

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan.¹ Salah satu inovasi yang paling mencolok adalah pemanfaatan gadget, seperti *smartphone*, tablet dan komputer, yang kini menjadi alat bantu belajar bagi para siswa. Hampir semua orang sudah mengetahui dan memanfaatkan teknologi dalam kehidupannya. Teknologi sangat membantu untuk mempermudah pekerjaan dan kebutuhan sehari-hari, serta menyediakan hiburan yang beragam bagi yang menginginkannya.² Di Indonesia, khususnya di Madrasah Aliyah Hasyim Asy'ari Jogoroto Jombang, penggunaan gadget dalam proses pembelajaran menjadi semakin menjadi hal yang relevan. Terutama di tengah situasi pandemi COVID-19 yang memaksa sekolah untuk beradaptasi dengan pembelajaran jarak jauh.

Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi secara efektif dan kritis. Literasi digital sangat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, mengembangkan potensi pribadi, dan berperan aktif dalam lingkungan sosial serta di masyarakat. Dengan semakin berkembangnya teknologi, kemampuan ini mendukung kolaborasi dan akses

¹ Ade Fricticarani et al., "Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 4, no. 1 (2023): 56–68.

² Irkham Abdaul Huda, "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2020): 121–25.

informasi yang lebih luas.³ Keterampilan literasi digital sangat penting bagi siswa di abad ke-21, di mana akses terhadap informasi semakin mudah dan cepat. Hal ini didasari oleh pemikiran bahwa masyarakat perlu melakukan modernisasi untuk menjalani kehidupan yang lebih baik, dan ini dikenal sebagai era digital. Menurut penelitian, tingkat literasi digital yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global.⁴

Oleh karena itu, pengembangan literasi digital melalui penggunaan gadget diharapkan dapat membantu siswa Madrasah Aliyah Hasyim Asy'ari Jogoroto Jombang untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab. Dengan ini siswa diharapkan dapat mengakses, menganalisis, dan menyebarkan informasi dengan baik. Keterampilan dalam memanfaatkan sumber daya digital secara optimal, sekaligus memahami resiko yang mungkin muncul, seperti penyebaran informasi palsu (*hoaks*).

Gadget dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Gadget, seperti *smartphone* dan tablet, telah menjadi alat yang penting dalam proses pembelajaran modern. Gadget menyediakan akses yang mudah ke berbagai aplikasi edukatif dan sumber belajar online, termasuk e-book dan platform pembelajaran interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa

³ Adi Rosadi and Virna Julianti, "Sosialisasi Pemanfaatan Gadget Untuk Meningkatkan Literasi Digital Di SDN Cimangkok Sukabumi," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 6, no. 1 (2024): 1415–22.

⁴ Fathimatuz Zahroh and Muhamad Sholeh, "Efektivitas Literasi Digital Dalam Meningkatkan Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19" *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan* Volume 09 Nomor 05 Tahun 2022, 1147-1158.

penggunaan e-book berbasis gambar dapat merangsang minat membaca pada anak-anak.⁵ Selain itu, dengan adanya akses ke berbagai sumber belajar digital, siswa dapat memperluas wawasan mereka dan belajar secara mandiri. Namun, ada juga tantangan yang perlu diatasi, seperti kurangnya fokus pada siswa dalam menggunakan gadget dan potensi gangguan dari konten-konten non-pendidikan.⁶

Kesuksesan sebuah teknologi informasi dan internet yang saat ini menghasilkan sumber daya informasi digital yang sangat melimpah. Setiap orang dapat membuat dan menerima sebuah informasi di media sosial tanpa batasan. Sebuah istilah digital native menyimpan pengertian bahwa generasi saat ini hidup pada era digital yaitu internet sebagai bagian faktor keseharian dalam kehidupannya. Keadaan para siswa saat ini banyak ketergantungan pada Google Chrome, Browser, Youtube, ataupun yang lainnya dalam memilih sebuah berita. Hal ini dapat memicu menurunnya pemakaian sumber daya bermutu yang sudah tersedia di perpustakaan sekolah serta peralihan karakter siswa dalam menggunakan dan memilih sebuah berita.⁷

Penggunaan gadget dalam pembelajaran telah diperkenalkan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan literasi digital siswa. Kemajuan teknologi informasi telah berdampak pada penggunaan berbagai jenis media sebagai alat

⁵ Nazilah Inayati et al., "Efektivitas Pemanfaatan Media Digital Gadget Dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (June 19, 2024): 2264- 71, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7621>.

⁶ Annisa Ayu Putri, Alvany Dwi Puspa Putri, and Lisna Hikmawaty, "Pemanfaatan Gawai Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Pandemi Covid-19," n.d.

