itu keluarga maupun lingkungan masyarakat. Akibatnya, mereka yang berperilaku demikian akan merasa aneh di lingkungannya tersendiri, dan bisa pula dijauhi dan terasing di lingkungannya sendiri.

D. Teori Pendukung

1). Teori Globalisasi Kontemporer

Giddens tentang “*runaway World*” dari Globalisasi Pandangan giddens tentang teori globalisasi jelas erat berkaitan dan tumpang tindih (*overlap*) dengan pemikirannya tentang *junggenaut* modernitas. Globalisasi juga mengandung dampak besar terhadap isu-isu yang merupakan perhatian utama ginddes dan isu-isu yang telah didiskusikan seperti keintiman (*intimaci*) dan aspek lain dari kehidupan sehari-hari. Dan ginddes melihat kaitan erat antara globalisasi dan resiko, khususnya munculnya apa yang dinamakan *manufactured risk*. Banyak dari perkembangan ini diluar kontrol, tetapi ginddes tidak seluruhnya pesimis. Kita tak akan pernah mampu menjadi penguasa sejarah kita saat ini, tetapi kita dapat

mengendalikan dan harus mencari cara untuk membuat dunia yang tak terkendali ini menjadi terkendali.

Giddens adalah salah satu dari orang yang menekankan peran barat dalam mengatur era globalisasi pada umumnya dan amerika serikat pada khususnya dalam percaturan dunia global. globalisasi adalah permainan para elit global dalam merestrukturisasi cara-cara kita menjalani hidup dan dengan cara yang sangat mendalam ia berasal dari barat, membawa jejak kekuasaan ekonomi dan politik amerika.³²

Perbenturan utama yang terjadi di tingkat global dewasa ini antara fundamentalis dan kosmopolitan. Pada akhirnya, giddens melihat kemunculan masyarakat kosmopolitan global. Tetapi, bahkan kekuatan utama yang menentangnya – fundamentalisme – merupakan produk dari globalisasi. Lebih jauh, fundamentalis menggunakan kekuatan-kekuatan global (misal, media massa) untuk memperluas tujuan-tujuannya.³³

Teori globalisasi kontemporer, dari pandangan giddens ini jika penulis kaitkan dengan *Gadget* dan budaya literasi sangatlah berkaitan. Mengapa, dikarenakan perkembangan di zaman sekarang ini atau yang di sebut zaman *now* memiliki perubahan cepat dan besar dan juga menimbulkan dampak besar terhadap dari kebiasaan atau kecendrungan mereka terhadap sesuatu yang menjadi kebutuhan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Yaitu *gadget* dan budaya literasi berbasis keagamaan menjadi faktor utama siswa-siswi dalam melakukan perubahan di era moderen ini dengan memanfaatkan hasil cipta karya dan inovasi yang baru yang taklain adalah kehadiran *gadget*. Ini menjadi tolak ukur bahwa *gadget* dan budaya literasi sangat berperan penting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Dan tentu dalam proses berlangsungnya akan muncul secara perlahan resiko yang dihadapkan oleh perubahan ini. Perubahan di era globalisasi dan modern.

³² Panjit Aditya, Penulis kolom. *Keamanan penggunaan Media digital pada anak dan remaja di indonesia* Dilakukan oleh lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk kementerian komunikasi dan informasi dan Universitas Harvad, AS. 2014

³³ Ibid.,87.

2). Zygmunt Bauman tentang konsekuensi dari globalisasi manusia

Teori bauman melihat globalisasi dari segi “*peran ruang*” dalam pandangannya mobilitas kehidupan manusia menjadi faktor penstratifikasi paling kuat dan paling diharapkan. Didunia sekarang ini. Jadi, pemenang dari perang ruang ini adalah mereka yang mobile, mampu untuk bergerak luas secara bebas ke seluruh dunia dan dalam proses untuk menciptakan makna bagi mereka sendiri.³⁴ Mereka dapat mengambang relatif bebas di atas ruang dan ketika mereka harus “mendarat” disuatu tempat mereka mengisolasi diri mereka dalam ruang yang tertutup dan terjaga dimana mereka aman dari gangguan orang-orang yang terdestrosi atau kalah dalam peperangan ruang tersebut. Pecundang tidak hanya kekurangan mobolitas, tetapi turun dan juga terkungkung. Di daerah yang gersang dan bahkan tidak mampu memberi makna.

Pemenang dapat dikatakan “hidup dalam ruang dan waktu”. Yakni jarak jauh dan waktu bukan masalah bagi mereka, karena jarak yang jauh menjadi dekat bagi mereka”. sebaliknya, pihak yang kalah hidup di ruang waktu yang sangat berat kenyal dan tak tersentuh, yang mengikat waktu, dan menjaganya diluar kontrol menghuninya.³⁵

Teori ini menjadi sandaran peneliti dalam melihat bagaimana para peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kediri dalam menggunakan *gadget* kebiasaan mereka menghantarkan kearea yang tak terkontrol dan terkendali sehingga membuat mereka kecanduan dengan aktivitas yang mereka lakukan di dalam sebuah ruang yang memiliki magnet besar yaitu “*peran ruang*”

3). Teori ketergantungan

Teori ini dikemukakan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Malvin Defluer. Fokus dari teori ini terletak pada kondisi struktural yang ada dimasyarakat. Fokus ini sangat cenderung mudah untuk dipengaruhi oleh

³⁴ Ritzer George, *Teori Sosiologi Modern*. Edisi ketujuh, Cetakan ke-3, januari 2018. Prenadamedia Groub. Hal. 88

³⁵ Ibid.,98.

media-media massa. Teori ini dapat disematkan pada komunitas masyarakat modern, dimana pada masyarakat modern, media massa dianggap suatu hal yang sangat urgen dan penting dalam mencapai tujuan beberapa proses. Di antaranya yaitu proses memelihara perubahan serta konflik dalam tataran masyarakat dan masalah perorangan dalam suatu aktivasi sosial.

Untuk mengatasi kelemahan ini, pencetus teori ini mengambil suatu pendekatan sistem yang lebih jauh. Ketergantungan dapat diartikan sebagai hubungan seseorang yang tergantung kepada orang lain atau masyarakat. Teori ketergantungan berhubungan erat dengan media.³⁶ Teori ketergantungan dengan media ini merupakan teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu. Teori ini memperkenalkan model yang menunjukkan hubungan integral tak terpisahkan antara pemirsa media dan sistem sosial yang besar.

Konsisten dengan teori-teori yang menekankan pada pemirsa sebagai penentu sebuah media, model ini memperlihatkan bahwa individu bergantung pada media untuk pemenuhan kebutuhan atau untuk mencapai tujuannya, tetapi mereka tidak bergantung pada banyak media dengan porsi yang sama besar.³⁷

Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh teori user and gratifications, teori ini memprediksikan bahwa seseorang tergantung kepada informasi yang berasal dari media massa dalam rangka memenuhi kebutuhan seseorang bersangkutan serta mencapai tujuan tertentu dari proses konsumsi media massa. Namun perlu digaris bawahi bahwa seseorang tidak memiliki ketergantungan yang sama terhadap semua media.

Teori ketergantungan memberi kedudukan terhormat kepada media sebagai penggerak Teori ini juga sangat mengunggulkan gagasan yang

³⁶ Ruspandi. *Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Remaja (online)*, 2014. Hal 25

³⁷ Anidya Meta, (*Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Bayumanik*. 2017 ha. 134

menyatakan bahwa media menyuguhkan pandangan tentang dunia, semacam pengganti atau lingkungan semu (*pseudo-environment*) yang disatu pihak merupakan sarana ampuh untuk memanipulasi orang, tetapi di lain pihak merupakan alat bantu bagi kelanjutan ketenangan psikisnya dalam kondisi yang sulit dalam menentukan sebuah pilihan.³⁸

Pandangan Klasik Marxisme dikemukakan bahwa media merupakan alat produksi yang disesuaikan dengan tipe umum industri kapitalis beserta faktor produksi dan hubungan produksinya. Media cenderung dimonopoli oleh kelas kapitalis yang penanganannya dilaksanakan baik secara nasional maupun internasional untuk memenuhi kepentingan kelas sosial tersebut.

Para kapitalis melakukan hal tersebut dengan mengeksploitasi pekerja budaya dan konsumen secara material demi memperoleh keuntungan yang berlebihan. Para kapitalis tersebut bekerja secara ideologis dengan menyebarkan ide dan cara pandang kelas penguasa, yang menolak ide lain yang dianggap berkemungkinan untuk menciptakan perubahan atau mengarah ke terciptanya kesadaran kelas pekerja akan kepentingannya.

E. Konsep Literasi Keagamaan dalam Pembelajaran

Pada perkembangan lembaga pendidikan, kajian tentang literasi berbasis keagamaan semakin meluas hingga menyentuh aspek fundamental keagamaan. Prothero adalah seseorang yang mempelopori istilah tersebut. Baginya literasi keagamaan dipahami sebagai kemampuan memahami keyakinan (iman) dan mengaplikasikannya serta menggunakan dalam kehidupan sehari-hari dari blok bangunan dasar tradisi keagamaan yang mencakup konsep kunci antara lain simbol-simbol, keyakinan, doktrin, praktik, ucapan, karakter, metafora, dan narasi. Istilah ini awalnya digunakan oleh Prothero ketika mendeskripsikan arah baru reformasi peradaban suatu pendidikan di negara sekular yang sedang

³⁸ Ibid.,34.

memperjuangkan integrasi pendidikan agama dalam sistem pendidikan nasionalnya³⁹.

Lebih lanjut, gagasan ini kemudian dikembangkan lagi yang menjelaskan bahwa literasi keagamaan tidak hanya mencakup memahami penguasaan pengetahuan dasar ilmu keagamaan, tapi juga wawasan yang luas tentang bagaimana orang menggunakan pengetahuan dasar itu dalam hal kebaikan dalam membentuk orientasi diri mereka di dunia hingga memberikan arah dan makna bagi kehidupan mereka dan masyarakat pada umumnya.

Perkembangan peradaban saat ini menjadi tantangan tersendiri bagi Pendidik dan tenaga pendidik yang mana untuk mempersiapkan sumber daya saing yang unggul untuk menjadi pemenang dalam persaingan percaturan dunia modern. Perbaikan kurikulum selalu terus di perbaharui mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga samapai menengah dilakukan agar dapat membekali peserta didik kita untuk unggul dalam berkompetensi mampu menjalani kehidupan di abad 21 sekarang ini.⁴⁰ Pada era modern ini diperlukan sumber daya manusia (*SDM*) yang unggul yang memiliki sikap, kepribadian dan juga karakter yang unggul untuk menunjang kemampuan dalam ranah sikap (*etika*), pengetahuan, dan keterampilan secara holistik.

Mereka akan menjadi (*SDM*) Indonesia yang unggul dan berkarakter mampu bersaing dengan bangsa lain yang dalam perhitungan prediksi demografi negara kita dan perkembangan ekonomi global yang pada tahun 2030 diperlukan (*SDM*) terampil sebanyak 113 juta sedangkan saat ini baru terpenuhi 55 juta maka pemerintah akan selalu mengupayakan agar tercapainya *SDM* yang terampil dan unggul dalam penguasaan teknologi di era modern saat ini.⁴¹ Oleh karena itu, kondisi demikian menjadi tantangan khusus bagi guru-guru dan juga tenaga pendidik kita, lebih fokus dan khusus

³⁹ Habibah, M., & Wahyuni, S. (2020). Literasi Agama Islam Sebagai Strategi Pembinaan Karakter Religius Siswa Ra Km Al Hikmah Kediri. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(1), 45.

⁴⁰ Bungin Burhan. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* Edisi pertama, 2006 edisi pertama. Prenada Media group. Hal. 79.

⁴¹ *Ibid.*, 89.

guru pendidikan berbasis keagamaan untuk mempersiapkan (*SDM* unggul berkarakter melalui pengembangan budaya literasi keagamaan. Arah pendidikan yang di wujudkan dan direkomendasikan di dunia modern adalah mewujudkan empat pilar belajar dari PBB di bawah organisasi UNESCO, yaitu *learning to know, learning to do, learning to live together in peace and harmony dan learning to be*.⁴²

Pengembangan literasi keagamaan ini dimasukkan ke dalam kd sehingga pendidik dapat mengukur kinerja pemahaman serta kemampuan para peserta didik yang mana mampu menguasai dan mampu meng aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidik juga dapat menerapkan berbagai teori membaca kepada siswa-siswinya, misalnya menerapkan (*SQ3R*), (*PQRST*), dan strategi membaca lainnya yang dikembangkan berdasarkan hasil kajian yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan peserta didik kita.

Pengembangan literasi berbasis keagamaan ini diharapkan dapat juga mendorong para pendidik untuk menjadi pendidik yang berkarakter pembelajar yang tekun dan ulet dalam belajar, sehingga mereka rajin membaca dan memahami keagamaan itu secara kaffah, seiring dengan rajinnya para siswa dalam menggunakan *gadget* untuk mencari berbagai informasi tentang strategi dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam setiap berbagai mata pelajaran. Dengan demikian, dari gerakan ini diharapkan akan tumbuh ekosistem pendidikan yang baik dan berkelanjutan, termasuk juga menggairahkan penerbitan buku yang mengedukasi sama berliterasi. Penerbit buku akan terus dipacu untuk meningkatkan buku bacaan yang bermutu.

Pengembangan literasi membaca buku berbasis keagamaan selain buku teks pelajaran ini dalam rangka memberikan fondasi literasi kepada

⁴² Panjit Aditya, Penulis kolom. *Keamanan penggunaan Media digital pada anak dan remaja di indonesia* Dilakukan oleh lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk kementerian komunikasi dan informasi dan Universitas Harvard, AS. 2014. Hal 65.

peserta didik, agar dapat membekali mereka dengan literasi yang cukup dibutuhkan dalam kehidupannya. Memang bukan menjadi target utama pencapaian jumlah buku yang harus dibaca, melainkan membiasakan mereka membaca dan membudayakan belajar mereka untuk berpikir kritis berdasarkan wawasan yang dapat dikembangkan melalui kegiatan membaca.⁴³ Para siswa harus memiliki kemampuan berliterasi lingkungan, literasi spasial, literasi matematikal, literasi teknologi, literasi budaya, literasi sosial, dan aspek-aspek lain yang bersentuhan dengan kehidupan peserta didik di masa yang akan datang. Pengembangan kemampuan literasi ini telah terlambat dikembangkan di lembaga pendidikan, namun demikian kita harus dapat memulainya sejak sekarang agar (*SDM*) bangsa Indonesia yang unggul yang diharapkan dapat tercapai.

Literasi keagamaan memiliki makna yang luas dan kompleks. Menurut *UNESCO*, pemahaman orang tentang literasi berbasis keagamaan ini sangat dipengaruhi oleh penelitian akademik, institusi, konteks nasional, nilai-nilai budaya, keagamaan dan pengalaman. *Education Development Center* (EDC) menyatakan bahwa literasi keagamaan lebih dari sekedar kemampuan memahami tentang islam saja, tetapi lebih luas lagi, bagaimana mampu menghargai agama-agama lain yang ada di sekitarnya. Namun lebih dari itu, Literasi keagamaan adalah kemampuan individu untuk menggunakan segenap potensi dan skill yang dimiliki dalam hidupnya sehari-hari (*toleran*).

Membudayakan berliterasi merupakan sebuah tantangan di era globalisasi saat ini, bukan hanya bagi pemerintah namun bagi semua masyarakat indonesia. Namun dengan kemajuan teknologi informasi semestinya kita dapat memanfaatkannya untuk saling berbagi informasi dan saling mengingatkan betapa pentingnya untuk membudayakan literasi

⁴³ Saputra Prayudi, *Fenomena penggunaan Smartphone dikalangan pelajar* (studi kasus di SMP Islam Athira 1 Makassar. 2014. Hal 112

keagamaan. Akankah Indonesia dapat membudayakan literasi keagamaan, atau justru hanyut oleh derasnya arus globalisasi.

F. Kerangka Berfikir

Gadget adalah alat komunikasi modern yang memiliki berbagai banyak fitur dan fungsinya yang canggih. Alat ini juga didefinisikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dengan unit kerja yang sangat tinggi. Hal yang membedakan *gadget* dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kekinian. Dimana *gadget* ini mempunyai peran penting dalam berlangsungnya kehidupan manusia. Karena *gadget* menyediakan berbagai aplikasi yang memudahkan manusia untuk ber komunikasi dengan tanpa bertatap muka (*video call*) tidak sampai disitu *gadget* juga menyediakan aplikasi edukasi pembelajaran sesuai pelajaran yang siswa dan siswi minati. Tersedi bimbingan belajar (*bimbel*), les online dan aplikasi yang sangat viral ditahun 2014 samapai 2018 sekarang ini yakni Quiper, sekolahku, Ruang Guru dll. Dimana aplikasi sangat lah membantu para siswa dan siswi untuk belajar, menyadarkan siswa dan siswi tentang pentingnya belajar dengan metode yang di desain secara visual. Ini memudahkan siswa dalam belajar dengan menggunakan *gadget* yang mereka miliki.

Tetapi sangat memprihatinkan ketika kita melihat kondisi realitasnya dari penggunaan *gadget*. Dimana kemauan dan minat siswa memang harus menjadi penggerak mereka untuk belajar. Lewat media apa saja dan dimana saja. Karna yang peneliti lihat dilapangan siswa dan siswi lebih dihadapkan oleh aktivitas yang hedonis. Mereka lebih tertarik dengan mempergunakan *gadget* mereka untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti halnya dengan bermain game dan aktif di media sosial misal, FB (*facebook*), WA (*WhatsApp*), IG (*Instagram*), *Yuotube*, *Twitter*, *Line* dll.

Literasi sendiri secara sederhana diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Dalam konteks pemberdayaan para siswa-siswi, literasi mempunyai arti kemampuan memperoleh informasi dan menggunakannya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang

bermanfaat bagi masyarakat. Literasi tidak hanya dimaknai dalam hal membaca buku dan menulis tetapi lebih dari itu.

Tetapi bagaimana seorang siswa mampu menggerakkan diri, ikut berkontribusi membuat perubahan yang baik terhadap zaman yang moderen ini. Sekarang ini dimana teknologi menjadi acuan atau pedoman dalam kehidupan. Mampu menjadikan siswa dan siswi yang memperdayakan budaya literasi keagamaan di berbagai media yang di sediakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan keilmuan agama yang dimilikinya.⁴⁴

Dengan hal ini siswa dan siswi tidak harus berjalan sendiri, ia harus di monitoring oleh keluarga khususnya kedua orangtuanya. Peran keluarga juga sangat memegang peran andil yang sangat besar dalam terciptanya budaya literasi keagamaan pada siswa-siswi, terutama peran orang tua. Kurangnya peran orang tua dalam pengawasan dan penanaman kebiasaan belajar baik membaca, menulis dan belajar agama pada anaknya akan berakibat fatal terhadap perkembangan anak ketika dewasa nanti, ini juga salah satu faktor pendukung merosotnya budaya literasi keagamaan. Orang tua lebih sibuk dengan pekerjaan dan kegiatannya tanpa mengikuti tahap-tahap perkembangan pendidikan anaknya.

Padahal lingkungan keluarga terutama orang tua lah yang dianggap mempunyai peran besar dalam membimbing anaknya untuk menanamkan budaya berliterasi baik membaca, menulis belajar memperdalam keilmuan agama. Dalam membangun budaya literasi keagamaan perlu kesadaran diri sendiri. Seperti membiasakan membaca buku-buku ke islaman, sejarah peradaban islam, atau sumber informasi lainnya yang ada buku maupun di *gadget* internet.

G. Dampak *Gadget* Terhadap Literasi keagamaan pada siswa-siswi

Gadget memiliki beragam manfaat dan kelebihan serta dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positif dari dari penggunaan *gadget* yaitu akan lebih efisien dalam

⁴⁴ Ibid., 104

penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Sedangkan bagi siswa yaitu siswa menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman. Siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman dibanding orang dewasa. Teknologi dalam berbagai bentuk dan jenisnya memiliki kekuatan tersendiri yang dapat mengubah perilaku individu, sikap, pendapat, ataupun keyakinan seseorang.

Adapun dampak yang ditimbulkan oleh perkembangan dan penggunaan *gadget* terhadap perilaku budaya literasi berbasis keagamaan dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu, dampak positif dan dampak negative.

1. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*:

- a). Adanya inovasi dalam hal kepenulisan dengan adanya internet sebagai cara mencari referensi dalam menambah khazanah wawasan keilmuan dan juga sebagai media penyaluran bakat menulis.
- b). Hadirnya *Gadget* Mampu mempersingkat jarak dan waktu. Di era modern saat ini, *gadget* yang canggih memudahkan manusia saling berinteraksi satu sama lain melalui media sosial dimana hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi suatu yang menjadi halangan berat dan hal yang menjadi masalah.
- c). Hadirnya *Gadget* mempermudah para siswa-siswi untuk mengkonsultasikan pembelajaran dan tugas-tugas yang belum para siswa mengerti pada gurunya. Menurut Dalillah bahwa dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs referensi pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita. Contohnya aplikasi, ruang guru, sekolahku, paintaria, detik.com, kompas.com, cnn dan masih banyak lagi.⁴⁵
- d). Menurut Ali Akhmadi bahwa bahwasanya pemanfaatan *gadget* bagi anak dalam belajar dapat membantu para siswa memperoleh berita dan informasi pelajaran dengan melakukan pencarian di

⁴⁵ Dalillah, 2019. Skripsi “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah

mesin pencari berita (*google*). sesuai yang diinginkan dan dengan sangat cepat menemukan informasi yang di butuhkan.⁴⁶

- e). Gadget dapat digunakan sebagai media pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Menurut Fifit Fitriyansah bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk *gadget* kepada siswa dengan harapan mampu memberikan motivasi yang lebih untuk belajar bagi siswa. Penggunaan gadget dalam pembelajaran sebagai penerapan dari pengguna salah satu media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang harus dan wajib menyenangkan bagi para peserta didik.⁴⁷
- f). Berbagi hasil riset dan observasi penelitian kita, penelitian yang dipublikasikan di dalam internet akan mudah di jangkau dan digunakan oleh orang lain di manapun berada di seluruh penjuru dunia dengan cepat dan akurat.
- g). Dengan *gadget* para siswa-siswi juga dapat lebih mudah mengetahui informasi-informasi tentang pembelajaran, ataupun kegiatan-kegiatan yang akan diadakan di sekolah, siswa juga bisa membagi informasi tentang kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, baik berupa foto, dokumentasi, tulisan yang mengandung tentang kegiatan sekolah kemudian membagikan di grup atau langsung membagikan pada orang-orang terkhusus baaik dengan temanya. Lingkunganya bahkan bisa juga di media sosial apapun.

2. Dampak Negatif dari penggunaan Gadget

- a) Banyak dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada penggunaanya, apalagi jika

⁴⁶ Ali Akhmadi, “*Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar*”, diakses <https://minusabilulkhoirot.wordpress.com/2017/10/14/penggunaan-gadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-abad-21-di-sekolah-dasar/>, tanggal 17 Oktober 2021 , pukul 15.55 WIB.

⁴⁷ Fifit Fitriyansyah *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) Untuk Memotivasi Belajar Siswa SD*. (Jakarta Timur, 2016).

mengakses konten tidak baik, seperti pornografi ataupun adegan kekerasan seksual lainnya yang mempengaruhi perkembangan otak pegguananya. Menurut Derry Iswidharmanjaya yang menyatakan ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan mengganggu perangkat itu adalah bagian dari hidupnya yang tidak bisa di pisahkan. Mereka akan sangat cemas dan khawatir bila jika *gadget* tersebut dijauhkan dari dirinya. Karena sebagian waktunya digunakan dan di habiskan untuk bermain *gadget* yang kurang bermanfaat. Hal itu yang akan mengganggu kedekatan emosional anak peserta didik kita dengan orang tua, baik lingkungan, bahkan teman sebayanya. Sehingga dapat menjadikan dan membuat anak menjadi pribadi yang tertutup, penyendiri atau introvert.⁴⁸

- b) Dengan adanya kemudahan dalam mengakses semua berbagai media informasi dan teknologi dapat menyebabkan anak malas-malasan dalam bergerak maupun beraktivitas sehari-hari, karena hanya di gunakan waktunya untuk menghabiskan waktunya di depan layar.
- c) Penggunaan *gadget* yang berlebihan secara terus-menerus tanpa ada batasan waktu, dapat berdampak pada gangguan kesehatan terlebih kesehatan mata yang sangat berdampak luar biasa.⁴⁹
- d) Dampak *gadget* selanjutnya yaitu mempengaruhi perilaku emosi pada pegguananya khususnya anak didik, contohnya jika anak sudah terbiasa bahkan keblablasan bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* yang digunakan bermain gadget lebih dari dua jam dan jika gadget-nya diambil si anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (*tantrum*) dan perilaku sosial seperti penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Menurut Fatma Fitriani bahwa menurunnya kemampuan bersosialisasi merupakan dampak buruk dari penggunaan adanya *gadget*. Anak

⁴⁸ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia,2014), hlm. 27.

⁴⁹ Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak usia 5-6 Tahun*, Vol. 05 No. 03, 2016, hlm. 2.

menjadi acuh dengan lingkungan sekitar dan tidak paham dengan etika bersosialisasi atau bersosial. sehingga rasa sosialisasi antar sesama memudar cenderung menyendiri dan jarang bertegur sapa jika mengkonsumsi atau menggunakan *gadget* secara dan terlalu berlebihan, dapat juga mempengaruhi kemampuan psikologi dan sosial anak. Psiko-sosial anak menjadi rendah dan akhirnya tidak peduli dengan lingkungan sekitar lagi ini yang sangat berbahaya dampak yang di timbulkan dari penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan.⁵⁰

- e) Penggunaan *gadget* terlalu lama dapat merusak beberapa kemampuan anak, seperti penurunan kemampuan berinteraksi secara langsung jika si anak telah mengalami kecanduan pada *gadget*. Sebenarnya, teknologi digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia tetapi banyak fakta malah menjadi bumerang bagi siapa saja pemiliknya jika di gunakan tidak bijak.

Kemajuan teknologi saat ini merupakan hal yang harus kita terima dengan senang hati dan melihat secara kritis untuk memperhatikan segala dampak yang akan ditimbulkan dalam penggunaannya. Oleh karena itu, kita harus berpikir kritis dan bijak sebelum menerima sebuah teknologi tertentu.

Jenis *gadget* seperti *Smartphone* dan computer tablet merupakan tehnologi canggih *gadget* yang paling diminati dan paling banyak digunakan orang-orang pada saat ini. Pengguna *smartphone/gadget* ataupun computer/leptop dan tablet bukan hanya orang dewasa saja, bahkan anak kecil pun sudah banyak memakai dan pandai dalam menggunakannya. Mereka biasanya sering menggunakan *gadget* untuk browsing di mesin pencarian, bisa mendengarkan lagu, berkirim pesan/chatting, bermain gameing ataupun untuk mengakses situs sosial media. *Gadget* yang terintegrasi dengan situs jejaring sosial dan pesan singkat seperti

⁵⁰ Fatma Fitriani, “*Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Psikologi Anak*” diakses dari <https://www.agamkab.go.id/Agamkab/detailkarya/670/dampak-penggunaan-gadget-bagi-perkembangan-psikologi-anak.html>, tanggal 17 November 2021, pukul 14.45 WIB.

saat ini telah membawa dunia maya dalam genggaman kita. Melalui fitur/aplikasi yang terdapat pada *gadget*, kita bisa bertemu dengan jutaan orang dari seluruh penjuru dunia, dan mendapatkan segala informasi ataupun berita dalam hitungan menit bahkan detik.

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan umat manusia dalam sehari-hari, namun terdapat beberapa dampak manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *gadget*, kembali lagi pada penggunaannya apakah bisa memanfaatkan *gadget* dengan benar dan baik atau malah sebaliknya menjadikan *gadget* sebagai pemuat kerusakan untuk dirinya dan lingkungan, semua tergantung si pemakai, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna.

Maka perlu adanya *filterisasi* dalam penggunaannya dari dampak positif dan negatif dari *gadget*. Namun untuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak ditemukan dampak negatifnya daripada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana perananan orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat bermain menggunakan *gadget*.

H. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Siswa

Gadget dapat merubah perilaku siapapun itu baik anak-anak pelajar bahkan orang tua yang sudah dewasa. Banyak perilaku yang menyimpang atau mengalami peningkatan yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*. Menurut Dr Jenny Radesky dari Bonston University School of Medicine mengatakan bahwa: “Kita belum tahu dengan baik apakah ada efek dari penggunaan *gadget* pada tumbuh kembang anak. Penggunaan *gadget*

juga telah mengurangi dan menggantikan jumlah waktu tatap muka langsung antar manusia, dan mengubah perilaku anak”.⁵¹

Dampak *gadget* pada anak paling dirasakan adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi dengan orang-orang disekitar. Ketika anak terlalu asyik bermain dengan *gadget*, anak dapat mengabaikan dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Sehingga tidak memahami etika bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Dengan mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat anak berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan teman-teman yang dekat ada dilingkungan sekitar

Ketergantungan pada media *gadget* baik secara informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Di mana ketika seorang anak sudah merasa nyaman dengan gadget yang ia gunakan, maka ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang lain secara *face to face* akan menurun. Menurut psikiater AS, Jerald Block, kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah orang yang kecanduan Game dan pornografi di internet dari pada berbincang dengan keluarga atau sahabatnya. Dan cenderung untuk kurangnya interaksi terhadap lingkungan luar dan sekitar.⁵²

Seiring dengan perkembangannya, *gadget* dengan jaringan internet yang sekarang mudah diakses membuat para pembuat situs berupaya menjual situs yang mereka buat. Salah satu cara yang dapat menarik perhatian biasanya tampilan seperti ini banyak terdapat pada aplikasi game yaitu dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan. Pada sebuah penelitian yang menyatakan bahwa game yang dimainkan di komputer atau laptop yang menampilkan unsur kekerasan memiliki sifat menghancurkan yang lebih besar dibanding kekerasan yang ada di televisi ataupun kekerasan dalam kehidupan nyata sekali pun. Biasanya anak-anak

⁵¹ Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati, *Parenting Era Digital ...*, hlm. 21

⁵² Dalillah, 2019. Skripsi ”*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial di SMA Darussalam Ciputat*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, JAKARTA. hlm. 10-1

dan remaja yang akan lebih mudah terpengaruh, sehingga bisa menimbulkan kurangnya sensitivitas terhadap sesama, memicu munculnya perilaku agresif, sadistik, bahkan bisa mendorong munculnya sikap kriminal yang ada pada game yang dimainkan sehingga dapat mengeser nilai norma sosial dari pada antar sesama manusia.

Jika kebanyakan anak, bermain adalah mengasyikkan, namun tidak demikian bagi anak-anak yang bermain *gadget*. Anak-anak telah asyik dan menikmati kesendiriannya bersama *gadget* dan tidak peduli pada teman, tidak ada keinginan atau kebutuhan untuk bergaul dengan sesama. Anak-anak pulang sekolah, segera mencari *gadget*, teman sejatinya, dan asyik di kamar menyendiri dan benar-benar menikmatinya. Ajakan untuk berbicara atau kegiatan bersama orang tua yang biasa dilakukan di rumah, atau teman dan guru saat berada di sekolah ditanggapi bukan sebagai keramahan atau keakraban, tetapi sebagai 'kepo' atau keinginan/tahuan/akrab.

Hal tersebut menyebabkan ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya. Hal tersebut membuat anak menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, sehingga menyebabkan kemampuan interpersonal dan emosionalnya pun terhambat dan tidak akan berkembang. Dampak terburuk yang akan timbul tersebut membuat anak akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang di sekitarnya.

Di era modern dan globalisasi saat ini, teknologi informasi berperan sangat penting. Dengan menguasai teknologi dan informasi maka kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global. Jika tidak menguasai teknologi informasi identik dengan buta huruf. Kemampuan teknologi informasi dan multimedia dalam menyampaikan pesan dinilai sangat besar.

Pada abad ke-21 ini yang sudah termasuk modern, generasi muda Indonesia pun sudah akrab dengan yang namanya teknologi dan segala

peralatannya. Bahkan di kalangan anak-anak pada usia sekolah dasar pun sudah dibekali dengan pengenalan akan teknologi.⁵³

I. Cara Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Untuk terwujudnya perilaku sosial yang baik pada anak dari dampak negatif penggunaan *gadget*, tak terlepas dari peranan orang tua. Ada beberapa cara mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak yaitu :

- a). Peranan penting orang tua seperti berinteraksi pada anak, orang tua bisa melakukan obrolan ringan atau membacakan dongeng sebelum tidur agar anak dapat berinteraksi. Anak - anak yang berinteraksi dengan baik di dalam keluarga, akan berinteraksi dengan baik pula di lingkungan teman-temannya. Oleh sebab itu, penting bagi orang tua untuk berinteraksi dengan anak. Mendongeng pada anak, bukan sekedar memberi cerita, bagian terpenting adalah membangun komunikasi dan relasi yang dekat dengan anak. Anak akan menikmati relasi dengan orang tua, dan mengembangkan kemampuan sosialnya dengan baik.⁵⁴ Selain itu, Orang tua mengarahkan anak dalam penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang positif saja dan tidak meninggalkan kewajibannya seperti belajar dan mengasah kemampuannya.
- b). Pengendalian dalam penggunaan *gadget* pada anak bisa bersifat pencegahan atau bisa disebut pengendalian preventif. Berdasarkan hasil penelitian, langkah pencegahan yang dilakukan orang tua dalah dengan cara memberikan batasan waktu bagi si anak dalam menggunakan *gadget*.⁵⁵ Aturan waktu juga bisa menjadi cara mengurangi penggunaan *gadget* pada anak. Agar anak terhindar dari kecanduan pemakaian *gadget* dan tidak menimbulkan hal-hal yang memicu pikiran negatif pada anak, orang tua memeriksa *gadget* anak secara berkala, agar dapat mengetahui hal apa saja yang anak lakukan pada saat menggunakan

⁵³. Jarot Wijanarko dan Ester Setiawat, *Parenting Era Digital*,..., hlm. 22

⁵⁴ *Ibid.*, 43

⁵⁵ *Ibid.*, 45

gadget. Dalam pemakaian *gadget*, orang tua dapat membatasi penggunaan *gadget* pada anak, menjelaskan pada anak mengenai aturan waktu penggunaan *gadget*. Dengan memberi/mengurangi waktu untuk menggunakan *gadget* maka lama-kelamaan anak akan mulai lupa dengan *gadgetnya*.⁵⁶

- c). Pengendalian represif, jika anak menggunakan *gadget* secara berlebihan dan menggunakan untuk hal kurang bermanfaat dan kurang baik maka dilakukan panisment atau hukuman setelah terjadi pelanggaran atau penyimpangan. Dari hasil wawancara, jika anak tidak patuh maka akan dijatuhi sanksi berupa hukuman ringan bisa di marahi, bisa juga tidak boleh memakai beberapa saat agar anak sedikit jera.⁵⁷
- d). Orang tua bersikap harus bersikap disiplin dan tegas dalam mengatur pemakaian *gadget* pada anak atau peserta didik. Untuk itu orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan *gadget* pada anak-anaknya.⁵⁸ Karena jika dibiarkan bermain terlalu lama tidak ada kontrol dari orang tua, maka akan mengakibatkan anak menjadi kecanduan *gadget* yang berdampak pada perilaku sosialnya. Orang tua harus juga mengajarkan anak untuk bersosialisasi seperti mengikuti kegiatan tertentu yang sesuai dengan minat dan bakat anak, atau bergabung dengan komunitas menyenangkan yang memungkinkan anak bersosialisasi dengan teman lintas usianya.⁵⁹
- e). Perbanyak aktivitas anak, pemilihan beragam aktivitas juga penting untuk menunjang kegiatan anak setiap hari baik itu di lingkungan rumah ataupun di lingkungan luar rumah. Ajak anak bermain diluar rumah. Ini akan mempercepat tumbuh kembang anak. Contohnya, orang tua bisa mengajak anak berolahraga, menjalankan suatu jenis

⁵⁶ Indian Sunita, Eva Mayasari. *Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*, Vol.3 No.3, Oktober 2018, hlm 512.

⁵⁷ Tri Aryati, *Kontrol Sosial Orang, ...*, hlm. 9

⁵⁸ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, Vol. 17, No. 2, November 2017, hlm. 327

⁵⁹ Indian Sunita, Eva Mayasari. *Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*, Vol.3 No.3, Oktober 2018, hlm 512.

hobi, berjalan-jalan, ataupun menyertakan anak dalam beberapa kursus bermanfaat.⁶⁰ Hal ini dapat mengurangi pemakaian *gadget* pada anak agar tidak selalu menggunakannya setiap saat.

- f). Di lingkungan sekolah dapat melakukan beberapa cara seperti melakukan pemeriksaan rutin pada tas atau pun saku anak tentang pemakaian *gadget* siswa secara dadakan ataupun saat siswa selesai menggunakan *gadget* pada proses pembelajaran. Adapun sanksi apabila siswa melanggar tata tertib sekolah maka pihak sekolah akan memberikan sanksi/hukuman seperti menyita *gadget* dan memanggil orang tua siswa. Hal sesuai dengan pendapat Erni Syarif untuk membuat aturan bersama mengenai pelanggaran penggunaan *gadget* saat tidak diperlukan.⁶¹
- g). Guru melakukan pengawasan pada *gadget* siswa. Menurut hesika mandiangan bahwa pengawasan guru dalam belajar. Guru dapat mengizinkan siswa menggunakan *gadget* untuk mencari informasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan mengawasi siswa agar tidak menggunakan *gadgetnya* nya saat tidak diperlukan.
- h). Pihak sekolah membatasi penggunaan *gadget* pada siswa. Penggunaan *gadget* boleh dibawa dan digunakan jika ada instruksi dari guru yang mengajar untuk kepentingan saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, yang mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah baiknya apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan untuk anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi menggunakan gadget 1 jam perhari dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-12 tahun 3- 4 jam perhari, usia 13-18 tahun 3-6 jam perhari sesuai kebutuhan belajar anak.

⁶⁰ Erni Syarif, "*Dampak Penggunaan Gadget dalam Lingkungan Sekolah*" diakses dari <https://www.kompasiana.com/ernisarif/5d9ac8c3b13fde56f248e293/dampak-penggunaan-gedget-dalam-lingkungan-sekolah?page=all>, tanggal 15 Februari 2020, Pukul 15.45 WIB.

⁶¹ Jeshikamandiangan, "Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah", diakses dari <https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/>, tanggal 17 Februari 2020, pukul 19.00 WIB.

2. Pengertian Literasi Keagamaan

a. Pengertian literasi

Pengertian literasi secara sederhana dapat diartikan dengan melek huruf-huruf, kemampuan tentang baca dan menulis, dan kecakapan dalam membaca dan berkomunikasi. Namun, tidak demikian untuk sekarang karena kebutuhan akan pengetahuan pada setiap individu jauh berbeda. Menurut Nur Widayani literasi sekarang ini dimana hanya membaca dan menulis berkembang menjadi kemampuan membaca, menulis, berbicara, menyimak dan memanfaatkan teknologi baik itu *gadget* ataupun laptop dll. Tuntutan akan pengetahuan yang lebih dalam pendidikan di Indonesia sekarang, menambah luas pengertian literasi.

Menurut Depdiknas literasi diartikan sebagai “keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan tidak untuk dapat sekedar hidup dari segi finansial, tetapi juga sebagai suatu yang dibutuhkan untuk mengembangkan diri secara sosial, ekonomi dan budaya dalam kehidupan modern.” Dari pernyataan Depdiknas tersebut literasi diarahkan kepada kemampuan seseorang dalam mengembangkan dirinya baik di bidang sosial, teknologi, ekonomi dan budaya dari proses pembelajaran literasi.

Pengertian literasi sekarang mempunyai arti yang lebih luas yang mencakup berbagai bidang penting lainnya. Faktor yang menyebabkan perkembangan pengertian literasi berawal akan tuntutan dari perkembangan zaman yang semakin maju dan berkembang, yang memerlukan kemampuan yang lebih, tidak hanya kemampuan membaca dan menulis tetapi jauh dari maksud itu.

Menurut Pangesti Widarti, untuk itu budaya literasi sangat berperan penting dalam era globalisasi ini. Karena hal itulah yang menyebabkan berkembangnya pengertian literasi, konsep pengajaran literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Seseorang dapat disebut literat apabila telah memiliki pengetahuan untuk digunakan dalam setiap aktivitas yang menuntut fungsi literasi secara efektif dalam

masyarakat dan pengetahuan yang dicapainya dengan membaca, menulis yang memungkinkan untuk dimanfaatkan bagi dirinya sendiri.

Pengertian literasi berkembang sejalan dengan perubahan waktu dan telah bergeser dari pengertian yang sempit menuju ke pengertian yang lebih luas yang memiliki arti kemampuan atau up to date tentang teknologi, politik, berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar. Hal ini tentu telah berkembang dari pengertian semula yang hanya diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis.

Mills dalam bukunya Yunus Abidin. Menyatakan bahwa kita telah mengalami pergeseran sejarah budaya teks cetak yang lebih luas, menuju satu titik di mana media visual lebih menonjol dengan kemunculannya dengan teknologi baru. Semakin luasnya konsep literasi, istilah literasi pun mulai banyak di pakai dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan maupun ilmu agama secara terintegrasi dengan bidang kajian ilmu bahasa. Literasi kemudian dipandang sebagai sebagai alat yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Sejalan dengan perkembangan zaman dan berkembang menurut bidang ilmunya masing masing.

Ada berbagai bidang ilmu yang menetapkan komunikasi sebagai salah satu dimensi literasi. Ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi apapun tidak dapat dipisahkan dari bidang ilmu bahasa, sebab bahasa merupakan alat utama untuk menyebarluaskan pengetahuan. Dalam perkembangannya, literasi dalam berbagai bidang ilmu tersebut menggunakan berbagai media sebagai alat komunikasi dan pembentukan makna memahami secara kritis tidak hanya dilakukan dengan menggunakan media berupa bahasa dalam bentuk cetak. Bahasa lebih dipahami melalui berbagai media komunikasi seperti gambar, video, film, performa dan berbagai media lain yang mendukung literasi. Bosman dalam bukunya Yunus Abidin. Memberikan sebuah contoh yakni bahwa *ensiklopedia britannica* yang telah dikenal dalam bentuk

cetakan selama 244 tahun, kini telah berubah menjadi sebuah kamus modern versi online berbantuan komponen multimedia.

Konsep berliterasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Seseorang dapat dikatakan literat apabila telah memiliki pengetahuan yang hakiki untuk digunakan dalam setiap aktivitas yang menuntut fungsi literasi secara efektif dalam pengetahuan yang dicapai dengan cara membaca, menulis, dan menyimpulkan memungkinkan untuk dapat dimanfaatkan bagi dirinya sendiri, kemajuan dunia pendidikan dan masyarakat.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, pengertian literasi juga mengalami perkembangan lanjutan di era modern ini, istilah literasi dikenal dengan istilah multiliterasi. Luke Kist, dalam bukunya Yunus Abidin menyatakan “bahwa multiliterasi merupakan kemampuan memandang pengetahuan (pembelajaran) secara integratif, tematik dan interdisipliner. Berdasarkan pernyataan tersebut upaya membangun makna dapat dilakukan dengan segala media yang dapat didekati dengan literasi yang menyimpan makna sehingga pengetahuan akan semakin berkembang yang dimana dapat di gali dan ditemukan.

Bagley, Pullen dan Shrot dalam bukunya Yunus Abidin. Memandang multiliterasi sebagai cara untuk memahami secara lebih luas kurikulum literasi yang dipelajari di madrasah formal yang mendorong siswa agar mampu berpartisipasi secara produktif didalam komunitas masyarakat luas.

Multiliterasi merupakan sebuah rencana dimana dapat digunakan untuk memahami berbagai jenis teks dan berbagai media yang dihasilkan berbagai teknologi baru yang memberikan pendidik peluang baru dalam menyajikan informasi berupa pengetahuan terbaru kepada siswa dengan menggunakan berbagai teks dan media.

Pembelajaran literasi di madrasah dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Pada awalnya, pembelajaran literasi di sekolah hanya ditunjukkan agar siswa terampil dalam menguasai dimensi ilmu bahasa. Ilmu bahasa yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa antara lain mencakup fonem, morfem, grafonemik, morfofonemik, dan sintaksis. Dalam berkembang selanjutnya, pembelajaran literasi ditunjukkan agar siswa mampu menguasai dimensi kognitif literasi mencakup proses pemahaman, proses menulis, dan konsep analisis wacana tertulis.

Jadi dapat di simpulkan, Literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, berbicara menyimak dan memanfaatkan teknologi di era modern. Untuk itu literasi berperan penting dalam perkembangan era globalisasi agar seseorang dapat mengembangkan dirinya dibidang pendidikan khususnya pembelajaran, juga mampu di bidang sosial, ekonomi dan budaya.

b. Komponen Literasi

Gerakan Literasi di madrasah lebih dari sekedar membaca dan menulis, namun dapat mengembangkan keterampilan berfikir dalam mengolah pengetahuan dari yang sudah diperoleh dalam membaca menjadi bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Kemampuan ini disebut sebagai Literasi informasi.

Ferguson dan Clay menjabarkan bahwa komponen Literasi informasi terdiri atas literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual, dalam konteks Indonesia, literasi dini diperlukan sebagai tahap selanjutnya. Komponen literasi tersebut dijelaskan sebagai berikut :

a. Literasi Dini (*Literacy*)

Kemampuan untuk menyimak, memahami bahasa lisan, dan komunikasi baik melalui gambar dan lisan yang dibentuk oleh pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dirumah

b. Literasi Dasar (*Basic Literacy*)

Kemampuan untuk mendengarkan berbicara, membaca, menulis, dan menghitung berkaitan dengan kemampuan analisis untuk

memperhitungkan, mempresepsikan informasi, mengkomunikasikan, serta menggambarkan informasi.

c. Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*)

Memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami *Dewey Decimal System* sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, memahami penggunaan katalog hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika sedang menyelesaikan sebuah tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah.

d. Literasi Media (*Media Literacy*)

Kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik, (media radio, media televisi), media digital, dan memahami tujuan penggunaannya.

e. Literasi Teknologi (*Technology Literacy*)

Kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi.

f. Literasi Visual (*Visual Literacy*)

Pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audio visual secara kritis dan bermartabat.

Berdasarkan banyak komponen-komponen literasi di atas, artinya masing-masing individu peserta didik harus memiliki kemampuan yang baik dalam berliterasi. Enam poin literasi di atas sangat berpengaruh dalam pelaksanaan literasi di madrasah. Pemangku kepentingan yang ada di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kandat memiliki peran penting agar dapat memfasilitasi semua komponen khususnya para peserta didik agar mampu berliterasi dengan maksimal. Komponen literasi dapat dikembangkan pada setiap peserta didik dan akan menciptakan lingkungan yang literat di madrasah, tentu hal tersebut menunjang keberhasilan penerapan pendidikan

berbasis literasi. Dalam hal ini, diperlukan juga pendekatan cara belajar dan mengajar yang mengembangkan komponen-komponen literasi ini. Hal ini tentu saja agar tercipta lingkungan literasi yang baik.

3. Pengertian Keagamaan (Agama)

A. Istilah Agama Menurut Para Ahli

Banyak ahli menyebutkan agama berasal dari bahasa Sansakerta, yaitu 'a' yang berarti tidak dan 'gama' yang berarti kacau. Maka agama berarti tidak kacau (teratur). Dengan demikian agama itu adalah peraturan, artinya peraturan yang mengatur keadaan umat manusia, maupun mengenai sesuatu yang gaib, mengenai budi pekerti dan pergaulan hidup bersama dengan baik alam maupun manusia.⁶²

Menurut Sudaradjat agama adalah proses hubungan manusia yang dirasakan terhadap sesuatu yang diyakininya, bahwa sesuatu lebih tinggi dari pada manusia. Sedangkan Glock dan Stark mendefinisikan agama sebagai sistem simbol, sistem keyakinan, sistem nilai, dan system perilaku yang kesemuanya terpusat pada persoalan- persoalan yang dihayati sebagai yang paling maknawi (*ultimate Mean Hipotetiking*).⁶³

Cliffort Geertz mengistilahkan agama sebagai sebuah system simbol-simbol yang berlaku untuk menetapkan suasana hati dan motivasi-motivasi yang kuat, yang meresapi dan yang tahan lama dalam diri manusia dengan. merumuskan konsep-konsep mengenai suatu tatanan umum eksistensi dan membungkus konsep-konsep ini dengan semacam pancaran faktualitas, sehingga suasana hati dan motivasi-motivasi itu tampak realistis.⁶⁴

Agama menurut Hadikusuma sebagai ajaran yang diturunkan oleh Tuhan untuk petunjuk bagi umat dalam menjalani kehidupannya. Ada juga yang menyebut agama sebagai suatu ciri kehidupan sosial manusia yang universal dalam arti bahwa semua masyarakat mempunyai cara-cara

⁶² Faisal Ismail. *Paradigma Kebudayaan Islam : Studi Kritis dan Refleksi Historis*, (Jogyakarta: Titian Ilahi Press: 1997). Hal. 28

⁶³ Faisal Ismail. *Paradigma Kebudayaan Islam : Studi Kritis dan Refleksi Historis*, (Jogyakarta: Titian Ilahi Press: 1997). Hal. 28

⁶⁴ Cliffort Geertz. *Kebudayaan dan Agama*. (Jogyakarta: Kanisius:1992). Hal. 5

berpikir dan pola-pola perilaku yang memenuhi untuk disebut “agama” yang terdiri dari tipe-tipe simbol, citra, kepercayaan dan nilai-nilai spesifik dengan mana makhluk manusia menginterpretasikan eksistensi mereka yang di dalamnya juga mengandung komponen ritual.⁶⁵

Ada beberapa istilah lain dari agama, antara lain religi, religion (Inggris), religie (Belanda) religio/relegare (Latin) dan dien (Arab). Kata religion (Bahasa Inggris) dan religie (Bahasa Belanda) adalah berasal dari bahasa induk dari kedua bahasa tersebut, yaitu bahasa Latin “religio” dari akar kata “relegare” yang berarti mengikat.⁶⁶

Dalam Bahasa Arab, agama di kenal dengan kata al-din dan al-milah. Kata al-din sendiri mengandung berbagai arti. Ia bisa berarti al-mulk (kerajaan), al-khidmat (pelayanan), al-izz (kejayaan), al-dzull (kehinaan), al-ikrah (pemaksaan), al-ihsan (kebajikan), al-adat (kebiasaan), al-ibadat (pengabdian), al-qahr wa al-sulthan (kekuasaan dan pemerintahan), al-tadzallulwa al-khudu (tunduk dan patuh), al-tha`at (taat), al-Islam al-tauhid (penyerahan dan mengesakan Tuhan) Dari istilah agama inilah kemudian muncul apa yang dinamakan religiusitas.⁶⁷

Glock dan Stark merumuskan religiusitas sebagai komitmen religius (yang berhubungan dengan agama atau keyakinan iman), yang dapat dilihat melalui aktivitas atau perilaku individu yang bersangkutan dengan agama atau keyakinan iman yang dianut. Religiusitas seringkali diidentikkan dengan keberagamaan. Religiusitas diartikan sebagai seberapa jauh pengetahuan, seberapa kokoh keyakinan, seberapa pelaksanaan ibadah dan kaidah dan seberapa dalam penghayatan atas agama yang dianutnya. Bagi seorang Muslim, tingkat religius seseorang dapat diketahui dari seberapa jauh pengetahuan, keyakinan, pelaksanaan dan penghayatan atas agama Islam.

⁶⁵ Bustanuddin Agus. *Agama dalam Kehidupan Manusia :PengantarAntropologi Agama*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada: 2006).Hal. 33

⁶⁶ Ishomuddin. *Pengantar Sosiologi Agama*. (Jakarta: Ghalia Indonesia:2002).Hal. 29

⁶⁷ Faisal Ismail. *Paradigma Kebudayaan Islam : Studi Kritis dan RefleksiHistoris*, Jogjakarta : Titian Ilahi Press. 1997. Hal 28

Dari pengertian di atas maka keagamaan dalam Islam menyangkut lima hal yakni aqidah, ibadah, amal, akhlak (ihsan) dan pengetahuan. Aqidah menyangkut keyakinan kepada Allah, Malaikat, Rasul dan seterusnya. Ibadah menyangkut pelaksanaan hubungan antar manusia dengan Allah. Amal menyangkut pelaksanaan hubungan manusia dengan sesama makhluk. Akhlak merujuk pada spontanitas tanggapan atau perilaku seseorang atau rangsanganyang hadir padanya, sementara ihsan merujuk pada situasi di mana seseorang merasa sangat dekat dengan Allah SWT. Ihsan merupakan bagian dari akhlak yang sangat terpuji. Bila akhlak positif seseorang mencapai maqom tingkatan yang tertinggi, maka ia memperoleh berbagai pengalaman spiritual dan penghayatan keagamaan yang sangat dalam, itulah ihsan dan merupakan maqom akhlak tingkat tinggi. Selain keempat hal di atas ada lagi hal penting harus di ketahui dalam agama Islam yakni pengetahuan tentang keagamaan seseorang peserta didik kita.

B. Fungsi Agama bagi Manusia

Agama yang disebut J.H. Leuba sebagai cara bertingkah laku sebagai sistem kepercayaan atau sebagai emosi yang khusus. Sementara Thouless memandang agama sebagai hubungan praktis yang dirasakan dengan apa yang dipercayai sebagai makhluk atau sebagai wujud yang lebih tinggi dari manusia.

Sebagai apa yang dipercayai, agama memiliki peranan penting dalamhidup dan kehidupan manusia baik secara pribadi maupun secara kelompok. Secara umum agama berfungsi sebagai jalan penuntun penganutnya untuk mencapai ketenangan hidup dan kebahagiaan di dunia maupun di kehidupan kelak. Durkheim menyebut fungsi agama sebagai pemujaan masyarakat; Marx menyebut sebagai fungsi ideologi; dan Weber menyebut sebagai sumber perubahan sosial.

Menurut Hendro Puspito, fungsi agama bagi umat manusia adalah:

a. Fungsi Edukatif

Manusia mempercayakan fungsi edukatif pada agama yang mencakup tugas mengajar dan membimbing. Keberhasilan pendidikan terletak pada pendayagunaan nilai-nilai rohani yang merupakan pokok-

pokok kepercayaan agama. Nilai yang diresapkan antara lain: makna dan tujuan hidup, hati nurani, rasa tanggung jawab dan Tuhan.

b. Fungsi Penyelamatan

Agama dengan segala ajarannya memberikan jaminan kepada manusia keselamatan di dunia dan akhirat.

c. Fungsi Penyelamatan

Agama dengan segala ajarannya memberikan jaminan kepada manusia keselamatan di dunia dan akhirat yang baik dan menolak kaidah yang buruk agar selanjutnya ditinggalkan dan dianggap sebagai larangan. Agama juga memberi sangsi-sangsi yang harus dijatuhkan kepada orang yang melanggar larangan dan mengadakan pengawasan yang ketat atas pelaksanaannya.

d. Fungsi Memupuk Persaudaraan

Persamaan keyakinan merupakan salah satu persamaan yang bisa memupuk rasa persaudaraan yang kuat. Manusia dalam persaudaraan bukan hanya melibatkan sebagian dari dirinya saja, melainkan seluruh pribadinya juga dilibatkan dalam suatu keintiman yang terdalam dengan sesuatu yang tertinggi yang dipercaya bersama.

e. Fungsi Transformatif

Agama mampu melakukan perubahan terhadap bentuk kehidupan masyarakat lama ke dalam bentuk kehidupan baru. Hal ini dapat berarti pula menggantikan nilai-nilai lama dengan menanamkan nilai-nilai baru. Transformasi ini dilakukan pada nilai-nilai adat yang kurang manusiawi. Sebagai contoh kaum Qurais pada jaman Nabi Muhammad yang memiliki kebiasaan jahiliyah karena kedatangan Islam sebagai agama yang menanamkan nilai-nilai baru sehingga nilai-nilai lama yang tidak manusiawi dihilangkan.

Berbeda dengan Hendro Puspito, Jalaluddin mengetengahkan delapan fungsi agama, yakni:

1. Berfungsi Edukatif

Para penganut agama berpendapat bahwa ajaran agama yang mereka anut memberikan ajaran-ajaran yang harus

patuhi. Agama secara yuridis berfungsi menyuruh dan melarang, keduanya memiliki latar belakang mengarahkan bimbingan agar pribadi penganutnya menjadi baik dan terbiasa dengan yang baik menurut ajaran agama masing- masing.

2. Berfungsi Penyelamat

Manusia menginginkan keselamatan. Keselamatan meliputi bidang yang luas adalah keselamatan yang diajarkan agama. Keselamatan yang diberikan agama adalah keselamatan yang meliputi dua alam, yakni dunia dan akhirat. Dalam mencapai keselamatan itu agama mengajarkan para penganutnya melalui pengenalan kepada masalah sakral, berupa keimanan kepada Tuhan.

3. Berfungsi Sebagai Pendamaian

Melalui agama seseorang yang berdosa dapat mencapai kedamaian batin melalui tuntunan agama. Rasa berdosa dan rasa bersalah akan segera menjadi hilang dari batinnya jika seorang pelanggar telah menebus dosanya melalui tobat, pensucian atau penebusan dosa.

4. Berfungsi Sebagai Kontrol Sosial

Para penganut agama sesuai dengan ajaran agama yang dipeluknya terikat batin kepada tuntunan ajaran tersebut, baik secara individu maupun secara kelompok. Ajaran agama oleh penganutnya dianggap sebagai norma, sehingga dalam hal ini agama dapat berfungsi sebagai pengawas sosial secara individu maupun kelompok.

5. Berfungsi Sebagai Pemupuk Solidaritas

Para penganut agama yang sama secara psikologis akan merasa memiliki kesamaan dalam satu kesatuan iman dan kepercayaan. Rasa kesatuan ini akan membina rasa solidaritas dalam kelompok maupun perorangan, bahkan kadang-kadang dapat membina rasa persaudaraan yang kokoh.

6. Berfungsi Transformatif

Ajaran agama dapat mengubah kehidupan kepribadian seseorang atau kelompok menjadi kehidupan baru sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya. Kehidupan baru yang diterimannya kadangkala mampu mengubah kesetiaan kepada adat atau norma kehidupan yang dianutnya sebelum itu.

7. Berfungsi Kreatif

Agama mendorong dan mengajak para penganutnya untuk bekerja produktif bukan saja untuk kepentingan dirinya sendiri, tetapi juga demi kepentingan orang lain. Penganut agama tidak hanya disuruh bekerja secara rutin, akan tetapi juga dituntut melakukan inovasi dan penemuan baru.

8. Berfungsi Sublimatif

Ajaran agama mengkoduskan segala usaha manusia, bukan saja yang bersifat duniawi namun juga yang bersifat ukhrawi. Segala usaha tersebut selama tidak bertentangan dengan norma-norma agama, dilakukan secara tulus ikhlas karena dan untuk Allah adalah ibadah.

Dari pengertian penjelasan di atas. Literasi keagamaan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan guru pendidik untuk memberikan bimbingan keagamaan kepada peserta didik. Mengerti dan mendalami tentang makna aqidah, ibadah, amal, akhlak dan pengetahuan.

Peserta didik juga mahir dalam menggunakan, mengakses, memahami dan teknologi di era modern seperti sekarang ini untuk menambah wawasan berliterasi lebih-lebih terkait syiar agama yang menyejukan, baik ber-berbagai bentuk lewat tulisan teks, media social, *youtobe*, *ig*, *tiktok* dll. Mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya menuju arah kehidupan yang lebih, baik bersifat formal, informal, dan non formal. Dengan begitu peserta didik mampu beradaptasi dengan berbagai macam lingkungan dan budaya di era modern.

Gambar 1.1 Bangun Kerangka Berfikir

