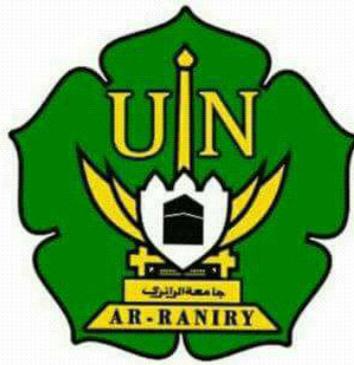


**PEMANFAATAN GAWAI UNTUK MENUMBUHKAN BUDAYA
LITERASI PADA REMAJA GAMPONG MATANG TEUNGOH
KECAMATAN SAMALANGA KABUPATEN BIREUEN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

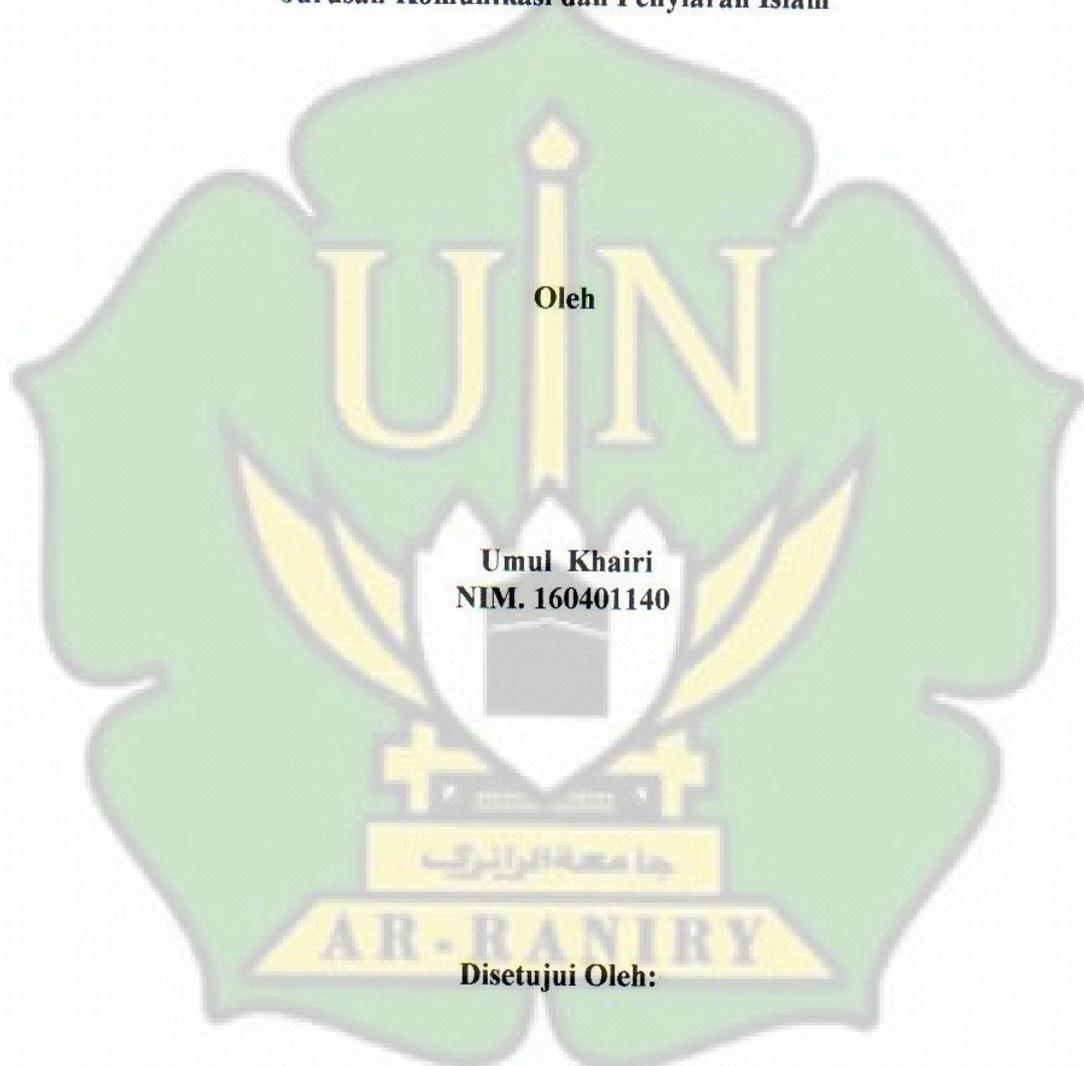
**UMUL KHAIRI
NIM. 160401140**



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1443 H/ 2022 M**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**



Oleh

**Umul Khairi
NIM. 160401140**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Fajri Chairawati, S.Pd, I., MA
NIP: 197903320033122002

Pembimbing II,

Hanifah, S.Sos. I., M.Ag
NIP: 199009202019032015

SKRIPSI

Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 Ilmu Dakwah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Diajukan Oleh

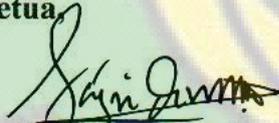
**UMUL KHAIRI
NIM. 160401140**

**Pada Hari/Tanggal
Rabu, 12 Januari 2022 M
10 Jumadil Akhir 1443 H**

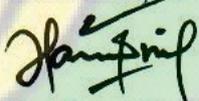
**di
Darussalam-Banda Aceh**

Panitia Sidang Munaqasyah

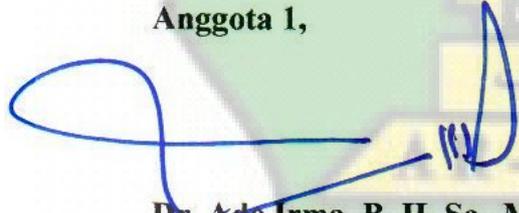
Ketua,


**Fajri Chairawati, S. Pd. I., M. A
NIP. 197903302003122002**

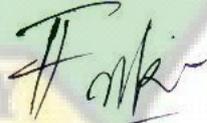
Sekretaris,


**Hanifah, M. Ag
NIP. 199009202019032015**

Anggota I,


**Dr. Ade Irma, B. H. Sc., M. A
NIP. 197309212000032004**

Anggota II,


**Fitri Meliya Sari, M.I.Kom
NIP. 199006112020122015**

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry**

4



**Dr. Fakhri, S.Sos., MA
NIP. 196411291998031001**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Umul Khairi

NIM : 160401140

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 31 Desember 2021

Menyatakan,



Umul Khairi

NIM. 160401140

AR-RANIRY

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan kasih sayang dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun karya ilmiah ini. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta para keluarga dan sahabatnya sekalian yang telah membekali umatnya dengan pengetahuan dan pendidikan yang sempurna.

Dengan izin Allah SWT, berkat bantuan dari semua pihak, penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini, guna memenuhi beban studi untuk mencapai gelar sarjana pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul *“Pemanfaatan Gawai Untuk Menumbuhkan Budaya Literasi Pada Remaja Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen”*. Dengan selesainya skripsi ini penulis turut menyampaikan ribuan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Yang teristimewa, untuk kedua orang tua penulis, yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, juga yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan dukungannya sehingga saya mampu menyelesaikan pendidikan hingga sampai jenjang sarjana. Begitu juga kepada keluarga besar dan sanak saudara yang ikut mendoakan untuk kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.

2. Prof.Dr. H. Warul Walidin AK. MA. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menuntut ilmu atau belajar di UIN Ar-Raniry.
3. Dr. Fakhri S.Sos, MA. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Drs. Yusri M.LIS selaku Wakil dekan I Zanuddi T. M.Si. selaku Wakil dekan II, dan Dr. T Lembong Misbah, MA selaku Wakil Dekan III.
4. Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Bapak Azman, S.Sos.I, M.I.Kom, dan Sekretaris Kaprodi Ibu Hanifah S. Sos.I., M.Ag.
5. Fajri Chairawati,S.Pd.I, MA, selaku penasihat Akademik (PA) yang telah banyak memberikan kontribusi dan semangat bagi penulis.
6. Pembimbing I Ibu Fajri Chairawati,S.Pd.I, MA Yang telah meluangkan waktu serta sabar dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis. Pembimbing 2 Ibu Hanifah S. Sos.I., M.Ag. Sebagai pembimbing yang selalu setia, yang memberikan semangat dan motivasinya serta ide-ide arahan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Para dosen dan asisten dosen, serta karyawan di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
8. Kepada Tgk. Sartawi yang telah memberi semangat dan meluangkan

waktu serta memberikan inspirasi dan ide-ide untuk menulis skripsi dan terus mendukung penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.

9. Kepada Sahabat-sahabat yang telah memberi semangat dan meluangkan waktu serta memberikan inspirasi dan ide-ide untuk menulis skripsi dan terus mendukung penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.

10. Kepada seluruh masyarakat gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen dan kepada Informan Penelitian yang telah memberikan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang terlibat membantu dalam penulisan skripsi ini. penulis hanya dapat mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah yang maha sayang akan membalas semua kebaikan keluarga dan sahabat-sahabatku tercinta

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk masukan berupa kritikan dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan kepada semua pihak.

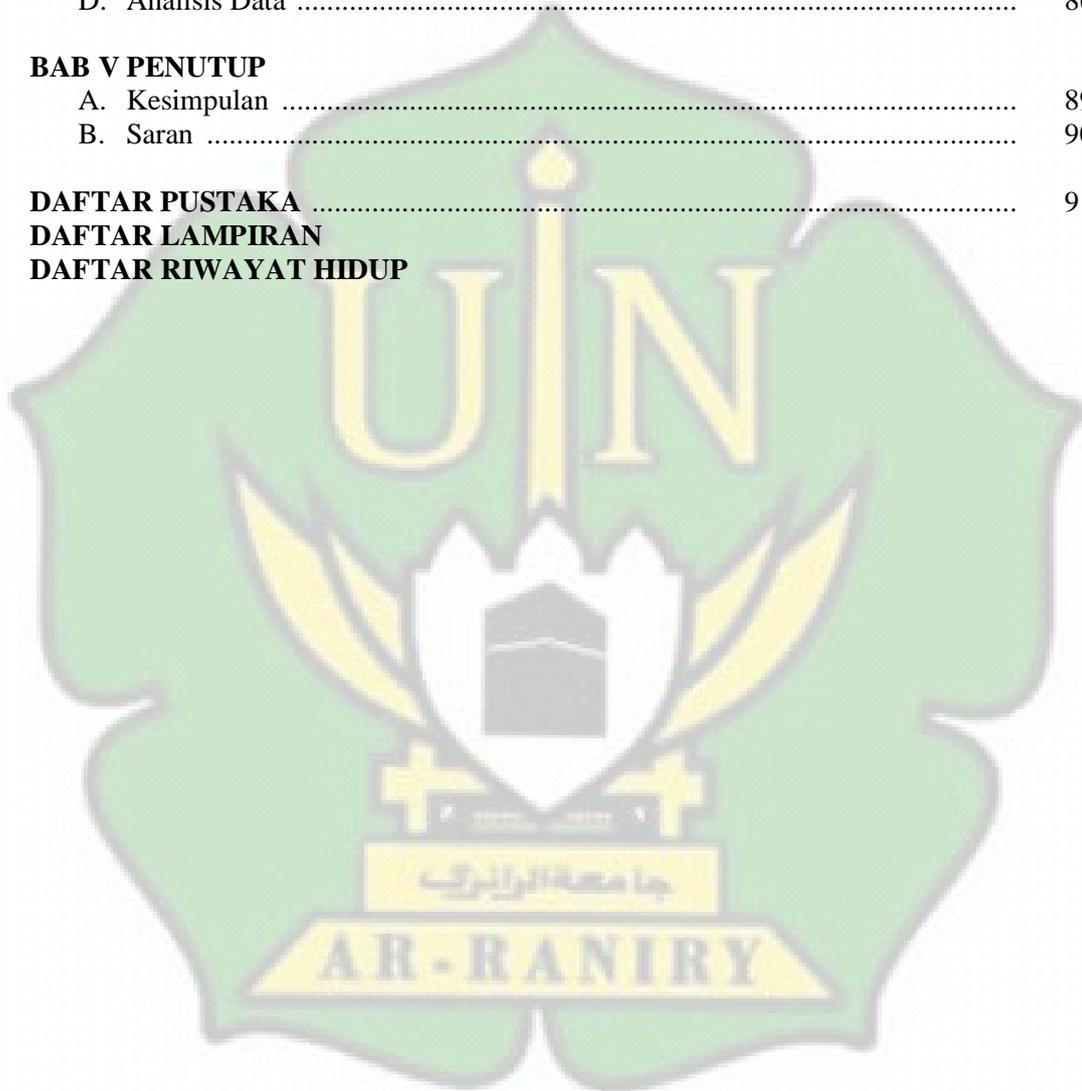
Banda Aceh, 31 Desember 2021
Penulis,

Umul Khairi

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBARAN PENGESAHAN KEASLIAN SKRIPSI	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
ABSTRAK	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penjelasan Konsep	7
F. Kerangka berfikir	14
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Kajian Terdahulu	16
B. Gawai	18
1. Pengertian gawai	18
2. Fungsi gawai	22
3. Pemanfaatan gawai	24
4. Dampak Pemanfaatan Gawai	24
a). Dampak positif Pemanfaatan Gawai	25
b). Dampak negatif Pemanfaatan Gawai	26
C. Literasi	27
1. Pengertian literasi	27
2. Jenis-jenis literasi	29
3. Prinsip – prinsip Literasi	31
4. Urgensi Literasi	33
5. Cara membangun Literasi di masa Pandemic	34
6. Pengertian Literasi Digital	35
7. Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital	37
8. Budaya Literasi	39
D. Remaja	42
1. Pengertian Remaja	42
2. Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja.....	46
E. Teori.....	46
1). Teori Uses and Grafication	47
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	53
B. Lokasi Penelitian	54
C. Informan Penelitian	54
D. Teknik Pengumpulan Data	55
E. Teknik Analisis Data.....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Gampong Matang Teungoh.....	60
B. Pemanfaatan Aplikasi pada Gawai untuk Menumbuhkan Budaya Literasi Remaja Gampong Matang Teungoh	70
a. Aplikasi Ruang Guru	71
b. Aplikasi Google Meet	73
C. Pemanfaatan Aplikasi Dalam Pembelajaran	81
D. Analisis Data	86
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
DAFTAR LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



ABSTRAK

Pemanfaatan Gawai merupakan salah satu langkah dalam mengikuti kemajuan teknologi, namun dibalik itu semua banyak hal yang harus diperhatikan dengan bijaksana. Melihat fenomena akhir-akhir ini terhadap kecenderungan para remaja Gampong Matang Teungoh dalam pemakaian gawai merupakan sebuah hal yang memprihatinkan. Sedari itu, penulis tertarik untuk meneliti sejauh mana pemanfaatan gawai yang diperoleh para remaja untuk bias meningkatkan budaya literasi serta dampak positif terhadap pembelajaran terutama pada masa paandemi. Berangkat dari itu penulis mengangkat skripsi ini dengan judul Pemanfaatan Gawai Untuk Menumbuhkan Budaya Literasi Pada Remaja Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalangan Kabupaten Bireuen. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menggali supaya mengetahui bagaimana proses remaja Gampong Matang Teungoh dalam pemanfaatan gawai untuk menumbuhkan budaya literasi. Lokasi penelitian dilakukan pada Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan subjek penelitian pada remaja Gampong Matang Teungoh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Dari hasil wawancara dengan orang tua remaja dan remaja Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen tidak terdapat indikasi untuk menumbuhkan budaya literasi, hal ini dikarenakan tingkat kesadaran untuk memanfaatkan gawai sebagai media menumbuhkan budaya literasi masih sangat kurang. Dibalik itu juga terdapat dua faktor yang cukup kuat, pertama dari dimensi internal yaitu binaan orang tua dalam rumah tangga terhadap anaknya tidak optimal karena orang tua sibuk dengan pekerjaannya sehingga terabaikan edukasi terhadap anaknya, hanya beberapa anak saja yang memiliki sadar akan pentingnya literasi. Kedua faktor eksternal yaitu lingkungan gampong, dalam hal ini perangkat gampong tidak melakukan sebuah kebijakan secara nyata terhadap remaja gampong yang menghabiskan waktu hanya bermain game dari gawai yang dimiliki, sebenarnya perangkat gampong punya otoritas untuk melakukan kebijakan dalam berbagai bentuk yang menguntungkan masa depan remaja gampong matang teungoh sebagai generasi bangsa. Untuk itu dibutuhkan semua elemen masyarakat untuk sama-sama memberikan kepedulian serta edukasi terhadap remaja gampong supaya dapat meningkatkan kualitas literasi di Gampong Matang Teungoh.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Gawai, Budaya Literasi, Remaja

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemampuan literasi (membaca dan menulis) masyarakatnya. Dalam Al-Qur'an, ayat pertama yang diturunkan Allah Swt juga memerintahkan kita untuk membaca (*Iqra'*), baik membaca ayat-ayat yang tersurat dalam Al-Qur'an dan Hadits Nabi, maupun ayat-ayat yang tersirat di alam semesta. Literasi merupakan sarana untuk mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapat, baik di bangku sekolah, rumah maupun lingkungan sekitar. Secara umum literasi dimaknai sebagai aktivitas sosial dengan keterampilan-keterampilan dalam mendapatkan informasi dari membaca dan menulis.¹

Saat ini banyak negara sedang membicarakan pengaruh literasi terhadap tingkat kesejahteraan rakyatnya. Namun sekarang ini literasi memiliki arti luas. Ada bermacam-macam literasi, misalnya: literasi perpustakaan, literasi hukum, literasi komputer, literasi media, literasi teknologi, literasi ekonomi, literasi informasi, literasi matematika, bahkan ada literasi moral. Jadi, literasi dapat diartikan melek, yaitu melek hukum, melek teknologi, melek informasi, berpikir kritis, peka terhadap lingkungan, bahkan juga peka terhadap politik. Inti literasi yaitu kegiatan membaca-berpikir-menulis. Guna mengatasi permasalahan minat baca dan literasi tersebut Pemerintah Republik Indonesia melalui Kemendikbud

¹ Ali Romdhomi, *Al-Qur'an Dan Literasi* (Depok: Literatur Nusantara, 2013), Hlm. 90

pada tahun 2017 sebenarnya telah berupaya menyelenggarakan berbagai program seperti gerakan literasi sekolah, Gerakan literasi keluarga dan masyarakat. Hal ini dilakukan guna menumbuh kembangkan budaya literasi pada ekosistem pendidikan mulai dari keluarga, sekolah dan masyarakat karena belajar itu sesuatu yang harus dilakukan sepanjang hayat dari masa kanak-kanak, dewasa, remaja hingga tua agar kualitas hidup jadi meningkat. Maka perlu dilakukannya sebuah inovasi dengan memanfaatkan gawai yang sangat digemari para remaja menjadi sebuah alat untuk membantu perkembangan budaya literasi.²

Cara belajar seseorang di era teknologi yang berkembang pesat seperti saat ini sungguh sangat beragam, teknologi juga memiliki dampak yang positif dan negatif dalam pola belajar seseorang, kemajuan teknologi sangat berhubungan dengan orang lain agar berperan secara dinamis di kalangan masyarakat terutama remaja.³ Namun, melihat perkembangan teknologi seperti gawai yang kian pesat dikalangan remaja dengan melirik pada hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 pengguna internet di Indonesia mencapai 143,6 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia berjumlah 262 juta jiwa, ini jika diklasifikasikan pada usianya, maka kategori umur remaja mencapai presentase yang cukup tinggi dengan (75,50%).⁴ Penggunaan teknologi seperti gawai sangat membantu mereka sebagai alat yang multifungsi, selain itu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti

² Suyono, *Pembelajaran Efektif Dan Produktif Berbasis Literasi: Analisis Konteks, Prinsip, Dan Wujud Alternatif Strategi Implementasinya Di Sekolah*, (Malang: Cakrawala Indonesia, 2011), Hlm 127- 129.

³ Bella Elpira, 'Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa Di Smp Negeri 6 Banda Aceh' (Skripsi, Uin Ar-Raniry Banda Aceh, 2018), Hlm. 1

⁴ Indah Pratiwi, Dkk. *Konsentrasi Belajar Siswa Dan Penggunaan Gawai*, (Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan Kemendikbud, 2019), Hlm.1.

internet juga sangat memengaruhi kehidupan remaja termasuk memengaruhi cara serta pola belajar para remaja sebagai sebuah sarana yang disebut media.

Awalnya teknologi tercipta untuk mempermudah seseorang disetiap kegiatan, tetapi seiring perkembangan zaman teknologi bukan hanya sebagai alat untuk mempermudah kegiatan melainkan telah berkembang menjadi gaya hidup, tren, dan kebanggaan di kalangan para remaja. Bukan hanya bagi para remaja di perkotaan, hal ini juga berlaku bagi para remaja di perdesaan sehingga dampak dari penggunaan teknologi ini sangat rentan terkena pengaruh negatif bagi para remaja.

Dahulu para remaja mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan dari proses belajar dengan cara membaca buku, majalah, dan surat kabar atau koran, namun fenomena yang terjadi saat ini adalah para remaja justru lebih cenderung ke gawai yang mereka punya dan selalu mereka bawa kemana-mana. Kemudahan dan kenyamanan bagi para remaja di kehidupan mereka yang di pengaruhi oleh kemajuan teknologi berupa gawai tanpa di sadari telah mengubah sendi-sendi kehidupan, kebudayaan, dan kemasyarakatan. Remaja Indonesia tergantung oleh fenomena abad kreatif sekarang ini, mereka bisa menempatkan informasi, pengetahuan, kreativitas, inovasi dan jejaring sosial sebagai sumber daya strategis yang berdampak positif namun juga memiliki dampak negatif.⁵

Gawai seharusnya bisa menjadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dari mulai anak-anak bisa belajar bahasa Inggris lebih mudah dan meningkatkan logika lewat game interaktif dan edukatif (dalam pengawasan orang

⁵ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi*, 1 (1) 2017:3.

tua), dan bagi remaja dengan adanya gawai mereka bisa belajar beragam pelajaran, mencari bahan pelajaran sekolah, mengetahui ada PR sekolah yang diberikan oleh guru melalui grup kelas, dan manfaat gawai ini bisa melakukan belajar mengajar secara daring tanpa harus bertatap muka (*face to face meeting*). Hal terpenting yang harus dimengerti bahwa pemanfaatan literasi bukan hanya sebatas penggunaan gawai dalam bentuk membaca dan menulis, namun literasi dipahami dalam bingkai utilitas bacaan dalam performa kehidupan para pengguna gawai selalu terarah dengan baik dan benar.⁶

Ruang guru dalam dunia Pendidikan adalah suatu tempat atau forum dimana semua orang mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan gawai yang terhubung dengan internet, sehingga mudah bagi pengguna untuk mengakses kapan saja dan dimana saja.⁷ Adanya penggabungan antara aplikasi ruang guru dengan dunia Pendidikan ini memudahkan siswa untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan. Karena semua pembelajaran pada saat ini sangatlah mudah didapatkan dan diakses dimanapun kita berada tanpa perlu ke perpustakaan umum.

Pandemi wabah covid 19 memberi dampak terhadap banyak bidang, satu diantaranya yang paling terasa adalah bidang Pendidikan. Tidak hanya aktivitas keseharian yang berubah, aktivitas belajar mengajar yang biasa dilakukan di

⁶ Atmazaki, Dkk, *Panduan Gerakan Literasi Nasional 2017*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017), hlm. 4

⁷ Mahgvira Octaviani, *Pengaruh Media Pembelajaran Online Aplikasi Ruang Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Studi Pada Siswa Sma Negeri I Waringinkurun Kelas 3 Tahun Ajaran 2019/2020*”, (*Skripsi* Fakultas Ilmu Sosial Politik Dan Ilmu Hukum, Universitas Serang Raya,2020), Hlm. 6

sekolah harus diganti dengan sistem belajar (daring/online) di rumah. Memang banyak kendala yang dihadapi peserta didik maupun pendidik dimasa pandemi ini dalam proses belajar mengajar jarak jauh. mulai dari keefektifan materi, metode, media pembelajaran maupun keterbatasan internet yang menjadi kendala dalam proses belajar mengajar.

Interaksi sosial para remaja pula tidak dapat dipisahkan dengan perangkat gawai tersebut, ini mendeskripsikan bahwa remaja gampong matang tengah sangat intens penggunaannya dengan gawai, namun sudah menjadi rahasia umum bahwa para remaja lebih dominan menggunakan gawai dalam perihal yang tidak memberikan utilitas terhadap pengembangan literasinya, hal itu pula tidak dapat dipungkiri terjadi pada ramaja gampong matang tengah. Kondisi ini memiliki sebuah kesinambungan yang cukup kuat dengan minimnya kesadaran dan kepedulian masyarakat sekitar dalam menumbuhkan budaya literasi yang semestinya menjadi tanggung jawab atau kepedulian bersama terhadap remaja gampong matang teungah dalam mengembangkan budaya literasi ditengah-tengah perkembangan teknologi sekarang ini.

Para remaja menggunakan gawai mereka dalam sehari bisa lebih dari 6 hingga 8 jam bahkan lebih. Oleh karena itu untuk melihat kembali sejauh mana pemanfaatan gawai diperoleh oleh para remaja dalam penggunaan gawai, sedari itu penulis tertarik untuk mengkaji penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Gawai Untuk Menumbuhkan Budaya Literasi Pada Remaja Gampong Matang Teungoh”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan aplikasi pada gawai untuk menumbuhkan budaya literasi remaja Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireun?
2. Bagaimana Pemanfaatan gawai dalam pembelajaran pada masa pandemi dalam menumbuhkan budaya literasi pada remaja gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi pada gawai untuk menumbuhkan budaya literasi remaja Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireun
2. Untuk mengetahui pemanfaatan gawai dalam pembelajaran pada masa pandemi dalam menumbuhkan budaya literasi pada remaja Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireun

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah

1. Secara Akademis, yaitu memberikan kontribusi mengenai pemanfaatan gawai dan dapat menambah khazanah ilmu khususnya jurusan Komunikasi Penyiaran Islam (KPI). Bagi peneliti sendiri diharapkan dapat menambah wawasan tentang pemanfaatan gawai.

2. Secara Praktis, agar dapat dijadikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya serta memberikan kontribusi informatif bagi remaja dalam memanfaatkan gawai.

E. Penjelasan Konsep

1. Pemanfaatan

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia KBBI, pemanfaatan diartikan sebagai proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Gawai dapat digunakan untuk siapa saja dan untuk apa saja tergantung pada pemakaian atau kebutuhan dalam menggunakan gawai. Pemakaian gawai digunakan oleh kalangan anak-anak sampai orang tua. Dalam pemakaiannya, anak perlu dibatasi dalam penggunaan gawai, untuk menghindari terjadinya kecanduan gawai pada anak. Sebagai orangtua, perlu juga mengenali gejala apakah yang ditimbulkan dari gawai tersebut. Aspek pemanfaatan gawai ini terkait pula dengan pemanfaatan yang secara terus menerus digunakan dengan optimal, hal ini diungkapkan oleh Van Den Ban Hawkins bahwa pada prinsip dasarnya dalam perilaku seseorang terbentuk dikarenakan ada sebuah keinginan atau sebuah motivasi sebagai pemicu dasar, sehingga manusia berperilaku demikian supaya hal yang diinginkan tercapai serta akan merasakan sebuah kepuasan.⁸ Sedangkan Notoatmodjo sebagaimana dikutip pada Lawrence Green mengatakan bahwa pengaruh dari sebuah perilaku didasari oleh pemungkinana atau memiliki sumber memfasilitasi baik sarana dan prasarana

⁸ Van Den Ban Dan Hawkins, *Penyeluhan Pertanian*, (Yogyakarta: Kanisius 2005), hlm.

sebagai penunjang terhadap lahirnya sebuah perilaku pada seseorang, dengan kata lain, setiap remaja yang memiliki gawai sebagai entitas representatif dari komulatif perilaku remaja dalam menunjukkan kebermanfaatan gawai yang digunakan oleh setiap manusia.⁹

Kemajuan teknologi sekarang ini sebagai era disrupsi remaja diharapkan pemanfaatan gawai ini harus mengarah pada sebuah konsolidasi tatanan kehidupan tidak menanggalkan substansi dari nilai-nilai edukasi yang menjadi sebuah tolok ukur dari kemajuan sebuah bangsa. Dalam arti kata dapat menggarap berbagai akses dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang Pendidikan yang mempunyai eksistensi cukup tinggi untuk berkiprah didalamnya sebagai keberlangsungan proses pembelajaran. Pada gawai sendiri terdapat banyak aplikasi yang dapat menunjang dari keberlangsungan proses pembelajaran terutama untuk menumbuhkan budaya literasi pada Gampong Matang Teungoh, adapun aplikasi yang dapat menumbuhkan budaya literasi pada remaja Gampong Matang Teungoh yang dapat menunjang prestasi, kreativitas, serta memperdalam literasi diantaranya aplikasi Google Book, Ruang Guru, Buku Sekolah Digital (BSD), Google Play Book, Gramedia Digital dimana dalam aplikasi tersebut para remaja dapat memperluas wawasannya dengan membaca berbagai macam buku-buku yang tersedia serta berbagai literature. Dengan google book remaja dapat mengetahui poengarangnya, jumlah halaman, tahun terbit yang dapat memudahkan untuk mencari buku-buku apa saja yang di perlukan.

⁹ Soekidjo Notoatmodjo, *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 183.

Gawai merupakan entitas dari perkembangan dan perubahan dari masa ke masa yang digunakan sebagai alat komunikasi serta berbagai utilitas yang terdapat didalamnya untuk mempermudah berbagai akses manusia dalam berbagai bidang kehidupan manusia.¹⁰ Gawai sudah tidak menjadi asing dalam interaksi masyarakat sekarang ini, bahkan berbanding terbalik jika seseorang yang tidak menggunakan gawai digolongkan kepada manusia yang tertinggal dari berbagai perubahan dan perkembangan zaman. Perkembangan ini tidak dapat dibendung sehingga juga diterima pada lapisan masyarakat baik menengah ke atas maupun menengah ke bawah. Dalam kata lain gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang dicapai sebelumnya. Pemanfaatan gawai benar-benar menjadi benda ajaib, pintar/smart, dan berguna dalam segala aspek kehidupan terutama terhadap pengembangan edukasi.

Martin Cooper merupakan orang pertama yang menemukan gawai pada tahun 1973, dengan koleganya pada perusahaan motorola dalam sebuah devisa, namun hal yang mendasar adalah ide untuk menciptakan sebuah alat komunikasi supaya dapat dibawa kemana-mana dalam bentuk yang cukup kecil ini berasal dari Cooper.¹¹ Pada tahun 1984 Nordic Mobile Telephone (NMT) sebagai sebuah media yang digunakan dalam perkembangan teknologi, setelahnya pada tahun 1985 masyarakat sudah dapat menggunakan

¹⁰ Herawati, "Pengaruh Sistem Pengendalian Intern Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Pada Pemda Cianjur", *Jurnal Of Study & Accounting Research*. Vol.Xi.No.I

¹¹ Ari Sopian, Dampak Gawai Terhadap Erilaku Remaja Di Desa Muara Mensao Kecamatan Limun Kabupaten Sarolangun, (*Skripsi*, Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin), hlm, 7.

telepon. Di Indonesia teknologi GSM dikembangkan oleh PT Telkom pada tahun 1994 dimana PT Telkom merupakan operator GSM pertama di Indonesia. Namun dalam perkembangan operator GSM ini secara resmi ditujukan kepada PT Excel Comindo pada tahun 1998 dengan menciptakan kartu prabayar pro-XL. Pada tahun 2000 mulai diperkenalkan layanan SMS serta pada tahun tersebut PT Indosat dan PT Telkom ini mendapatkan sebuah lisensi sebagai operator GSM 1800 secara nasional. Pada tahun 2003 perkembangan CDMA di Indonesia diawali oleh Telkom flexi dan setelahnya disusul oleh Esia dari Bakrie Telecom, fren, indosat dengan produk layanan star one yang dimilikinya dan smart dari Lippo telecom.¹²

Perubahan terus menerus akan terjadi pada saat ini dan seterusnya, masyarakat modern mulai dari anak-anak, remaja sampai yang lanjut usia, memang tidak bisa terlepas dari gawai, gawai memang ada sisi positifnya, mereka yang pengguna gawai bisa menjadikan gawai sebagai media pembelajaran yang menarik dari mulai anak-anak bisa belajar bahasa Inggris lebih mudah dan meningkatkan logika lewat game interaktif dan edukatif, dan bagi remaja dengan adanya gawai bisa belajar caranya menjual barang-barang online, mencari bahan tugas kuliah, mengirim tugas kuliah atau tugas sekolah, dan bagi yang dewasa dan lanjut usia dengan adanya gawai mereka bisa berita lokal maupun berita mancan negara.

Dari sisi negatifnya gawai juga berisi game yang merusak, pornografi maupun ajaran yang salah, hingga yang sesat atau ajaran setan sekalipun,

¹² Andri Puspo Heriyanto, *Mobile Phone Forensics*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2016), hlm. 44

semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan gawai yang berlebihan (kecanduan), apabila untuk konten yang tidak baik, seperti kekerasan (game dan film) serta pornografi di percaya memengaruhi secara negatif bagi pengguna gawai.¹³

2. Literasi

Secara *etimologis*, literasi berasal dari bahasa latin *littera* yang memiliki pengertian sistem tulisan yang menyertai. Literasi adalah hak asasi manusia yang fundamental dan pondasi untuk belajar sepanjang hayat, hal ini penting sepenuhnya untuk pembangunan sosial dan manusia dalam kemampuannya untuk mengubah kehidupannya.

Literasi melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konveksi-konveksi yang menyertainya. Namun demikian, literasi utamanya berhubungan dengan bahasa (baik lisan maupun tulis) dan bahagaimana bahasa itu digunakan baik secara personal, komunal, maupun sosial. Sistem bahasa lisan lebih bersifat primer karena telah lebih dulu digunakan dari pada bahasa tulis dan tumbuh berkembang seiring dalam peradaban manusia.

Sebagaimana pendapat Goody, pengertian literasi dalam arti sempit adalah kemampuan untuk membaca dan menulis. Pendapat tersebut sesuai dengan makna literasi yang tercantum dalam kamus *online* Merriam -Webster, yang menjelaskan bahwa literasi berasal dari bahasa latin *literature* dan bahasa Inggris *letter*. Literasi merupakan kualitas atau kemampuan melek huruf /

¹³ Jarot Wijanarko, Dan Esther Setiawti, *Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*, (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, 2016), hlm. 3-5.

aksara yang di dalamnya meliputi kemampuan membaca dan menulis. Pendapat lain juga mengatakan pengertian literasi disampaikan oleh Cordon yang menyatakan bahwa literasi adalah ilmu yang menyenangkan, yang mampu membangun imajinasi para siswa untuk menjelajah dunia dan ilmu pengetahuan.¹⁴

Fungsi literasi sendiri dalam kehidupan yaitu meningkatkan harga diri seseorang, menambah keaktifitas dan kemampuan berfikir, serta mengembalikan suatu keputusan yang berkualitas. Di dalam bidang budaya fungsi literasi adalah kualitas penyerapan nilai-nilai budaya lokal serta pelestarian buudaya. Dalam hal ini pendefinisian istilah literasi tentunya harus mencakup unsur yang melingkupi bahasa itu sendiri, yakni situasi sosial budayanya. Budaya literasi dimaksudkan sebagai kegiatan melakukan kebiasaan berfikir yang diikuti oleh sebuah proses membaca, menulis yang pada akhirnya apa yang dilakukan dalam sebuah proses kegiatan tersebut akan menciptakan karya.

Model pengembangan budaya literasi ini dapat diartikan sebagai model untuk mengembangkan perilaku, dari yang kurang menyukai kegiatan membaca dan menulis, dilatih dan dibiasakan secara berkelanjutan sampai menumbuhkan kebiasaan mandiri, agar timbul rasa ingin dari dalam untuk membaca, menulis dan memanfaatkan akses terhadap informasi, sampai terbentuknya budaya literasi. Oleh karena itu budaya literasi sangat penting karena kemampuan literasi tidak muncul secara instan dan tidak terbentuk

¹⁴ Ibadullah Malawi, dkk. *Pembelajaran Literasi Berbasis Sastra Lokal*, (Jawa Timur, Cv. Ae Media Grafika, 2017), hlm.6-9.

begitu saja, perlu ada proses yang dikondisikan untuk dialami dan dilakukan siswa untuk memulai kebiasaan. Budaya literasi ini membutuhkan sistem yang mengatur manajemen pembiasaannya agar keterjadiannya berkelanjutan.¹⁵

3. Remaja

Remaja sebagai masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, istilah ini menunjukkan masa dari awal pubertas sampai tercapainya kematangan, biasanya mulai dari usia 14 pada pria dan usia 12 pada wanita. Batas remaja dalam hal ini adalah 10 tahun s/d 19 tahun menurut klarifikasi *World Health Organization (WHO)*, salah satu pakar psikologi perkembangan Hurlock menyatakan bahwa masa remaja ini dimulai pada saat anak mulai matang secara seksual dan berakhir pada saat mencapai usia dewasa secara hukum. Masa remaja terbagi dua yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir, masa remaja awal dimulai pada saat anak-anak mulai matang secara seksual yaitu pada usia 13 sampai dengan 17 tahun, sedangkan masa remaja akhir meliputi periode setelahnya sampai dengan 18 tahun, yaitu usia dimana seseorang dinyatakan dewasa secara hukum.

Masa ini bertepatan dengan masa remaja yang merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan perannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa.¹⁶

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan

¹⁵ Ni Nyoman Padmadewi Dan Luh Putu Artini, *Literasi Di Sekolah Dari Teori Ke Praktik* (Bandung: Nilacakra, 2018), hlm: 2-3.

¹⁶ Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja* (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2012), hlm. 1-2.

masa kehidupan orang dewasa yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis. Secara biologis ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya seks primer dan seks sekunder sedangkan secara psikologis ditandai dengan sikap dan perasaan, keinginan dan emosi yang labil atau tidak menentu.

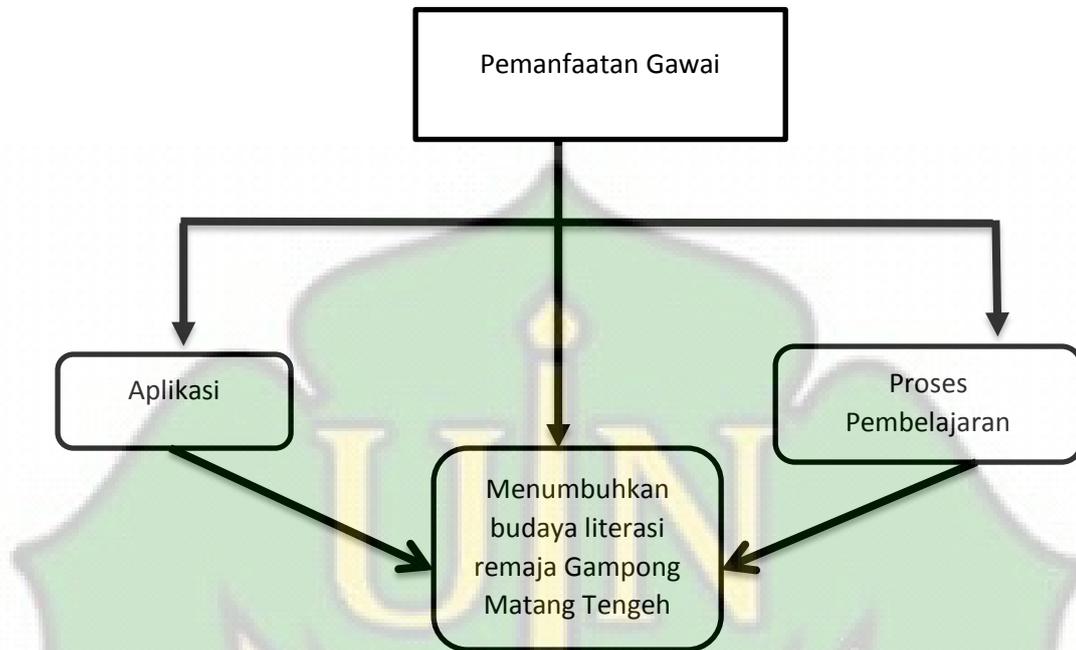
Menurut Desmita masa remaja ditandai dengan sejumlah karakteristik penting yang meliputi pencapaian hubungan yang matang dengan teman sebaya, dapat menerima dan belajar peran sosial sebagai pria atau wanita dewasa yang dijunjung tinggi oleh masyarakat, menerima keadaan fisik dan mampu menggunakannya secara efektif, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, memilih dan mempersiapkan karier dimasa depan sesuai dengan minat dan kemampuannya.¹⁷

F. Kerangka Berfikir

Masa Remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada saat ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Sehingga pada masa ini perlu pengawasan orang tua agar anak tidak hilang kendali, pada masa ini pula sebagai orangtua perlu memberikan kebebasan dalam berbicara, berperilaku selama semua masih dalam Batasan norma Agama maupun norma adat istiadat.

¹⁷ Khoirul Bariyyah Hidayati Dan M Farid, *Konsep Diri, Adversity Quotient Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*, (Jurnal, Vol.5, No. 02), Hlm. 137-144.

Kerangka Berfikir

**Keterangan:**

Siklus pemanfaatan gawai dilakukan berdasarkan dari memiliki gawai yang digunakan untuk kebutuhan pembelajaran serta menumbuhkan budaya literasi. Dalam hal ini, untuk gampong matang teungoh khususnya para remaja yang menggunakan gawai masih sangat minim, sehingga dibutuhkan langkah atau proses untuk menumbuhkan budaya literasi yang didasari pada entitas media gawai, dua unsur yang saling mendukung pada arah yang sama berorientasi pada konklusi menumbuhkan budaya literasi pada Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Biereun.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. KAJIAN TERDAHULU

Berdasarkan hasil penelusuran yang penulis lakukan terhadap beberapa literatur, terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan Pemanfaatan gawai untuk menumbuhkan budaya literasi pada remaja.

1. Penelitian pertama, “Pemanfaatan gadget dalam perkembangan budaya literasi bagi remaja di dusun ngalang kecamatan Gedang Sari kabupaten Gunung Kidul” yang ditulis oleh Richi Heriyanto penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui seperti apa bentuk pemanfaatan gadget pada remaja di dusun ngalang kecamatan Gedang Sari kabupaten Gunung Kidul (2) untuk mengetahui bagaimana perkembangan budaya literasi bagi remaja di dusun ngalang kecamatan Gedang Sari kabupaten Gunung Kidul (3) untuk mengetahui hasil pemanfaatan gadget dalam perkembangan budaya literasi bagi remaja di dusun ngalang kecamatan Gedang Sari kabupaten Gunung Kidul. Populasi penelitian ini adalah seluruh remaja di dusun ngalang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah remaja di dusun ngalang sedangkan objek penelitiannya yaitu pengguna gawai. Teknik analisis data dengan cara mereduksi data, display data dan menarik kesimpulan. Keabsahan data dengan menggunakan trigulasi sumber dan trigulasi teknik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya pemanfaatan gadge bagi remaja dusun Ngalang diantaranya

pemanfaatan gadge sebagai sumber informasi, pemanfaatan gadge sebagai alat komunikasi.¹⁸

2. Penelitian kedua berjudul “Gadget dan budaya literasi (Studi di SMA Negeri 12 Makassar Sulawesi Selatan)” ditulis oleh Dwi Fitrah Insana Kakiet pada tahun 2018. Tujuan penelitian (1) untuk mengetahui penggunaan gadget pada siswa (2) untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap budaya literasi pada siswa. Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi. Subjek penelitian siswa dan siswi pada kelas X IPS 3 dan X IPA 2 sebagai sasaran penelitian setiap kelas berjumlah sebanyak 35 orang dengan menggunakan purposive dan snowball sampling. Dari hasil penelitian penggunaan gadget dan budaya literasi berkembang saat ini, penggunaan gadget di era globalisasi, dampak terhadap perkembangan gadget terhadap budaya literasi dikalangan siswa.¹⁹
3. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah seluruhnya membahas mengenai pemanfaatan gawai, akan tetapi masing-masing penelitian mempunyai fokus penelitian yang berbeda. Penelitian Richi Heriyanto menitik beratkan untuk mengetahui Pemanfaatan gadget dalam perkembangan budaya literasi bagi remaja di dusun ngalang kecamatan Gedang Sari kabupaten Gunung Kidul. Penelitian Dwi Fitrah

¹⁸ Richi Heriyanto, ”Pemanfaatan Gadget Dalam Perkembangan Budaya Literasi Bagi Remaja Di Dusun Ngalang Kecamatan Gedang Sari Kabupaten Gunung Kidul (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta, 2019), Hlm Xv

¹⁹ Dwi Fitrah Insana Kakiet, ” Gadget Dan Budaya Literasi (Studi Di Sma Negeri 12 Makassar Sulawesi Selatan) (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makasar, Makassar, 2018), Hlm, Viii

Insana Kakiet membicarakan tentang Gadget dan budaya literasi (Studi di SMA Negeri 12 Makassar Sulawesi Selatan).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada fokus penelitian (subjek dan objek), tempat dan metode penelitiannya. Subjek dalam penelitian ini yaitu Remaja Gampong Matang Teungoh, sedangkan objek penelitian yaitu gawai dan budaya literasi. Penelitian ini membahas tentang pemanfaatan gawai untuk menumbuhkan budaya literasi pada remaja dengan pendekatan/metode kualitatif.

B. GAWAI

1. Pengertian Gawai

Gawai merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.²⁰ Gawai merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus.²¹

Gawai atau seluler adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara gawai dengan telepon genggam terletak pada jenis program yang terdapat pada perangkat lunak, hal yang mendasar pada gawai memiliki kapabilitas komputer serta konektivitas dengan jaringan internet. Sebaliknya, pada telepon

²⁰ I Derry, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, (Jakarta: Bisakimia,2013), hlm. 7

²¹ Beauty Manumpil,Dkk, Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado,*Ejournal Keperawatan (E-Kep)*, Volume 3 No 2, 2015), hlm 1

genggam atau lebih familiernya dikenal dengan *HandPhone* hanya sebatas komunikasi melalui telepon dan pesan singkat (SMS).²²

dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon kabel. Gawai tersebut merupakan perkembangan teknologi gawai yang dari masa ke masa mengalami perkembangan dimana perangkat gawai tersebut dapat digunakan sebagai perangkat berpindah-pindah sebagai sarana komunikasi, penyampaian informasi dari suatu pihak ke pihak lainnya menjadi semakin efektif dan efisien.

Gawai merupakan alat komunikasi untuk menerima dan menyampaikan informasi dengan cepat, melalui gawai seseorang dapat menyampaikan maksudnya baik untuk kegiatan bisnis maupun non bisnis dalam bentuk informasi kepada orang lain, sehingga dapat dikatakan bahwa selain sebagai alat komunikasi, gawai juga sebagai alat usaha, alat pembina citra perusahaan, simbol prestise, dan sudah merupakan bagian dari kehidupan manusia modern.