⁷ Nur Rahmah and Ibnu Muthi, *Peranan Literasi Digital Bagi Pembimbing Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Sebuah Pembelajaran Di Era Digital*, *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* Vol. 2 No. 7, (2024): 282–289. <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/index>.

bantu dalam proses belajar. Oleh karena itu, materi mengenai media pembelajaran menjadi hal yang penting bagi para pengajar atau guru, yang diharapkan mampu menggunakan media tersebut secara efisien dan efektif dalam penyampaian materi kepada siswa.⁸

Oleh karena itu Pembimbing ataupun pendidik harus bisa memanfaatkan sebuah perangkat elektronik serta mahir dalam memperoleh manfaat dari perkembangan teknologi itu sendiri. Selanjutnya, pembimbing ataupun pendidik perlu menyediakan perangkat pembelajaran yang membantu dan interaktif serta fleksibel supaya dapat menarik minat belajar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan serta berharga dapat mengarahkan pada sebuah proses pengajaran yang memanfaatkan teknik ataupun cara yang menggembirakan dan mudah dimengerti oleh siswa sehingga mereka tidak merasa jenuh saat belajar.⁹ Namun, efektivitas penggunaan gadget masih memerlukan penelitian lebih lanjut untuk memastikan bahwa teknologi ini benar-benar mendukung perkembangan literasi digital siswa.

Gadget membawa dampak positif dengan memberikan berbagai kemudahan, tetapi juga membawa dampak negative. Keadaan ini berpengaruh pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Keterikatan pada gadget dapat menyebabkan siswa kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya dan akan mengganggu dalam bersosialisasi karena pada

⁸ Acep Ruswan et al., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 4007–16.

⁹ Rahmah and Muthi, *Peranan Literasi Digital Bagi Pembimbing Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Sebuah Pembelajaran Di Era Digital*. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* Vol. 2 No. 7, (2024): 282–289. <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/index>.

dasarnya siswa juga memiliki sifat rasa ingin tahu, menyukai tantangan dan berani menanggung risiko tanpa mempertimbangkan dengan benar. Upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang dampak positif dan dampak negative dalam penggunaan gadget perlu dilakukan agar siswa mempunyai kesadaran dalam menggunakan gadget secara benar.¹⁰

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan literasi digital siswa di Madrasah Aliyah Hasyim Asy'ari Jogoroto Jombang. Dengan memahami bagaimana gadget digunakan dalam proses pembelajaran dan dampaknya terhadap keterampilan literasi digital siswa, dan diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan pembelajaran dan strategi pengajaran yang lebih baik di masa depan. Melalui latar belakang ini, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Madrasah Aliyah Hasyim Asy'ari Jogoroto Jombang serta memperkuat pemahaman tentang pentingnya literasi digital dalam era teknologi saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan literasi digital siswa di Madrasah Aliyah Hasyim Asy'ari Jogoroto Jombang?

¹⁰ Iriene Kusuma Wardhani and Ignata Yuliati, "Efektifitas Pendidikan Kesehatan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Remaja Di Salah Satu Paroki Surabaya," *JPK : Jurnal Penelitian Kesehatan* 11, no. 2 (December 2021): 15–19, <https://doi.org/10.54040/jpk.v11i2.223>.

2. Apakah pengaruh penggunaan gadget dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dalam, mencari, mengevaluasi dan menggunakan informasi secara kritis dan bijak?
3. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget dalam meningkatkan literasi digital siswa di Madrasah Aliyah Hasyim Asy'ari Jogoroto Jombang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan literasi digital siswa di Madrasah Aliyah Hasyim Asy'ari Jogoroto Jombang.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan gadget secara efektif dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dalam, mencari, mengevaluasi dan menggunakan informasi secara kritis dan bijak.
3. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget dalam meningkatkan literasi digital siswa di Madrasah Aliyah Hasyim asy'ari Jogoroto Jombang.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Dalam penelitian ini memiliki kegunaan teoritis dalam pengembangan teori literasi digital, memahami hubungan antara teknologi dan pembelajaran, serta pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Dari penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi

pada penelitian pendidikan, terutama dalam bidang literasi digital dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital melalui penggunaan gadget.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai masukan untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan teknologi.

c. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyadarkan pentingnya peran orang tua dalam mendukung penggunaan gadget secara positif untuk pendidikan anak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian lebih lanjut bagi pihak yang terkait, mengenai pemanfaatan gadget dalam pendidikan.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan pembahasan yang sistematis, maka penulis harus menyusun sistematika pembahasan sedemikian rupa. Sehingga dapat memperoleh hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika pembahasan sebagai berikut.

Bab I, merupakan bagian pendahuluan yang didalamnya berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II, pada bab ini merupakan bagian yang berisi landasan teori yang memuat tinjauan pustaka atau buku-buku yang mengenai/ada dari skripsi yang sedang disusun. Landasan teori mengenai pengertian gadget, macam-macam gadget, manfaat gadget, pengaruh gadget, penggunaan gadget dalam pembelajaran dan pengertian literasi digital, perkembangan literasi digital, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.

Bab III, menjelaskan tentang metodologi penelitian yang akan dipakai oleh peneliti. Pada bab ini berisikan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, Teknik pengumpulan data, teknik pengukuran data serta Teknik analisis data.

Bab IV, merupakan Hasil dan Pembahasan. Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, analisis data dan pengujian hipotesis.

Bab V, merupakan bagian Penutup. Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran.