

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi modern telah membawa kemajuan pesat dalam berbagai aspek kehidupan di era saat ini. Perkembangan tersebut tidak terlepas dari evolusi gadget yang semakin canggih dan terintegrasi. Smartphone menjadi perangkat yang mendominasi, tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai pusat kendali untuk berbagai aktivitas. Dengan kehadiran teknologi 5G, koneksi internet semakin cepat dan stabil, memberikan pengguna akses instan ke berbagai informasi dan layanan. Selain itu, gadget seperti tablet dan laptop semakin ringan dan powerful, memungkinkan pengguna untuk bekerja, belajar, dan berhibur dengan lebih efisien dan fleksibel.¹

Perkembangan gadget juga tercermin dalam inovasi pada sektor wearable technology. Smartwatch dan fitness tracker tidak hanya berfungsi sebagai perangkat pelacak aktivitas fisik, tetapi juga sebagai alat kesehatan yang mampu memonitor detak jantung, kualitas tidur, dan parameter kesehatan lainnya. Hal ini menciptakan gaya hidup yang lebih terhubung dan sadar akan kesehatan. Dengan adopsi teknologi kecerdasan buatan (AI) dan Internet of Things (IoT), gadget modern mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih personal dan terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari.

¹Rosana, Anita Septiani. "Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Industri Media di Indonesia." *Gema Eksos* 5.2 (2010): hlm. 144-156.

Semua kemajuan ini menjadikan era kini sebagai zaman di mana teknologi dan gadget menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia.²

Transformasi media belajar dari alat tulis tradisional menuju penggunaan gadget telah mengubah paradigma pendidikan secara mendalam.³ Pada masa lalu, alat tulis seperti buku dan pena menjadi sumber utama pembelajaran. Namun, dengan masuknya teknologi, gadget seperti tablet dan laptop telah menggantikan peran tersebut. Perpustakaan digital, e-book, dan platform pembelajaran daring menyediakan akses tak terbatas terhadap informasi dan materi pelajaran. Penggunaan gadget dalam pendidikan tidak hanya memungkinkan siswa untuk mengakses materi dengan lebih mudah, tetapi juga membuka pintu untuk pembelajaran interaktif dan kreatif. Aplikasi edukatif, video pembelajaran, dan simulasi digital memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Transformasi ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan individual siswa, membawa pendidikan menuju era digital yang penuh inovasi dan adaptasi.

Kemampuan literasi adalah suatu keterampilan yang melibatkan pemahaman dan penggunaan informasi melalui membaca, menulis, dan pemikiran kritis. Menurut definisi umum, literasi mencakup kemampuan seseorang dalam mengolah informasi saat membaca dan menulis. Lebih dari sekadar kemampuan teknis, literasi juga mencakup interpretasi konten,

²Mumbaasithoh, Layli, Fiya Ma'arifa Ulya, and Kukuh Basuki Rahmat. "Kontrol diri dan kecanduan gadget pada siswa remaja." *Jurnal Penelitian Psikologi* 12.1 (2021): hlm. 33-42.

³Negara, Gede Agus Jaya, I. Nyoman Ariyoga, and I. Nyoman Buda Asmara Putra. *Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Optimalisasi Perkuliahan*. Mertajati Widya Mandala Publisher, 2021.

evaluasi informasi, dan kemampuan berpikir kritis dalam memahami dan menyajikan informasi. Literasi tidak hanya terbatas pada aspek membaca dan menulis, melainkan juga mencakup pemahaman terhadap konteks sosial, budaya, dan ilmiah. Oleh karena itu, kemampuan literasi menjadi kunci dalam mengembangkan individu yang mampu berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat yang semakin kompleks.

Dalam Al-Qur'an, literasi menjadi bagian penting dalam menerima, mengolah, dan memilah suatu

Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah di Jogoroto Jombang merupakan lembaga pendidikan Islam yang didirikan oleh KH. Sholihin Hamzah. Pesantren ini menawarkan pendidikan holistik dengan fokus pada pengembangan karakter. Dengan berbagai jenjang pendidikan, termasuk Madrasah Aliyah, Madrasah Tsanawiyah, TK, dan PAUD, Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah mendedikasikan dirinya untuk memberikan pemahaman agama yang kokoh dan pengetahuan akademis modern. Selain itu, lembaga ini juga menjalankan Madrasah Aliyah Ghozaliyah Jogoroto Jombang yang merupakan satu-satunya madrasah aliyah di wilayah tersebut. Melalui implementasi budaya sekolah, Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas perilaku siswa, menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung pertumbuhan intelektual dan moral. Data Pendidikan Kemendikbudristek mencatat bahwa Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang memiliki nomor pokok

sekolah nasional (NPSN) 20579959, menandakan pengakuan resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.⁴

Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang mengadopsi berbagai metode untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Salah satu metode yang diterapkan adalah penggunaan metode qiroati dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an.⁵ Metode ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam membaca teks suci Al-Qur'an. Selain itu, Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang juga fokus pada implementasi metode Usmani untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa. Sistem supervisi akademik juga menjadi bagian dari strategi Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dan kualitas pembelajaran.⁶

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti menemukan bahwa penggunaan gadget di Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan literasi siswa. Fenomena menurunnya kemampuan literasi tersebut dapat dipahami sebagai hasil dari perubahan pola belajar siswa yang semakin cenderung mengarah pada konsumsi konten digital. Siswa cenderung

⁴Ainun Habibah. *"Implementasi Budaya Sekolah Dalam Meningkatkan Kualitas Perilaku Siswa di Madrasah Aliyah Ghozaliyah Jogoroto Jombang."* Dalam *Sumbula: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 5, No, 2 2021.

⁵Lily Maulidiyah Al Karomah. *Pengaruh Pemberian Reward Dan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Mi Ghozaliyah Sumbermulyo Jogoroto Jombang*. Skripsi Tahun 2022.

⁶Yayasan Pondok Pesantren Al-Ghozaliyah Bidang Pendidikan/Pengawas Madrasah. *Laporan Supervisi Akademik Madrasah Aliyah Ghozaliyah Tahun 2022*.

lebih sering terpaku pada layar gadget, mengakibatkan minimnya waktu yang dihabiskan untuk membaca buku atau literatur fisik.

Selain itu, penggunaan gadget juga memberikan tantangan dalam mengembangkan keterampilan membaca secara mendalam. Siswa sering kali terpapar pada informasi singkat dan cepat yang disajikan melalui gadget, sehingga kurang terlatih untuk membaca teks yang lebih panjang dan kompleks. Ini berpotensi menghambat perkembangan pemahaman dan interpretasi teks siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya bersama antara sekolah dan orang tua untuk mengelola penggunaan gadget agar lebih terarah dan mendukung pengembangan kemampuan literasi siswa di Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang.

Dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti akan meneliti tentang **“Pengaruh Gadget Terhadap Literasi Pada Siswa Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang Tahun Ajaran 2023/2024”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan di atas, berikut merupakan rumusan masalah yang peneliti rumuskan:

1. Bagaimana penggunaan gadget di kalangan siswa Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang Tahun Ajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap literasi pada siswa Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang Tahun Ajaran 2023/2024 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka berikut merupakan tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui penggunaan gadget di kalangan siswa Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang Tahun Ajaran 2023/2024
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap literasi pada siswa Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini memiliki banyak kegunaan dan manfaat ke berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
Hasil penelitian ini dihadapkan dapat menambah literasi keilmuan dalam bidang pendidikan era modern.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang

Penelitian ini memberikan informasi penting kepada kepala sekolah mengenai dampak penggunaan gadget terhadap literasi siswa di Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang. Hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kebijakan atau strategi

pendidikan yang mendukung penggunaan gadget yang bijak dan bertanggung jawab di lingkungan sekolah.

b. Bagi Guru Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang

Guru akan mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana gadget memengaruhi kemampuan literasi siswa. Informasi ini dapat membantu guru mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif, mengintegrasikan teknologi dengan bijak dalam pembelajaran, dan menyusun strategi untuk meningkatkan literasi siswa.

c. Bagi Peserta Didik Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang

Siswa akan mendapat manfaat dari pemahaman lebih baik tentang konsekuensi penggunaan gadget terhadap literasi mereka. Penelitian ini dapat memberikan arahan kepada mereka tentang cara yang lebih efektif dalam menggunakan gadget, sekaligus meningkatkan kesadaran literasi mereka agar dapat mengatasi potensi risiko yang mungkin timbul.

d. Bagi Peneliti Sendiri

Peneliti akan mendapatkan pemahaman mendalam tentang dinamika antara penggunaan gadget dan literasi siswa di Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah. Penelitian ini dapat memperkaya literatur akademis, memberikan kontribusi pada pemahaman ilmiah tentang dampak teknologi terhadap pendidikan, dan memberikan dasar untuk penelitian lanjutan atau rekomendasi kebijakan.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan pembahasan yang sistematis, penulis harus menyusun tulisannya secara sistematis sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian dengan cara yang baik dan mudah dipahami. Untuk tujuan ini, penulis akan menjelaskan sistematisasi penulisan sebagai berikut.

Bab pertama, berisikan pendahuluan yang di dalamnya berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua, berisikan tinjauan pustaka atau buku primer yang memuat teori-teori besar yang memiliki relevansi dengan hal yang akan diteliti oleh peneliti. Pada bab ini berisikan: pengertian gadget dan sejarah perkembangannya, jenis gadget dan fungsinya, dan dampak gadget dalam dunia pendidikan dan sosial, pengertian literasi, sejarah perkembangan literasi, usaha peningkatan literasi, macam-macam literasi, literasi digital, perkembangan definisi literasi, dan literasi di dunia pendidikan.

Bab ketiga, berisikan metodologi penelitian yang akan digunakan oleh peneliti, berupa jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat berisikan tentang hasil dan pembahasan yang telah diteliti oleh peneliti, hasil berupa gambaran umum lokasi baik secara geografis, Sejarah, struktur organisasi, keadaan sarana prasarana, keadaan guru dan santriwan-santriwati. Selain itu juga terdapat hasil penelitian yang telah peneliti hitung dan uji, berupa uji validitas yang dimana uji validitas ini

untuk mengetahui kevalidan dari kuisioner yang peneliti sebar, terdapat juga uji reliabilitas, analisis regresi linier sederhana dan juga uji hipotesis.

Bab kelima atau penutup, didalamnya berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan.