Gawai pertama kali ditemukan pada tahun 1973 oleh Martin Cooper. Dia adalah seorang karyawan perusahaan Motorola. Walaupun banyak disebut-sebut penemu handpon adalah sebuah tim dari divisi Motorola (divisi Cooper bekerja), namun ide membuat sebuah alat komunikasi yang kecil dan dibawa kemana-mana secara fleksibel adalah berasal dari Cooper.²³

²² Indah Pratiwi, Dkk. *Konsentrasi Belajar Siswa...*, hlm. 6

²³ Ahmad Fadilah, "*Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handpon Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri 66*", (Skripsi Di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Uin Syarif Hidayatullah, Jakarta Selatan, 2011), hlm. 11-12

Pengertian gawai menurut Merriam Webster yaitu:

“Sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru”. Dewasa ini gawai lebih merupakan suatu media(alat) yang dipakai sebagai komunikasi modern. Gawai semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya gawai.”²⁴

Teknologi gawai pertama kali berkembang pada tahun 1984 dengan menggunakan teknologi Nordik Mobile Telephone (NMPT. Penggunaan telepon seluler mulai digunakan di masyarakat sejak tahun 1985 hingga 1992 dengan menggunakan teknologi NMT-470 dan NMT-450. Teknologi GSM di Indonesia pertama kali dikembangkan oleh PT Telkom walaupun operator seluler GSM pertama ditunjuk adalah PT Satelindo pada tahun 1994. PT Telkomsel merupakan operator GSM secara nasional yang pertama dengan produk kartu halo yang sangat berhasil di beberapa kota besar.

Tahun 1996, PT Excel Comindo secara resmi ditunjuk sebagai operator GSM dimana pada tahun 1998 perusahaan tersebut mengeluarkan kartu prabayar pro-XL, Layanan SMS mulai diperkenalkan pada tahun 2000 dan pada tahun yang sama PT Indosat dan PT Telecom mendapat lisensi sebagai operator GSM 1800 secara nasional. Perkembangan teknologi CDMA di Indonesia diawali oleh Telecom Flexi pada tahun 2003 untuk kemudian

²⁴Dalilah, “*Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sma Darussalam Ciputat*”, 2019), hlm 7.

disusuli oleh Esia dan Bakrie Telecom, Fren dan Hepi dari Mobile8, StarOne Indosat, Smart dari Lippo Telecom dan Ceria dari Sampoena telecome.²⁵

Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan saat itu, bagaimana tidak, seseorang dapat terhubung dengan oranglain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Kecanggihan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam(hp), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah *smartphone* atau gawai.

Saat ini, hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone* atau gawai. Hal ini terjadi karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sangat jauh berbeda dibandingkan dengan beberapa decade sebelumnya. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi dua hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen gawai itu sendiri dan berbagai *provider* pendukung.

Selain memiliki dampak positif, gawai juga memiliki berbagai dampak negatif, karena penggunaan gawai secara *continue* akan berdampak pada pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gawai akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Selanjutnya tidak bisa dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gawai dari pada belajar dan

²⁵Andri Puspo Heriyanto, *Mobile Phone Forensics*, (Yogyakarta: Andi Offset,2016), hlm. 44.

berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Sebuah survey dari *the home index* menyatakan bahwa hampir setengah dari pemakai gawai dan computer berkomunikasi dengan teman itu mempublikasikan sekitar 22 juta atau sekitar 45% mengakui bahwa mereka menggunakan gawai untuk menelepon, mengirim sms, menggunakan sosial media dan *e-mail* lebih sering daripada harus pergi ke ruang sebelah untuk mengobrol dengan anggota keluarga lainnya. Sedangkan, seperlima atau sekitar 22% dari survey itu lebih memilih untuk berbicara melalui telepon atau sosial media seperti *facebook* dan *twitter* dari pada harus berbicara langsung.²⁶

2. Fungsi Gawai

Menurut Ma'ruf, gawai merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gawai selalu diartikan lebih tidak biasa didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gawai bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gawai juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.²⁷

Banyak orang telah mengenal dan menggunakan telepon seluler (gawai) sebagai peralatan yang sangat praktis untuk melakukan komunikasi di mana pun mereka berada tanpa dibatasi oleh ruang dan rentang Panjang kabel. Saat

²⁶ G. Hendrastomo, *Respresentasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial, Sosia*, (Vol 5 Nomor 2 September 2008), hlm 13

²⁷ Hafiz, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Paud Dan Tkhandayani Bandar Lampung. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung*, (Bandar Lampung 2017), hlm 1

ini gawai telah mempunyai beberapa fungsi yang semakin berkembang, tidak hanya melalui alat komunikasi praktis saja.

Fungsi ini sangat bervariasi, tergantung pada model ponsel yang telah semakin berkembang, antara lain:

- a. Digunakan untuk menyimpan informasi
- b. Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan
- c. Mencatat *appointment* (janji pertemuan) dan dapat disertakan *reminder* (peringat waktu)
- d. Kalkulator untuk perhitungan dasar sederhana
- e. Mengirim dan menerima *e-mail*
- f. Mencari informasi (berita, hiburan dan lain) dari internet
- g. Memainkan permainan
- h. Integrasi ke peralatan lain, seperti Mp3 player dan GPS.²⁸

Pada awal kemunculannya gawai lebih difokuskan sebagai alat komunikasi, namun kini berkembang sebagai alat yang canggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai macam kegiatan dengan gawai ini, mulai dari bertelepon, saling berkiriman pesan singkat, *as*, foto *selfie* yang saat ini marak dikalangan remaja dan orangtua yang mengabadikan momen-momen special mereka, memfoto sebuah objek, jam, *game-game* online maupun *offline*.

²⁸ Edi S. Muliarta, *Telepon Seluler Anda*, (Yogyakarta: Andi, 2015), Hlm 1

3. Pemanfaatan Gawai

Di dalam kamus KBBI, pemanfaatan diartikan sebagai proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Gawai dapat digunakan untuk siapa saja dan untuk apa saja tergantung pada pemakaian atau kebutuhan dalam menggunakan gawai. Pemakaian gawai digunakan oleh kalangan anak-anak sampai orang tua. Dalam pemakaiannya, anak perlu dibatasi dalam penggunaan gawai, untuk menghindari terjadinya kecanduan gawai pada anak. Sebagai orangtua, perlu juga mengenali gejala apakah yang ditimbulkan dari gawai tersebut. Syahra menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan pemanfaatannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Orang dewasa, biasa menggunakan gawai selama 1- 4 jam dalam sehari sebagai alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak, awalnya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi-animasi kesukaannya.²⁹

4. Dampak Pemanfaatan Gawai

Gawai memiliki banyak dampak bagi penggunanya, baik positif ataupun negatif, termasuk pada anak. Menurut Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency,

²⁹ Irhayati Harun, *Sukses Mendidik Anak Dengan Qalbu*. (Jakarta: Pt Buana Ilmu Populer 2013), hlm. 110

a) Dampak positif pemanfaatan gawai diantaranya:

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan;
2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, dan gambar yang membantu melatih proses belajar);
3. Meningkatkan rasa percaya diri, (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan); dan
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah, (dalam hal ini akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).³⁰
5. Sumber informasi informasi yang dibutuhkan menjadi lebih cepat dan lebih mudah
6. Inovasi dalam dunia kepenulisan dengan adanya berbagai media penyaluran hasil pemikiran di internet
7. Kemajuan TIK juga akan memungkinkan pengembangan budaya literasi dengan menghadirkan e-book yang dapat diakses dengan mudah.
8. Seseorang dapat dapat mengekspresikan tulisannya melalui media internet

³⁰ I Derry, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, (Jakarta: Bisakimia,2013), hlm. 16-25

9. Postingan yang diunggah dapat dibaca oleh banyak orang.
10. Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

b) Dampak negatif pemanfaatan Gawai

1. Melatih seseorang untuk berpikir pendek dan bertahan berkonsentrasi dalam waktu yang singkat atau lama, karena terlalu fokus pada gawai yang dimiliki
2. Menimbulkan rasa kecanduan bagi pengguna media sosial
3. Penyalahgunaan internet untuk hal-hal yang tidak benar
4. Mengurangi sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan lewat internet dari pada bertemu langsung
5. Maraknya kejahatan dunia maya seperti hacker
6. Siswa jarang menggunakan buku sebagai referensi dalam penyelesaian tugasnya, karena mengakses data dari internet jauh lebih mudah.
7. Gaya hidup yang dominan oleh elektronik
8. Meniru perilaku yang kurang baik dari idolanya.

Adapun pemanfaatan yang diperoleh dari gawai adalah sebagai berikut:

a. Memperlancar komunikasi

Memperlancar komunikasi dengan seseorang yang jauh atau tidak berada di sampingnya

b. Mengakses informasi

Gawai merupakan alat elektronik yang canggih sehingga siapapun dapat mengakses informasi yang diperlukan, baik informasi tentang masa-masa dahulu maupun informasi tentang sekarang.

c. Wawasan bertambah

Dengan adanya gawai seseorang akan mampu menerima informasi secara cepat sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang dunia luar tanpa harus keluar rumah.

d. Hiburan

Aplikasi yang ada didalam gawai salah satu diantaranya adalah musik, game dan video dengan adanya beberapa aplikasi tersebut kita bisa menghilangkan beban pikiran.

e. Gaya hidup/*lifestyle*

Dengan adanya gawai seseorang tidak akan dianggap kuno atau ketinggalan zaman karena mereka dapat menyesuaikan diri sesuai dengan trend sekarang.

Peneliti berkesimpulan ingin tahu lebih jauh tentang manfaat gawai untuk menumbuhkan literasi.

C. Literasi

1. Pengertian Literasi

Secara umum literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Dalam perkembangannya, definisi literasi selalu berevolusi sesuai dengan tantangan zaman. Jika dulu definisi literasi adalah kemampuan membaca dan menulis.

Saat ini, istilah literasi sudah mulai digunakan dalam arti yang lebih luas. Kini ungkapan literasi memiliki banyak variasi, seperti literasi media, literasi komputer, literasi sains, literasi sekolah, dan sebagainya.

Istilah literasi dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *literacy* yang secara etimologis istilah literasi berasal dari bahasa Latin "*literatus*" yang mana artinya adalah orang yang belajar. Dalam hal ini, literasi sangat berhubungan dengan proses membaca dan menulis. Adapun literasi menurut para Ahli, adalah;

1. Elizabeth Sulzby (1986),

Menurut Elizabeth Sulzby, arti literasi adalah kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi (membaca, berbicara, menyimak dan menulis) dengan cara berbeda sesuai dengan tujuannya. Jika didefinisikan secara singkat, definisi literasi yaitu kemampuan menulis dan membaca.

2. Harvey J. Graff

Menurut Harvey J. Graff (2006), arti literasi adalah suatu kemampuan dalam diri seseorang untuk menulis dan membaca

3. Jack Goody

Menurut Jack Goody, pengertian literasi adalah suatu kemampuan seseorang dalam membaca dan juga menulis.

4. Merriam-Webster

Menurut kamus online Merriam-Webster literasi adalah suatu kemampuan atau kualitas melek aksara di dalam diri seseorang dimana

di dalamnya terdapat kemampuan membaca, menulis dan juga mengenali serta memahami ide-ide secara visual.

5. UNESCO

Menurut UNESCO (*The United Nations Education, Scientific, and Cultural Organization*), literasi adalah seperangkat ketrampilan nyata, terutama ketrampilan dalam membaca dan menulis, yang terlepas dari konteks yang mana ketrampilan itu diperoleh serta siapa yang memperolehnya.³¹

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam membaca dan menulis serta kemampuan memahami ide-ide, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, berbicara, menghitung dan mengembangkan potensi, berpartisipasi dalam masyarakat.

2. Prinsip-Prinsip Literasi

Menurut Beer di dalam literasi sekolah itu menekankan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a) Program literasi yang baik bersifat berimbang

Sekolah yang menerapkan prinsip ini maka akan dapat menyadari itu memiliki kebutuhan yang berbeda antara satu sama lain.

- b) Diskusi dan strategi bahasa lisan sangat penting

³¹ Aprida Niken Palupi, Dkk, *Peningkatan Literasi Di Sekolah Dasar*, (Madiun: 2020 Cv. Bayva Cendekia Indonesia), Hlm. 1-2

Dalam prinsip literasi ini, siswa akan dituntut untuk bisa/dapat berdiskusi mengenai suatu informasi tertentu serta juga dalam diskusi membuka kemungkinan perbedaan pendapat serta akan diharapkan dapat mengungkapkan perasaan serta pendapatnya untuk mealtih kemampuan berpikir lebih kritis.

c) Program literasi berlangsung di semua kurikulum

Program literasi ini ditunjukan oleh seluruh siswa jadi tidak bergantung pada kurikulum serta juga membiasakan kegiatan atau aktivitas literasi merupakan kewajiban guru semua pelajaran.

Literasi sangatlah penting untuk dilakukan dan digiatkan karena sanggup membuat sebuah negara semakin maju, literasi meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memiliki pengetahuan yang luas. Budaya literasi juga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai pengisi waktu luang ataupun sebagai pendamping saat istirahat.

Seiring berkembang zaman, Literasi berkembang menurut medianya.

Berikut klasifikasi literasi menurut Baran

1. Literasi klasik (membaca, menulis, menyimak, berbicara digunakan sebagai aturan dasar dalam sekolah.
2. Literasi audio visual yang menghubungkan kepada rangkaian gambar. Ini merupakan permulaan dari Pendidikan berbedayang digagas dengan segera tetapi didukung penuh oleh kebijakan nyata.
3. Informasi atau digital yang berasal dari komputer dan media digital yang telah membuat pentingnya belajar ketrampilan baru.

Literasi media yang dibutuhkan sebagai hasil dari konvergensi media yang menghubungkan media elektronik (komunikasi massa) dan media digital (komunikasi multimedia) yang terjadi dalam berbagai perkembangan masyarakat informasi.³²

Kemudian Sutrianto membagi literasi khususnya pada literasi informasi menjadi lima jenis. Lima jenis literasi tersebut diantaranya adalah literasi dasar, perpustakaan, media, visual, dan teknologi.³³

3. Urgensi Literasi

Seperti yang telah diuraikan di atas, literasi secara harfiah dapat diartikan sebagai melek aksara, maksudnya dari melek aksara disini adalah kemampuan seseorang di dalam membaca dan juga menulis. Seseorang yang memiliki kemampuan ini apabila terus-menerus diasah dan dikembangkan maka akan berimplikasi pada manfaat yang dapat dirasakan yang erat kaitannya dengan ketrampilan bahasa, seperti ketrampilan membaca, menulis, bercakap dan menyimak. Penhayatan kehidupan di dunia dan akhirat.³⁴ Seseorang yang mau berpikir mengenai hal tersebut dalam hidupnya senantiasa mendalami agama melalui manifestasi aktivitas literasi seperti rutin membaca Al-Quran, buku-buku keagamaan, menulis karya tertentu, menghadiri kajian-kajian Agama dan lain sebagainya.

³² Ibid, Aprida Niken Palupi, ..., hlm, 3-4

³³ Sutrianto, Dkk., *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolahmenengah Atas*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2016), hlm, 5-6

³⁴ Rahendra Maya Dan Ulil Amri Syafri, *Spirit Literasi Perspektif Al-Muqaddam*, *Jurnal Edukasi Islam*, (Februari, Vol. 9, No. 1, 2020), hlm, 244

Al-Quran sebagai sumber literasi umat tak lain juga disebut sebagai gudangnya ilmu pengetahuan dan inspirasi. Menurut Ali Romdhoni dalam karyanya Al-Quran dan literasi memberi gambaran mengenai inspirasi aktivitas literasi terhadap Al-Quran, salah satunya adalah perintah membaca dan menulis; melahirkan filosofi *iqra'* yakni membaca dengan tradisi tulis-menulis sebagai alat merekam serta melestarikan pengetahuan.³⁵ Al-Quran merupakan pedoman hidup bagi kita semua apabila merujuk kepada Al-Quran maka tidak akan tersesat karena di dalam Al-Quran telah tertulis berbagai macam ilmu dan kisah-kisah teladan para Rasul apabila seseorang membaca Al-Quran dan memahami arti dalam setiap ayat maka niscaya akan menumbuhkan rasa cinta terhadap Al-Quran serta akan gemar membaca Al-Quran, dengan membaca dan memahami Al-Quran maka seseorang akan merasa tenang, damai dan akan menumbuhkan cinta terhadap sesama manusia dan akan saling menghargai, menghormati, menyayangi dan saling membantu apabila ada yang membutuhkan bantuan baik secara moral maupun secara materi.

Karena seseorang yang telah benar-benar memahami isi ayat-ayat suci akan merasa hidup ini hanya sementara, dunia merupakan panggung sandiwara akhirat merupakan tempat yang kekal semua yang kita lakukan di dunia maka akan dimintai pertanggung jawaban di akhirat kelak.

³⁵ Ali Romdhon, *Al-Quran Dan Literasi Islam*, (Jakarta: Literatur Nusantara, 2013), hlm.

a). Cara membangun Literasi di masa Pandemic

1. Biasakan diri untuk gemar berliterasi

Pembiasaan berliterasi apabila dilakukan secara terus menerus maka akan membangun rasa suka terhadap aktivitas membaca dan menulis

2. Ikut lomba asah *skill* membaca dan menulis

Skill merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu misalnya seseorang mempunyai *skill* dalam menulis dan membaca maka dengan *skill* yang dimiliki seseorang akan mampu dalam mengembangkan potensi yang ada serta mengembangkan bakat yang dimiliki dengan cara ikut lomba asah *skill* dengan begitu seseorang akan mampu melihat sejauh mana potensi yang dimilikinya. Dengan dengan mengetahui sejauh mana potensi tersebut maka dengan sendirinya ia akan belajar dan menggali, mengasah potensi yang dimilikinya.

3. Manfaat gawai untuk menjadi piawai

Dengan adanya gawai seseorang akan lebih mudah dalam beraktifitas baik untuk berliterasi secara digital dan memudahkan dalam mengakses informasi-informasi serta dapat dengan mudah membaca buku-buku, yang tersedia dalam gawai seperti E-Learning, E-Book, Google Book, Google Translate, yang dapat memudahkan literasi tanpa harus ke perpustakaan.

4. Gunakan untuk menunjang produktifitas

Di masa pandemic yang mengharuskan kita berada dirumah mau tidak mau kita harus menggunakan fasilitas yang ada untuk menunjang produktifitas.

b). Pengertian Literasi Digital

Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Bawden (2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an, ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak saja di lingkungan bisnis, tetapi juga di masyarakat. Namun, literasi informasi baru menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi.

Sementara itu, Douglas A.J. Belshaw dalam tesisnya *What is 'Digital Literacy'?* mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut.

1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital.
2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten.
3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual.
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital.
5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab.

6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru.
7. Kritis dalam menyikapi konten. dan
8. Bertanggung jawab secara sosial.

Aspek kultural, menurut Belshaw, menjadi elemen terpenting karena memahami konteks pengguna akan membantu aspek kognitif dalam menilai konten. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

4. Budaya Literasi

Istilah literasi di Indonesia begitu mengemuka di berbagai dominan kehidupan. Salah satu domain yang terkonsentrasi penuh untuk pengembangan literasi yakni pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi. Seiring dengan perkembangan literasi yang pesat tentu diperlukan pemahaman yang mendalam terkait dengan literasi itu sendiri.³⁶

UNESCO dalam Ibadullah, Dewi dan Apri memberi pengertian Secara etimologis, literasi berasal dari bahasa latin littera yang memiliki pengertian sistem tulisan yang menyertainya. Literasi adalah hak asasi manusia yang

³⁶ Ibadullah Malawi Dkk, *Pembelajaran Literasi Berbasis Sastra Lokal*, (Magetan: Media Grafika, 2017), hlm.6

fundamental dan pondasi untuk belajar sepanjang hayat. Hal penting sepenuhnya untuk pembangunan sosial dan manusia dalam kemampuannya untuk mengubah hidup. Goody Berpendapat bahwa literasi dalam arti sempit adalah kemampuan untuk membaca dan menulis. Pendapat tersebut sesuai dengan makna literasi yang tercantum dalam kamus online Merriam Webster, yang menjelaskan bahwa literasi berasal dari bahasa latin literature dan bahasa inggris letter. Literasi merupakan kualitas atau kemampuan melek huruf/aksara yang di dalamnya meliputi kemampuan membaca dan menulis. Meskipun dalam perkembangannya, “melek huruf” yang dimaksudkan tidak hanya berkuat pada pemahaman seseorang untuk mengenali dan atau membaca dan menginterpretasikan lambang huruf dan angka saja, tetapi juga kemampuan untuk mengenali dan memahami ide-ide yang disampaikan secara visual baik berupa gambar, video, maupun adegan.³⁷

Budaya dalam Kamus Dewan edisi keempat terbitan Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP) bermaksud tamadun, peradaban, kemajuan fikiran, akal budi seperti cara berfikir dan kelakuan dan sebagainya. Budaya meliputi adat istiadat, seni, hukum, moral dan lain-lain kemahiran yang diperoleh oleh seseorang manusia atau sebuah masyarakat. Budaya juga di pandang sebagai satu warisan tradisi yang perlu dipelihara. Cara hidup masyarakat yang beraturan seperti tingkah laku, nilai dan cita-cita juga dianggap sebagai satu budaya. Literasi pula bermaksud kebolehan menulis dan membaca atau celik

³⁷Ibadullah Malawi Dkk, *Pembelajaran Literasi...*, hlm 7

huruf. Budaya literasi merujuk peradaban dan ketamadunan dicapai oleh suatu masyarakat yang berkebolehan menulis dan membaca.³⁸

Haryanti dikutip oleh Ni Nyoman dan Loth Putu, menuliskan.³⁹

Budaya literasi dimaksudkan sebagai kegiatan melakukan kebiasaan berfikir yang diikuti oleh sebuah proses membaca, menulis yang pada akhirnya apa yang dilakukan dalam sebuah proses kegiatan tersebut akan menciptakan karya.

Membudayakan literasi adalah salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) di Indonesia. Budaya literasi dapat dimaknai sebagai kebiasaan literasi yang dilakukan berulang-ulang. Literasi itu sendiri memiliki pengertian kemampuan dalam mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara cerdas. Sejalan dengan hal ini paradigma kemampuan yang harus dimiliki peserta didik pun berkembang. minimal ada empat kompetensi yang harus dimiliki peserta didik agar mampu berperan aktif pada abad ke-21 ini. Keempat kompetensi itu antara lain kemampuan membaca pemahaman yang tinggi, kemampuan menulis yang baik untuk membangun dan mengekspresikan makna, kemampuan berbicara secara akuntabel, serta kemampuan menguasai berbagai media digital yang berpengaruh.

Deklasi UNESCO dalam Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah yang menyatakan bahwa Literasi mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi dalam masyarakat. Literasi juga bermakna praktik dan hubungan social yang

³⁸ Nor Farhana Binti Che Mat, Filzah Binti Ibrahim & Rusmadi Bin Baharudin, Menelusuri Budaya Literasi Masyarakat Melayu Melalui Kajian Manuskrip Ilmu Bedhil Dalam Manuskrita, Vol. 9, No. 1, 2019, *Jurnal Manasa*, hlm. 138.

³⁹ Ni Nyoman Padmadewi Dan Luh Putu Artini, *Literasi Di Sekolah Dari Teori Ke Praktik*, (Bandung: Nilacakra, 2018) hlm. 2

terkait dengan pengetahuan, bahasa dan budaya. Literasi informasi terkait pula dengan kemampuan mengidentifikasi, menentukan, menemukan, mengevaluasi, menciptakan secara efektif dan terorganisasi, menggunakan dan mengomunikasikan secara efektif dan terorganisasi, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi untuk mengatasi persoalan. Kemampuan-kemampuan itu perlu dimiliki tiap individu sebagai syarat untuk berpartisipasi dalam masyarakat informasi, dan itu bagian dari hak sadar manusia menyangkut pembelajaran sepanjang hayat.⁴⁰

D. REMAJA

1. Pengertian Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescere* (kata benda, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti “ tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”.

Dalam bahasa Inggris, *murahaqoh* adalah *adolescence* yang berarti *At-tadarruj* (berangsur-angsur). Jadi artinya adalah berangsur-angsur menuju kematangan secara fisik, akal, kejiwaan dan sosial serta emosional. Hal ini mengisyaratkan kepada hakikat umum, yaitu bahwa pertumbuhan tidak berpindah dari satu fase ke fase lainnya secara tiba-tiba, tetapi pertumbuhan itu berlangsung setahap demi setahap.

Dalam Islam, secara etimologi, kalimat remaja berasal dari *murahaqoh*, kata kerjanya adalah *raahaqo* yang berarti *al-iqtirab*(dekat). Secara

⁴⁰ Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2016), hlm. 7

terminologi, berarti mendekati kematangan secara fisik, akal, dan jiwa serta sosial. Permulaan remaja (*adolescence*) tidak berarti telah sepenuhnya kematangan, karena dihadapan *adolescence*, dari tahun 7-10 ada tahun-tahun untuk menyempurnakan kematangan.

Remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa, karena pada masa ini remaja telah mengalami perkembangan fisik maupun psikis yang sangat pesat, dimana secara fisik remaja telah menyamai orang dewasa, tetapi secara psikologis mereka belum matang bagai mana yang dikemukakan oleh Calon 1953 masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat-sifat masa transisi atau peralihan. karena remaja belum memiliki status dewasa tetapi tidak lagi memiliki status anak-anak.⁴¹ Lebih jelas, WHO memberikan definisi tentang remaja secara lebih konseptual, sebagai berikut Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual. Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.⁴²

Kaplan & Sadock dalam bukunya synopsis psikiatri, menyebutkan fase remaja terdiri atas remaja awal (11-14 tahun), remaja pertengahan (14-17 tahun), dan remaja akhir (17-20 tahun). Sementara F.J. Monks berpendapat bahwa secara global masa remaja berlangsung antara 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun: masa remaja awal, 15-18 tahun: masa remaja

⁴¹ Bisri Hasan, *Remaja Berkualitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), hlm. 37

⁴² F.J Monks, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press 20020), hlm. 37

pertengahan, 18-21 tahun masa remaja akhir. Dari beberapa pendapat diatas dapat dibuat suatu batasan usia remaja adalah dimulai dari umur 10-12 tahun.⁴³

Dari beberapa pendapat diatas dapat dibuat suatu batasan usia remaja adalah dimulai dari umur 10-12 tahun.⁴⁴ Kedudukan remaja dalam Islam merupakan penerus agama islam yang sebaik baiknya menurut bangsa dan agama, sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Luqman Ayat 17

يٰٓبُنَيَّ اَقِمِ الصَّلٰوةَ وَاْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَاَنْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاصْبِرْ عَلٰى مَا اَصَابَكَ
اِنَّ ذٰلِكَ مِنْ عَزْمِ الْاُمُوْرِ

Artinya: Hai anakku, dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpamu, sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal diutamakan.

Fase remaja adalah fase rawan bagi masuknya faham ideologi, sebab pada dasarnya ketidakseimbangan psikologis, pada masa remaja sangat mudah dibentuk melalui berbagai faham atau pengaruh dari luar dirinya sendiri. Masa remaja mengandung berbagai masalah, semuanya itu dapat mempengaruhi jiwanya dan akhirnya berbekas pada sikap serta tingkah lakunya, hal ini menjadi tantangan yang cukup berarti bagi anak pada fase remaja. Maka sikap yang dianjurkan oleh agama adalah untuk selalu bersikap tabah dan sabar terhadap sesuatu yang akan menimpamu untuk melaksanakan berbagai aktivitas atau tugas sehari-hari. Dilihat dari dimensi orangtua, anak sudah seharusnya mendapatkan didikan dengan kasih sayang serta dibutuhkan

⁴³ F.J Monks, *Psikologi Perkembangan...*, hlm 24

⁴⁴ F.J Monks, *Psikologi Perkembangan...*, hlm 24

pula kebijaksanaan. Perbedaan pendapat diantara para ahli terhadap masa remaja itu adalah masa peralihan untuk mempersiapkan diri guna menempuh masa dewasanya. Zakiah Dradjat, menyatakan bahwa: “Remaja adalah masa peralihan anak-anak menjelang dewasa.”⁴⁵

Remaja secara tepat tidak mudah, karena banyak sekali sudut pandang yang dapat digunakan dalam mendefinisikan remaja. Kata remaja berasal dari bahasa latin *Adole Scene* berarti *to grow* atau *to gromaturity*. Banyak tokoh yang memberikan definisi remaja, seperti De Brun mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa.

Remaja yang dalam bahasa aslinya disebut *Adole Scence* berasal dari bahasa latin *Adolescare* yang artinya “tumbuh atau tumbuh mencapai kematangan”. Bangsa primitif dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap dewasa apabila sudah mampu mengadakan produksi. Menurut Rice ia mengatakan:

“Masa remaja adalah masa peralihan, ketika individu tumbuh dari masa anak-anak menjadi individu yang memiliki kematangan. Pada masa tersebut, ada dua hal penting menyebabkan remaja melakukan pengendalian diri. Dua hal penting tersebut adalah, pertama hal yang bersifat eksternal, yaitu adanya perubahan lingkungan dan kedua adalah hal yang bersifat internal yaitu karakteristik didalam remaja yang membuat

⁴⁵ Zakiah Drajat, *Pembinaan Remaja Dan Pemuda, Masjid* (Jakarta: Suara Masjid, 1995), hlm.19

remaja relatif lebih bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya.”

2. Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja

Salah satu periode dalam rentang kehidupan ialah fase remaja. Masa ini merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu, dan merupakan masa transisi yang dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat.

William Kay, sebagaimana dikutip Yudrik Jahja, mengemukakan tugas-tugas perkembangan masa remaja sebagai berikut:

- (a) Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya
- (b) Mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
- (c) Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual ataupun kelompok.
- (d) Menemukan manusia model yang dijadikan identitas pribadinya
- (e) Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.⁴⁶

a) Perkembangan Emosi Masa Remaja

Karena berada pada masa peralihan antara masa anak-anak dan masa dewasa, (Ali dan Asrori,) mengibaratkan bahwa:

⁴⁶ Olivia Janesari, *Persepsi Remaja Tentang Penyebab Perilaku Kenakalan Remaja*, (Skripsi Di Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2009), hlm. 8-9.

“Terlalu besar untuk serbet, terlalu kecil untuk taplak meja karena sudah bukan anak-anak lagi, tetapi juga belum dewasa. Masa remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna. Remaja juga sering mengalami perasaan tidak aman, tidak tenang, dan khawatir kesepian”.

E. Teori

1. Teori *Uses and Gratification*

Teori *Use and Gratification* pertama sekali diperkenalkan pada tahun 1974, oleh Herbert Blumler dan Elihu Katz dalam bukunya *The Uses Of Mass Communication: Current Perspectives On Gratifacion Research*. Teori ini mengemukakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih serta menggunakan media tersebut. Dalam persepsinya bahwa tidak hanya ada satu jalan bagi khalayak untuk menggunakan media. Sebaliknya ada persepsi bahwa ada banyak alasan khalayak untuk memilih dan menggunakan media masa. Menurut pendapat teori ini, konsumen media merupakan dapat bebas dalam memilih bagaimana atau lewat media apa mereka menggunakan media serta bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya. Menurut Katz dan Blumler, landasan dari asumsi-asumsi dari pendekatan *uses and gratifications* adalah sebagai berikut:

1. Prosesi komunikasi massa teridentifikasi dari berbagai inisiatif terhadap korelasi pemuasan kebutuhan dengan sikap memilih media sangat tergantung dari khalayak ramai komunitas tersebut.

2. Khalayak dianggap aktif jika sebagian penting dari penggunaan media masa diasumsikan mempunyai tujuan.
3. Banyak tujuan pemilihan media masa menghasilkan konklusi dari data yang ditemukan khalayak ramai.
4. Media masa harus mampu berkompetisi dengan sumber-sumber lainnya agar terciptanya kepuasan kebutuhan manusia secara keseluruhannya. Bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media mengarah dari sikap khalayak ramai.
5. Esensi dari penilaian kultural terhadap media masa harus ditangguhkan sebelum diteliti terlebih dahulu dari sikap khalayak ramai.

Teori *uses and gratification* atau lebih familiar disebut dengan teori penggunaan dan kebutuhan menyatakan bahwa,

“orang secara aktif mencari media tertentu dan muatan (isi) tertentu untuk menghasilkan kepuasan atau konklusi tertentu”.⁴⁷

Teori ini menitikberatkan fokus pada audiensi sebagai konsumen media massa dan bukan pada pesan yang disampaikan. Penilaian dari teori ini merupakan audiensi dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan yang bersifat aktif walaupun terdapat unsur diskriminatif didalamnya. Audiensi dinilai dalam mengukur berbagai kebutuhan serta mengetahui dan bertanggung jawab terhadap berbagai konsekuensi

⁴⁷ Lynn H. Turner Dan Richard West, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis Dan Aplikasi, Edisi K-3* (Jakarta: Salemba Humanika), h.101

pilihan media yang memenuhi kebutuhan mereka.⁴⁸ Inti dari teori *uses and gratification* diungkapkan dalam buku “Teknis Praktis Riset Komunikasi”, adalah pada prinsip dasarnya khalayak dalam penggunaan media massa dilatarbelakangi oleh motif-motif tertentu, jika motif ini terfasilitasi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi. Dengan demikian dapat digolongkan bahwa media (*uses*) tertentu dapat menyesuaikan beragam kebutuhan masing-masing agar mendapatkan apa yang mereka butuhkan (*gratification*). Perbedaan dari setiap individu menjadi sebuah kausalitas audiens dalam mencari, menggunakan dan memberikan sikap stimulus terhadap substansi dari media secara komperatif yang berdasarkan dari beberapa faktor, diantaranya adalah:

1. Kondisi sosial psikologis individual akan menyebabkan adanya media (*uses*).
2. Kebutuhan-kebutuhan yang terpenuhi
3. Perbedaan pola menggunakan media dalam aktivitasnya
4. Adanya media massa atau sumber-sumber yang lain.
5. Konsekuensi terhadap kebutuhan tidak ditinjau kepada dampak yang akan ditimbulkan.

Adapun kebutuhan yang dipuaskan oleh media digolongkan pada lima kategori, diantaranya adalah:

1. Kebutuhan pelepasan ketegangan, hal ini berdasarkan pada pelarian dan pengalihan.
2. Kebutuhan integratif personal, yang menjadi sebab kuatnya kredibilitas, rasa, percaya diri, stabilitas dan status sosial.

⁴⁸ Morrison, *Teori Komunikasi Tentang Komunikator, Pesan, Percakapan Dan Hubungan(Interpersonal)*, (Bogor:Ghalia Indonesia,2013), h. 509.

3. Kebutuhan afektif-emosional, hal ini berdasarkan pengalaman menyenangkan atau estetis.
4. Kebutuhan kognitif-informatif, mencakup pada tingginya rasa ingin tau dan pemahaman.
5. Kebutuhan integratif-sosial, hal ini berdasarkan untuk memperkuat hubungan keluarga, teman dan koleganya.

Dalam teori *uses and gratification* ditemukan berbagai indikator penentu dari khalayak terhadap media yang dipilihnya. Menurut Palmgreen yang juga melakukan sebuah riset dengan menggunakan teori ini memperdalam pembahasan berbagai indikator-indikator yang mendominasi pemilihan khalayak terhadap media. Esensi dari penggunaan konsep berfikir oleh Palmgreen bahwa khalayak memilih media dilatarbelakangi oleh motif-motif tertentu. Kondisi ini muncul dikarenakan dari nilai ekspektasi (*expectancy value*) yang muncul dari khalayak tertentu.⁴⁹

Kepuasan berarti terpenuhinya semua kebutuhan khalayak pengguna media massa berdasarkan motif dan tujuannya. Penggunaan media hanyalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan manusia. Efek media dianggap sebagai situasi ketika kebutuhan itu terpenuhi. Orang-orang memiliki kesadaran dan kemampuan diri yang memadai ketika mereka memilih dan menggunakan media tertentu dalam memenuhi kebutuhan yang dicari. Kepuasan yang diperoleh seseorang dari media ditentukan oleh sikap khalayak pada suatu media, yaitu evaluasi dan kepercayaan

⁴⁹ McQuail, *Teori Komunikasi Massa*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), h. 89

yang diberikan dari isi media. Jika khalayak percaya bahwa suatu tayangan dapat memenuhi kebutuhannya, maka khalayak akan tetap bertahan menonton.

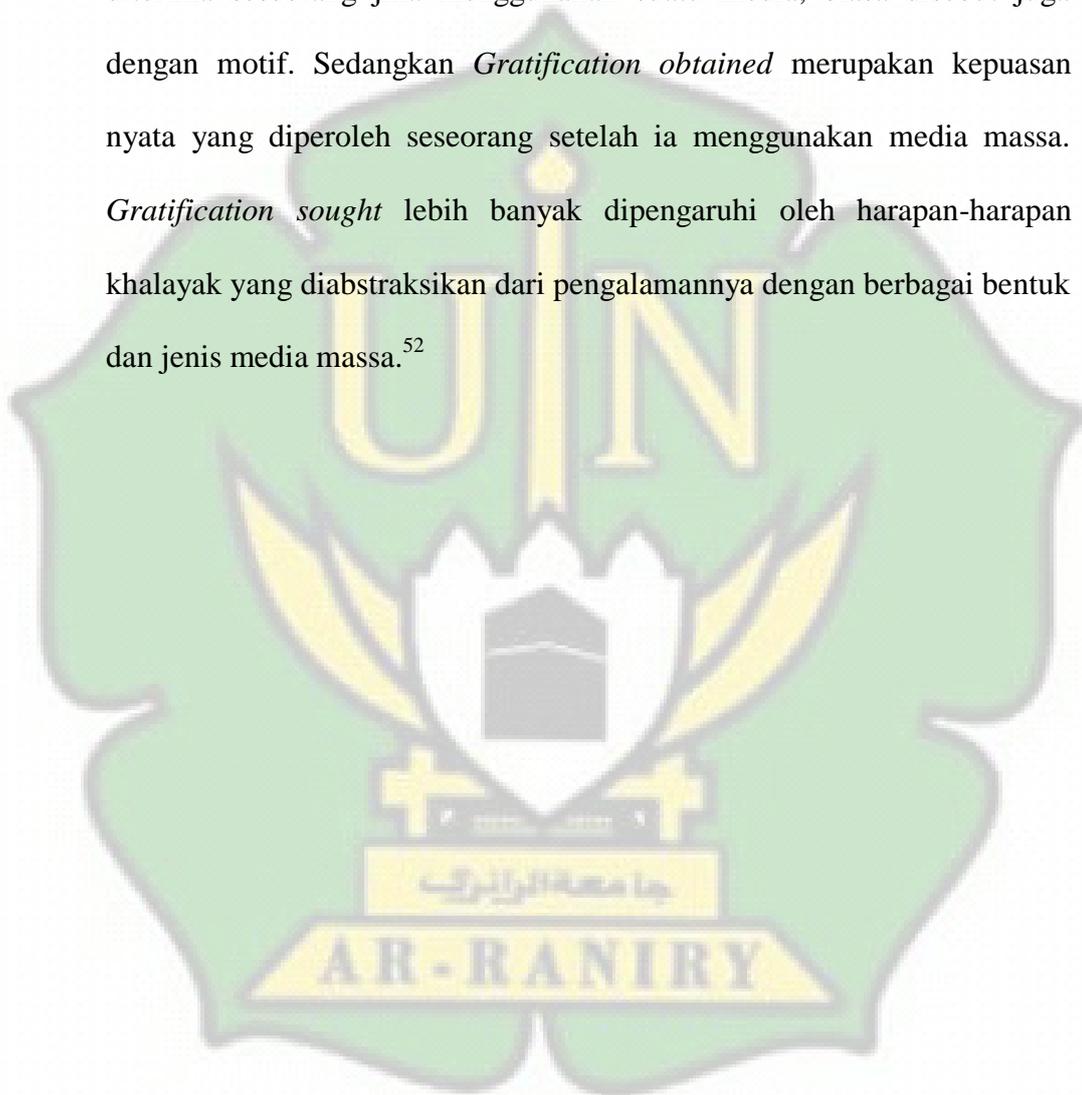
Penjelasan mengenai *teori uses and gratification* menunjukkan bahwa setiap orang selalu memiliki kebutuhan yang memerlukan pemenuhan kebutuhan massa yang diperoleh dari media. Menurut Harzog, jenis kepuasan tertentu yang diinginkan khalayak dapat menentukan perhatian terhadap isi pesan media. Individu memiliki penilaian dan kepercayaan terhadap salah satu media massa yang dianggap mampu memenuhi kebutuhannya. Motif akan mendukung penilaian dan kepercayaan individu terhadap media sehingga terdorong untuk mengkonsumsinya. Setelah dikonsumsi/dipakai, akan terlihat apakah media dapat memenuhi motif awal menonton atau tidak.⁵⁰

Philip Palmgreen mengembangkan riset terkait *uses and gratification*. Riset *uses and gratification* yang dikembangkannya memfokuskan pada motif sebagai variabel independen yang mempengaruhi penggunaan media. Namun, konsep yang diteliti oleh model Palmgreen tidak berhenti sampai disitu, dengan menanyakan apakah motif-motif khalayak itu telah dapat dipenuhi oleh media. Dengan kata lain, model Palmgreen ini meneliti apakah khalayak puas dengan setelah menggunakan media atau

⁵⁰ Morissan, *Teori Pengantar Individu Hingga Massa*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hlm 514

tidak. Konsep mengukur kepuasan ini disebut GS (*Gratification Sought*) dan GO (*Gratification Obtained*).⁵¹

Gratification sought merupakan kepuasan yang diharapkan akan diterima seseorang jika menggunakan suatu media, biasa disebut juga dengan motif. Sedangkan *Gratification obtained* merupakan kepuasan nyata yang diperoleh seseorang setelah ia menggunakan media massa. *Gratification sought* lebih banyak dipengaruhi oleh harapan-harapan khalayak yang diabstraksikan dari pengalamannya dengan berbagai bentuk dan jenis media massa.⁵²



⁵¹ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006), hlm 211.

⁵² Winda Hardyanti, "Diskrepansi Kepuasan Pembaca Media Online Islam: Studi Komparatif Kesenjangan Kepuasan Membaca Situs Eramuslim.Com Di Kalangan Dosen Dan Mahasiswa di Malang", *Jurnal Sospol*, Vol. 3 No. 1, hlm 187.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.⁵³ Metode deskriptif dapat diartikan juga sebagai cara pemecahan masalah yang diteliti dengan cara menggambarkan keadaan suatu objek dan subjek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.⁵⁴

Jenis penelitian ini adalah deskriptif karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata atau gambaran, bukan angka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Gogdan dan Tailor yang dikutip oleh Lexy dalam bukunya, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Lexy mengatakan, metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁵⁵

Jadi alasan peneliti menggunakan pendekatan dan jenis penelitian kualitatif deskriptif karena untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin dan data dari informasi yang sesuai dengan apa yang diteliti. Disamping itu penelitian kualitatif berguna untuk mendeskripsikan fenomena yang melahirkan teori dan data yang dikumpulkan merupakan faktor paling penting dalam penelitian.

⁵³Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988), hlm 65

⁵⁴Nawawi H. Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2005), hlm 63.

⁵⁵Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 3

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di gampong Matang Teungoh yang berlokasi di Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen dengan jumlah 192 Kepala Keluarga, dengan 51 remaja laki-laki dan remaja perempuan.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan sebuah subjek penelitian untuk memperoleh data dari subjek tersebut, dengan demikian dapat diketahui permasalahan yang peneliti kaji terhadap informasi yang diberikan oleh mereka dengan benar. Dengan adanya informan maka peneliti akan lebih mudah dalam menggali data dengan utuh dan jua akan menjadi umpan balik terhadap penelitian data peneliti.⁵⁶ Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, teknik pengambilan sampel yang berdasarkan atas suatu pertimbangan tertentu, seperti sifat populasi ataupun ciri-ciri yang sudah diketahui sebelumnya.⁵⁷ Adapun yang menjadi subjek dalam dapat dilihat pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah
1.	Orang Tua Remaja	5 Orang
2.	Remaja Gampong Matang Teungoh	10 Orang
Jumlah		15 Orang

Adapun kriteria dari para narasumber sebagai informan pada gampong matang teungoh adalah sebagai berikut ini;

⁵⁶ Burhan Bugin, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm 77

⁵⁷ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal, 85.

No	Nama	Kelahiran	Tingkat/ Jenjang Pendidikan
1.	Reza Fahlevi	11 November 2007	Kelas IX SMP 3 Samalanga
2.	M. Hafidz	17 Desember 2008	Kelas VIII SMP 3 Samalanga
3.	M. Subki	09 April 2006	Kelas X SMA 2 Samalanga
4.	Ilham	17 September 2005	Kelas X SMK Ule Glee
5.	Muhammad Nur	15 juli 2005	Kelas VIII SMPN 3 Samalanga
6.	Rahmad Zamzami	21 Desember 2006	Kelas X SMAN 2 Samalanga
7.	Muhammad Alif	12 Oktober 2009	Kelas VII SMPN 3 Samalanga
8.	Ahmad Zulfasya	25 Januari 2006	Kelas X SMAN 2 Samalanga
9.	Ulil Azmi	17 April 2007	Kelas IX SMP 2 Samalanga
10.	Muhammad Kausar	11 Januari 2006	Kelas VIII SMPN 2 Samalanga

No	Nama	Pekerjaan	Tingkat/ Jenjang Pendidikan
1.	Rani	petani	Tamatan SLTA
2.	Zulfan	IRT	Tamatan SLTA
3.	Ratnawati	Petani	Tamatan SLTA
4.	Raihan	Petani/ IRT	Tamatan SLTA
5.	Ruhamah	Buruh Cuci	Tamatan SLTP

Dimana peneliti dan narasumber memiliki posisi yang sama, dengan demikian para narasumber tidak hanya sekedar memberikan tanggapan atau data yang

dibutuhkan oleh peneliti namun lebih mendominasi dari apa yang diperoleh pada saat memberikan informasi yang dimiliki, sehingga posisi tersebut sumber data yang berupa manusia dalam penelitian kualitatif disebut sebagai informan.⁵⁸

Penelitian ini key informan dan informan yang dipilih adalah orang tua remaja dan pihak remaja gampong matang teungoh. Pemilihan ini berdasarkan penentuan oleh peneliti, yaitu memilih kasus yang informatif (*information-rich cases*) berdasarkan strategi serta tujuan yang telah ditentukan oleh peneliti, yang mana jumlah sangat tergantung terhadap tujuan dan sumber daya penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi awal penulis di Gampong Matang Teungoh banyak remaja yang menggunakan gawai baik itu untuk belajar maupun bermain sehingga penulis ingin mengetahui bagaimana para remaja mampu membagi waktu untuk memanfaatkan gawai sebagai media literasi. Melihat fenomena akhir-akhir ini terhadap kecenderungan para remaja Gampong Matang Teungoh dalam pemakaian gawai merupakan sebuah hal yang memprihatinkan. Sedari itu, penulis tertarik untuk meneliti sejauh mana pemanfaatan gawai yang diperoleh para remaja untuk bisa meningkatkan budaya literasi serta dampak positif terhadap pembelajaran terutama pada masa pandemi.

⁵⁸ H.B. Sutopo, *Penelitian Kualitatif; Dasar Teori Dan Penerapannya Dalam Penelitian*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006), hlm. 60

Teknik pengamatan sering di kenal dengan istilah observasi. Menurut Margono, S. dalam Zuriah N observasi diartikan sebagai pencacatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek. Peneliti mengamati dengan teliti dan mencatat segala informasi yang diperoleh dari aspek yang akan di amati. Dimana aspek yang akan diamati telah ditentukan sebelumnya dan disusun dalam panduan observasi. Teknik observasi ini cenderung lebih natural karena menangkap apa yang dilihat oleh peneliti saat proses berlangsung. Penggunaan alat bantu observasi seperti kamera dan buku catatan sangat dianjurkan untuk mengantisipasi keterbatasan daya ingat dan hal-hal yang tidak tertangkap pada saat pengamatan berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara atau kuisisioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari informan atau orang yang diwawancarai.⁵⁹ Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang. Wawancara terbagi menjadi 2 yaitu:

a. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan defenitif tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dengan demikian dalam wawancara, peneliti telah menyiapkan instrument peneliti berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis.

b. Wawancara tidak terstruktur

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu*, hlm 126

Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan secara bebas tanpa menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang ditanyakan.⁶⁰ Dalam hal ini penulis menggunakan wawancara tidak terstruktur dengan metode wawancara secara langsung dengan beberapa informan yang ada.

Dengan cara ini peneliti berharap bahwa informan memberikan data yang valid dan objektif sesuai dengan yang peneliti butuhkan dalam penelitian ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.⁶¹ Metode ini tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap, belum berubah. Dengan metode dokumentasi yang diamati bukan benda hidup tetapi benda mati. Dokumentasi merupakan proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun dengan melihat dan menganalisa dokumen-dokumen yang telah dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek tersebut, dalam penelitian ini subjeknya adalah remaja, orang tua dan perangkat Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen. Studi dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari perspektif

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2017), hlm. 138-139

⁶¹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu*, hlm 274

subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.⁶²

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang telah terkumpul selanjutnya diolah sesuai dengan peraturan yang sesuai dengan penelitian dan data yang terkumpul kemudian disajikan dalam susunan yang baik dan rapi. Kegiatan pengolahan data dalam penelitian ini adalah berdasarkan data hasil wawancara, kemudian diolah untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam menganalisis data pada penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis data yaitu;

- a. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari beberapa orang yang telah diwawancarai, pengamatan langsung dan
- b. Data skunder yaitu semua informasi yang berkaitan dengan konsep pemanfaatan gawai dalam menumbuhkan literasi remaja gampong matang teungoh berupa buku penunjang dan dokumentasi

Selanjutnya, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁶³ Sedangkan menurut Patton,

⁶² Haris Herdiansyah, *Metode Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika), hlm.143

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian.....*, hlm 244

analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan uraian dasar.⁶⁴

1. Reduksi Data.

Data yang diperoleh dari laporan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

2. Penyajian Data.

Penyajian data penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya.

3. Verifikasi atau penyimpulan Data.

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

⁶⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, hlm 280

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen

Berdasarkan geografis gampong matang tengah terletak pada kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Provinsi Aceh. Secara umum keadaan topografi gampong Matang Teungoh merupakan pemukiman penduduk areal persawahan dan tambak. Jika dilihat secara geografis Gampong Matang Teungoh berbatasan sebelah utara Gampong Tanjong Baro, sebelah Timur berbatasan dengan Gampong Pineung Siribee, sebelah barat berbatasan dengan Gampong Menasah Lincih dan sebelah selatan berbatasan dengan Gampong Ulee Ue.⁶⁵ Masyarakat Gampong Matang Teungoh memiliki mata pecaharian pada sektor pertanian dengan jumlah penduduk mencapai 190 kepala keluarga. Penduduk terdiri dari 90 orang dengan jenis kelamin laki-laki dan 100 orang dengan jenis kelamin perempuan.

1. Visi, Misi dan Tujuan Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen

a. Visi

Visi merupakan sebagai pandangan kehidupan masyarakat sebagai cerminan hidup yang ideal sebagaimana yang diinginkan atau sesuai dicita-citakan oleh pemerintah gampong. Visi ini dijadikan sebagai alat

⁶⁵ Tim Perumus RPJMG Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Tahun 2018-2022

ukur oleh pemerintah gampong dalam pembangunan dalam melihat dan menilai kondisi gampong pada masa yang mendatang menjadi lebih baik.

Adapun visi Gampong Matang Teungoh adalah sebagai berikut:

“Terwujudnya masyarakat Gampong Matang Teungoh yang mandiri, mampu memenuhi kebutuhan hidup secara layak dan bergerak pada bidang pertanian dan perikanan serta penguatan ekonomi kerakyatan pada tahun 2025 dalam pranata sosial yang beradab, setara dan berkeadilan”.⁶⁶

b. Misi

Misi merupakan sebuah pernyataan dalam menetapkan dari sebuah tujuan serta sasaran desa yang akan hendak dicapai, pernyataan ini akan mengarahkan tujuan desa pada satu focus dan diemban oleh pemerintah gampong tersebut. Untuk mewujudkan visi gampong maka pemerintah gampong matang teungoh menetapkan misi sebagai berikut:

1. Pertanian dan Perikanan

Mengembangkan dan meningkatkan berbagai potensi yang terdapat pada setiap masyarakat gampong matang teungoh dalam aspek pertanian dan perikanan secara terpadu dengan berbasis pada agribisnis menuju agroindustri yang berbasis ekonomi kerakyatan.

2. Ekonomi Kerakyatan

Membangun sumber pendapatan asli gampong (PAG) dan sumber pendapatan masyarakat untuk meningkatkan perekonomian dalam

⁶⁶ Tim perumus RPJMG Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Tahun 2018-2022

rangka menunjang pembangunan gampong secara berkelanjutan. Serta meningkatkan pertumbuhan ekonomi masyarakat yang merata, berkelanjutan serta mendorong investasi baik dari dalam maupun dari luar gampong.

3. Infrastruktur

Membangun dan memelihara prasarana dan sarana perhubungan serta membuka isolasi daerah-daerah potensial bagi pembangunan agribisnis secara terencana dan terpadu serta menyediakan berbagai sarana dan prasarana gampong untuk menunjang perekonomian ke-masyarakat-an.

4. Sumber Daya Manusia (SDM)

Mengembangkan dan meningkatkan pelayanan pendidikan dan kesehatan secara berkesinambungan.

c. Tujuan

Adapun tujuan Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen meningkatkan pertumbuhan ekonomi masyarakat yang merata, berkelanjutan serta mendorong investasi baik dari dalam maupun dari luar gampong;⁶⁷

1. Meningkatnya produktivitas dan kualitas dalam kontinuitas produksi sector pertanian mendukung perkembangan agroindustri

⁶⁷ Tim perumus RPJMG Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Tahun 2018-2022

2. Meningkatnya teknologi pertanian dari teknologi tradisional ke teknologi modern
3. Berfungsi lembaga-lembaga ekonomi masyarakat mendorong pengembangan sektor pertanian
4. Meningkatnya kualitas sumber daya pertanian dan tambak
5. Meningkatnya jiwa kewirausahaan petani tambak
6. Berkembangnya industri-industri pengolahan hasil pertanian
7. Tersedianya fasilitas kredit yang terjangkau oleh petani tambak.

2. Luas wilayah Gampong Matang Teungoh

Adapun luas wilayah Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen terdiri dari;

Table 4.1 Kondisi Fisik⁶⁸

No	Lahan	Luas
1.	Area Persawahan	17 Ha
2.	Area Perkebunan	2,5 Ha
3.	Area Tambak	8 Ha
4.	Tanah Kas Gampong	0,5 Ha

Table 4.2 Orbitasi⁶⁹

No	Orbisitas Umum	Jarak
1.	Jarak ke Kemukiman	0,5 Km
2.	Jarak ke Kecamatan	3 Km
3.	Jarak ke Kabupaten	25 Km
4.	Jarak ke Provinsi	201 Km

⁶⁸ Sumber Buku Catatan Penduduk Sekretariat Gampong Matang Teungoh, Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Tahun 2018-2022

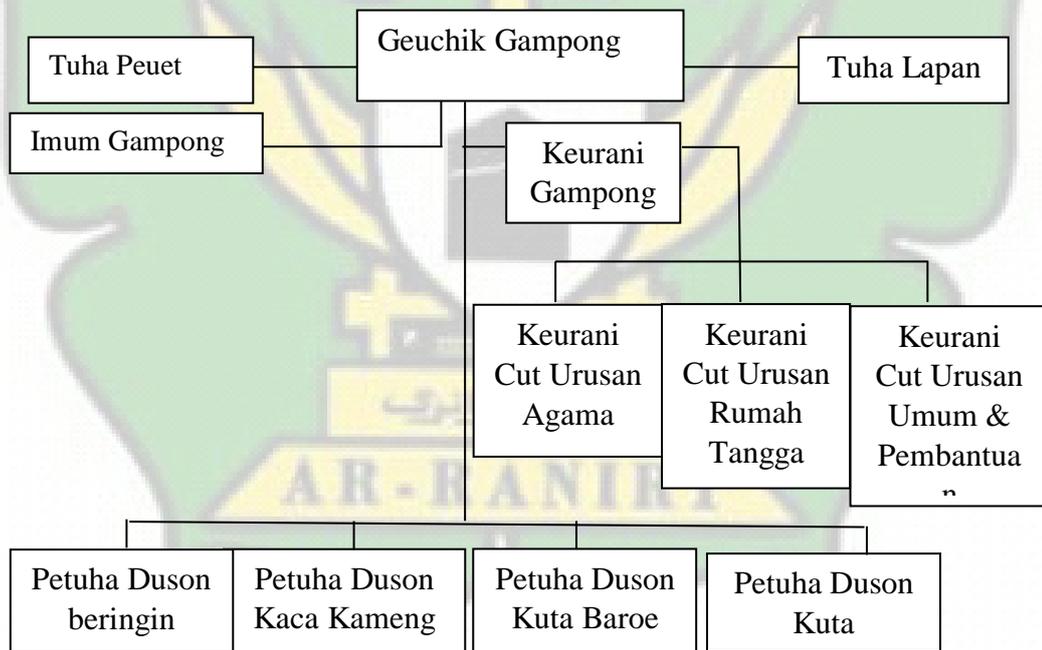
⁶⁹ Sumber Buku Catatan Penduduk Sekretariat Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Tahun 2018-2022

3. Struktur Gampong Matang Teungoh

Pada setiap lembaga pemerintahan sangat melekat dengan organisasi yang terdiri dari beberapa orang dalam mewujudkan berbagai cita-cita yang telah direncanakan secara bersama, maka oleh demikian dibutuhkan sebuah struktur organisasi dalam memainkan peran masing-masing dengan tujuan yang sama.

Adapun struktur Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Provinsi Aceh adalah sebagai berikut;⁷⁰

Struktur Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Provinsi Aceh



⁷⁰ Tim Perumus RPJMG Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Tahun 2018-2022

Keterangan;

1. Geuchik Gampong/Kepala Desa (Munawar Khalil)
2. Sekretasis Desa (Sudirman)
3. Imum Gampong/Imam Desa (Imran Muhammad)
4. Tuha Peuet
 - Mansur S (Ketua)
 - Sulaiman
 - Arifuddin
 - Saifuddin
 - M. Yusuf Yakob
 - Tgk. Tarmizi
5. Tuha Lapan
 - M. Ridwan (Ketua)
 - M. Yusuf Yakob
 - Tgk. Tarmizi
 - Zulkifli
 - Fazli m.jamil
 - Nuraini
 - Hulaimi
 - M. Ali
6. Duson Kuta Baro (Muksal Mina)
7. Duson Kurta Kumbang (Bustamam)
8. Duson Beringin (Fauzi Abbas)
9. Duson Kaca Kameng (Aklizar)⁷¹

Dalam struktur desa di Aceh selanjutnya disebutkan Gampong. Gampong Matang Teungoh merupakan salah satu gampong yang terletak dalam wilayah kemukiman Tanjongan Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen, terdiri dari

⁷¹ Tim Perumus RPJMG Matang Teungoh Tahun 2018-2022

4 dusun yaitu Dusun Beringin, Dusun Kaca Kameng, Dusun Kuta Baro, Dusun Dusun Kuta Kumbang dengan jumlah penduduk 558 jiwa. Berbeda dengan daerah lain, di Aceh dalam struktur terdapat *Tuha peuet* atau penasehat yang terdiri dari empat orang yang dituakan di desa tersebut, hal ini diambil ibrah pada masa perjalanan kepemimpinan Nabi Muhammad Saw yang memiliki empat orang shabat yang selalu menemani perjalanan dakwah yang dibawa oleh beliau. Hal ini menjadikan ciri khas yang terdapat di Aceh, perbedaan yang tidak terdapat pada daerah-daerah lain di Indonesia.

4. Kondisi Demografi

a. Pertumbuhan Penduduk dan Kepadatan

Gampong Matang Teungoh dari masa ke masa terjadinya sebuah pertumbuhan dan kepadatan penduduk dari tahun 2018 sebanyak 430 orang, hal ini mengalami pertumbuhan sebesar 0,84% orang sampai dengan tahun 2021 menjadi 558 orang. Data tersebut menjadikan bukti bahwa pada setiap tahunnya terjadi peningkatan jumlah penduduk Gampong Matang Teungoh selama 4 (empat) tahun belakangan ini terjadi pertumbuhan penduduk sebanyak 128 orang.

Tabel 4.3 Pertumbuhan Jumlah Penduduk Gampong Matang Teungoh Tahun 2018 s/d 2021⁷²

Tahun	Penduduk		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
2018	197	233	430
2019	215	244	459
2020	232	262	494
2021	257	301	558

⁷² Sumber Buku Catatan Penduduk Sekretariat Gampong Matang Teungoh, 2021

b. Komposisi Penduduk

Jumlah rumah tangga yang terdapat pada Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Provinsi Aceh pada tahun 2018 sebanyak 192 kepala keluarga, hal ini dapat dilihat secara lebih rinci sebagaimana tercantum dalam tabel 2.4 dibawah berikut ini.

Tabel 4.4 Jumlah Kepala Rumah Tangga, Penduduk Dan Rasio Jenis Kelamin Gampong Matang Teungoh 2021⁷³

No	Nama Desa	Rumah Tangga	Penduduk			Rasio Jenis Kelamin
			LK	PR	Jumlah	
1	Matang Teungoh	192	257	301	558	

c. Struktur Usia

Penduduk Gampong Matang Teungoh per tahun 2021 jika dilihat tipologi berdasarkan kelompok umur di Gampong Matang Teungoh tentu sangat bervariasi dari umur balita hingga yang sudah lanjut usia, hal ini dapat dilihat sebagaimana yang terdapat pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 4.5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tipologi Umur Di Gampong Matang Teungoh Per Tahun 2021⁷⁴

Kelompok umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
0-12 bulan	4	7	11
01-04 tahun	11	14	25
05-06 tahun	16	20	36

⁷³ Buku Catatan Penduduk Sekretariat Gampong Matang Teungoh, Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Tahun 2018-2022

⁷⁴ Buku Catatan Penduduk Sekretariat Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Tahun 2018-2022

07-12 tahun	21	23	44
13-15 tahun	25	38	63
16-18 tahun	23	29	52
19-25 tahun	27	32	59
26-35 tahun	32	31	63
36-45 tahun	31	32	63
46-50 tahun	26	30	56
51-65 tahun	22	32	54
66 tahun ke atas	19	22	41
Jumlah	257	301	558

d. Jenis Pendidikan

Adapun latar belakang pendidikan yang ditempuh oleh masyarakat Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen cukup beragam, ada yang hanya menempuh pada jenjang Pendidikan sekolah dasar (SD) saja, ada pula yang hanya menempuh jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan yang dominan paling banyak pada jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan terakhir jenjang Pendidikan Strata Satu (S1)

e. Jenis Pekerjaan

Gampong matang teungoh kecamatan samalanga kabupaten bireuen provinsi aceh merupakan salah satu gampong dengan pendapatan masyarakatnya didominasi pada pertanian dan pertambakan di daerah tersebut. Dengan jumlah penduduk 558 jiwa, terdiri dari 257 jiwa berjenis kelamin laki-laki dan 301 jiwa dengan jenis kelamin perempuan. Potensi ekonomi yang cukup ideal baik dari aspek pertanian maupun pada

perikanan ini dapat dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin oleh masyarakat matang teungoh.

Dengan demikian perangkat Gampong Matang Teungoh berusaha dengan semaksimal mungkin untuk dapat mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) supaya dapat menanggulangi berbagai permasalahan atau persoalan yang terjadi di sektor pertanian dan perikanan yang menjadi mata pencarian masyarakat setempat. Hal ini juga disadari dengan benar oleh perangkat gampong matang teungoh dengan minimnya tingkat pendidikan yang ditempuh pada gampong tersebut, sehingga potensi Sumber Daya Alam (SDA) yang terdapat pada Gampong Matang Teungoh tidak dapat diambil manfaatnya secara maksimal. Hal ini sangat kentara dampak yang akan dirasakan oleh masyarakat dalam aspek perekonomian. Karena makmurnya suatu gampong tersebut dapat diukur dari aspek perekonomian yang sangat kondusif, sehingga terjawab semua hal yang selama ini menjadi sebuah persoalan dalam sebuah gampong. Namun tidak dapat dipungkiri, persoalan saran dan prasarana menjadi kendala utama dalam peningkatan sumber pendapatan masyarakat serta fasilitas pelayanan public dalam meningkatkan pengembangan perekonomian kerakyatan yang menjadi visi, misi dan tujuan Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen.

B. Pemanfaatan Aplikasi Pada Gawai Untuk Menumbuhkan Budaya Literasi Pada Remaja Gampong Matang Teungoh

Masa remaja merupakan salah satu masa yang sangat produktif dalam menuntut atau menggali ilmu pengetahuan supaya menjadi manusia yang ideal dalam segala aspek kehidupan terlebih utama dalam kehidupan bermasyarakat yang dapat memberikan manfaat yang cukup besar. Seiring berkembangnya zaman yang pesat dengan teknologi juga terjadi pergeseran nilai-nilai yang selama ini harus dijunjung tinggi oleh setiap manusia. Adapun nilai-nilai tersebut memanusiation manusia seutuhnya dalam bingkai pendidikan. Namun disadari selama dua dekade belakangan ini, perkembangan teknologi tidak dapat dibendung. Dengan kata lain, semua elemen masyarakat dari berbagai kalangan ekonomi menengah ke bawah hingga kalangan ekonomi menengah ke atas semuanya sudah sangat erat kehidupannya dengan pemanfaatan gawai bahkan selama ini menjadi aneh jika seseorang tidak mengerti tentang pemanfaatan gawai.

Namun perihal ini menjadi sebuah tantangan yang cukup besar bagi pengguna aplikasi pada gawai terutama para remaja yang sudah sangat erat kehidupannya dengan gawai terutama dengan berbagai jenis aplikasi, persoalan ini menjadi tanda tanya besar sejauh mana pemanfaatan aplikasi pada gawai yang digunakan oleh para remaja dalam meningkatkan kapasitas dan kapabilitas pengetahuan yang menjadikan pribadi seutuhnya sesuai dengan cita-cita agama dan undang-undang negara. Adapun aplikasi yang tersedia pada gawai sebagai media untuk meningkatkan kualitas literasi daring/online remaja Gampong Matang Teungoh, sebagai berikut:

a. Aplikasi Ruang Guru

Kemajuan teknologi merupakan sebuah keniscayaan yang dapat diambil manfaatnya oleh semua kalangan, terutama para peserta didik dalam memperoleh pengembangan pengetahuan dengan keberlangsungan yang ditempuh pada tingkatan pendidikan formal. Berbagai aplikasi yang terdapat pada gawai semakin hari semakin banyak pilihan yang dapat membantu dalam proses pembelajaran para remaja Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen, salah satunya adalah aplikasi ruang guru. Adapun ruang guru merupakan aplikasi belajar memiliki kredibilitas yang tidak diragukan lagi, dimana pada aplikasi ruang guru tersedianya sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan oleh remaja gampong matang teungoh dalam mengelola pembelajaran secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontensnya disepadankan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia, serta berbagai kelengkapan peralatan analisis hasil tes dapat dimanfaatkan tanpa dipungut biaya. Ruang guru dalam dunia pendidikan menjadi suatu tempat atau forum untuk mencari dan memberikan informasi serta berdiskusi dengan bermodalkan gawai yang terhubung dengan internet. Penggunaan gawai dalam pembelajaran daring tanpa disadari mampu mengajarkan kepada remaja untuk lebih membudayakan literasi yang menjadi kebutuhan setiap remaja untuk tidak disia-siakan begitu saja.

Ini sebuah langkah yang harus ditempuh oleh berbagai pihak untuk menumbuh dan mengembangkan proses pembelajaran remaja Gampong

Matang Teungoh di-era perkembangan teknologi, kemudahan yang terjadi sekarang ini harus diedukasi terhadap remaja Gampong Matang Teungoh untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dengan optimal. Untuk merealisasikan berbagai bentuk harapan bersama tentu perlu diawali dengan konsep interaksi secara terbuka. Dengan kata lain keterbukaan untuk memberikan pandangan hidup terhadap remaja Gampong Matang Teungoh dalam memilih dan memilah mana yang baik dan buruk.

Selama ini pemanfaatan gawai yang dilakukan oleh remaja Gampong Matang Teungoh dengan menggunakan aplikasi ruang guru sangat terbatas, karena pertimbangan aplikasi berbayar dengan sesuai dengan paket-paket yang disediakan pada aplikasi tersebut. Persepsi keliru ini menjadi kendala yang cukup besar serta terjadinya pergeseran manfaat yang diterima oleh remaja Gampong Matang Teungoh. Sebagaimana hasil wawancara dengan ibu Rani, sebagai berikut:

'Terkadang setelah membayar member pada aplikasi ruang guru dengan beragam paket pilihan yang disediakan, anak-anak tidak focus terhadap aplikasi tersebut. Banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game bersama teman-temannya, dan saya sendiri tidak sempat untuk mengontrol atau mendampingi belajar karena kesibukan bekerja di sawah'.⁷⁵

Berbagai kendala pun didapati dalam proses pengembangan pembelajaran remaja gampong matang teungoh, hal ini juga tidak dapat dipisahkan dengan latarbelakang ekonomi dan kesibukan orang tua mereka

⁷⁵ Wawancara Dengan Ibu Rani Selaku Orang tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 08 Desember 2021

masing-masing, akan tetapi dibutuhkan tingkat kesadaran yang lebih dari orang tu terhadap pendidikan anak-anaknya.

b. Aplikasi Google Meet

Google Meet merupakan hasil dari pengembangan Google yang digunakan untuk berbagai kebutuhan yang diberlangsungkan secara virtual. Pengguna untuk melakukan panggilan video dengan kapasitas pengguna sebanyak 25 orang dalam satu pertemuan. Hal ini menjadi sebuah alternatif yang dapat dipergunakan oleh dunia pendidikan dalam keberlangsungan proses belajar mengajar, seminar dan bentuk diskusi-diskusi lainnya secara virtual. Google Meet mampu ditampilkan pada aplikasi web, aplikasi android dan iOS. Maka dari itu jika dilihat presentase jumlah pengguna, Google Meet merupakan salah satu aplikasi yang cukup banyak digunakan banyak kalangan. Disamping itu google meet pula terdapat interface atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuranringan serta cepat, memprioritaskan pengelolaan yang efisien, mudah guna (*user friendly*) yang dapat diikuti semua pesertanya. Berbagai kemudahan sudah diperoleh seharusnya menjadikan sikap yang lebih gigih untuk mengembangkan literasi dari membaca menulis dan berfikir kreatif.

c. Pemanfaatan gawai untuk menumbuhkan literasi

Pemanfaatan gawai masih dibutuhkan edukasi kembali supaya para remaja Gampong Matang Teungoh tidak merasa dirugikan dengan tidak adanya pembekalan atau perhatian khusus dari pihak Gampong Matang

Teungoh. Untuk menciptakan lingkungan atau sebuah iklim yang sadar akan pentingnya ilmu pengetahuan akan bermuara pada sebuah titik budaya literasi yang sangat tinggi, dengan kata lain faktor lingkungan sangat menentukan pribadi remaja Gampong Matang Teungoh dalam meningkatkan budaya literasi. Salah satu faktor yang cukup mendominasi adalah pada kecenderungan remaja memainkan aplikasi yang terdapat pada gawai tersebut, untuk itu masih banyak juga para remaja tidak memiliki aplikasi yang dapat menunjang dalam meningkatkan budaya literasi seperti halnya aplikasi ruang guru, google meet dan lain sebagainya.

Lingkungan yang baik dalam menumbuhkan budaya literasi sudah sepatutnya diarahkan sejak dini serta dilakukan secara publik atau terbuka seperti membiasakan remaja tersebut membaca dan menulis oleh perangkat Gampong sesuai dengan kesepakatan bersama. Berbicara tentang literasi yang berorientasi pada membaca dan menulis terhadap remaja Gampong Matang Teungoh masih sangat minim. Hal ini terjadi karena diantara sekian banyak remaja yang terdapat pada Gampong Matang Teungoh lebih memilih untuk mengunduh aplikasi game yang dimainkan setiap harinya.

“Banyak hal yang kami peroleh dari gawai yang selama ini digolongkan menjadi kebutuhan primer, dari aplikasi satu ke aplikasi yang lainnya dapat dipergunakan dengan mudah setiap harinya, namun berbagai aplikasi yang tersedia pada gawai tidak

banyak yang tertarik untuk membuka aplikasi-aplikasi yang menunjang proses pembelajaran”.⁷⁶

Dalam penelitian ini, membahas tentang pemanfaatan gawai berarti membahas tentang sejauh mana gawai tersebut dapat dimanfaatkan oleh remaja Gampong Matang Teungoh dalam menumbuhkan budaya literasi, terutama pada aspek pembelajaran yang dapat diperoleh oleh para remaja dalam kesehariannya, untuk menjembatani sikap para remaja dalam pemanfaatan gawai terkontrol dengan baik, terutama peran orang tua menjadi sangat penting. Pengaruh yang signifikan akan diterima oleh para remaja untuk diberikan edukasi dalam penggunaan gawai ke arah positif dengan menganjurkan mereka untuk lebih sering membaca dan menulis, sebagaimana hasil wawancara dengan ibu Hasnah.

“Beragam aplikasi yang dapat diperoleh dari gawai untuk menunjang kebutuhan pendidikan, namun pada kenyataannya tanpa disadari dengan baik, aplikasi diunduh pada gawai lebih mendominasi pada aplikasi game, tidak ada keinginan atau ketertarikan untuk mengunduh berbagai aplikasi yang mendukung proses pembelajaran daring”.⁷⁷

Berbeda halnya dengan ibu Zulaifah yang kesehariannya sebagai ibu rumah tangga, berbagai rutinitas anak-anaknya sanggup didampingi dengan maksimal.

“Pada masa pandemi covid-19 para ibu harus ekstra dalam menjaga dan mendidik anak-anaknya di rumah, hal ini dikarenakan pemberlakuan belajar daring. Sehingga semua orang tua setuju atau

⁷⁶ Wawancara Dengan Rahmat Zamzami Selaku Remaja Gampong Matang Teungoh, 08 Desember 2021

⁷⁷ Wawancara Dengan ibu Hasnah Selaku Orang Tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 08 Desember 2021

tidaknya dengan kebijakan tersebut harus dilalui dengan baik, demi masa depan anak menjadi lebih baik”.⁷⁸

Dilain sisi, secara virtual para remaja harus menggalakkan diri mengunduh dan menggunakan aplikasi yang menunjang ilmu pengetahuan agar kebutuhan pendidikan mereka menjadi lebih seutuhnya. Disisi lain juga tidak sedikit terdapat pengaruh yang cukup kuat dalam penggunaan gawai, hal ini sebagaimana dari hasil wawancara dengan Reza Fahlevi yang sedang belajar di kelas 3 Sekolah Menengah Pertama (SMP) selaku remaja Gampong Matang Teungoh sebagai berikut:

“Semua kebutuhan dalam mencapai segala aspek pendidikan sudah sangat mudah untuk dilakukan, hanya saja tergantung pada kemauan untuk memperoleh itu semua, hanya saja tafar kesadaran untuk meningkatkan kualitas literasi yaitu membaca dan menulis belum diperoleh, diakui atau tidaknya oleh remaja gampong matang teungoh kondisi yang terjadi begitu adanya”.⁷⁹

Dari hasil wawancara dengan Reza Fahlevi diatas sepadan pada sebuah jurnal penelitian yang dilakukan oleh Beauty Manupil dkk, bahwa remaja lebih banyak menggunakan gawai untuk mengunduh game online serta mengakses berbagai media sosial seperti facebook, telegram, twitter, instagram dan lain-lainnya sebagai bentuk untuk mengikuti trend yang sedang berkembang saat ini. Keterangan lain yang dipapar oleh Ahmad Subki, selaku remaja Gampong Matang Teungoh yang sedang menempuh pendidikan di bangku kelas 1 Sekolah Menengah Atas (SMA) bahwa pengaruh lingkungan cukup besar dalam menciptakan budaya literasi dalam

⁷⁸ Wawancara Dengan Ibu Zulaifah Selaku Orang tua Gampong Matang Teungoh, 08 Desember 2021

⁷⁹ Wawancara dengan Reza Fahlevi Selaku Remaja Gampong Matang Teungoh, 09 Desember 2021

sebuah desa/gampong, hanya saja arah yang dituju apakah pada titik pencapaian atau sebaliknya, oleh demikian lingkungan yang bernuansa agamis juga merupakan salah satu faktor yang membantu dalam menciptakan budaya literasi yang cukup kuat dalam sebuah desa/gampong.

Karena prinsip dasar agama menyeru umat manusia untuk selalu membaca baik itu yang tertulis maupun yang tidak tertulis yaitu sebagaimana alam semesta mengajarkan sebuah pola pikir kritis atas segala ciptaan Allah Yang Maha Kuasa. Adapun hasil wawancara dengan Ahmad Zulfasya adalah;

“Saya sering menggunakan gawai sebagai media untuk meningkatkan literasi, namun pengaruh lingkungan kurang mendukung, hanya di rumah peran orang tua yang cukup kuat untuk mendukung pada prosesi pembelajaran dengan utuh. Sebaliknya diluar rumah, teman-teman lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game atau aplikasi lain seperti Face Book, Tik-Tok, Twitter dan lain-lain, aplikasi-aplikasi tersebut yang banyak menyita waktu untuk proses pembelajaran”⁸⁰.

Akan tetapi yang sangat memprihatinkan adalah kurangnya kepedulian tidak dari pihak Gampong Matang Teungoh untuk bersama-sama menciptakan budaya literasi di Gampong Matang Teungoh, terlebih lagi disayangkan bahwa ada beberapa orang dewasa yang malah mengajak para remaja gampong untuk bermain judi online seperti yang marak sekarang ini yaitu game Chip Domino dan bentuk-bentuk perjudian lain sebagainya, bersama mereka (orang dewasa). Hal ini akan berdampak pada kecanduan berkepanjangan serta dampak melemahnya pengetahuan remaja Gampong

⁸⁰ Wawancara Dengan Ahmad Zulfasya Selaku Remaja Gampong Matang Teungoh 09 Desember 2021

Matang Teungoh dalam bidang pendidikan, jika tidak ditanggulangi secara dini oleh setiap orang tua akan berakibat fatal terhadap masa depan mereka sebagai generasi bangsa. Sayangnya, pada masa remaja inilah umur yang dipergunakan oleh mereka para remaja Gampong Matang Teungoh dipergunakan untuk merajut masa depan dengan gemilang, jika seumuran mereka tidak mempergunakan waktu dengan maksimal dalam menuntut ilmu yaitu salah satu caranya menumbuhkan budaya literasi secara masal.

“Pengaruh lingkungan dapat menjadikan sebuah alasan kuat, sebagai wujud terciptanya budaya literasi. Namun itu semua belum terwujud di gampong matang teungoh, sebagai orang tua sebenarnya kami menginginkan lingkungan gampong matang teungoh dapat membudayakan literasi dengan baik terutama dengan langkah membuat WhatsApp group gampong atau aplikasi yang sejenisnya yang dikhususkan untuk peningkatan literasi para remaja gampong matang teungoh, kalau hal ini diabaikan maka siapa lagi yang akan peduli terhadap remaja gampong matang teungoh.”⁸¹

Ada dua hal yang cukup mendasar untuk pengendalian diri pada masa remaja. Pertama, faktor eksternal yaitu dengan adanya sebuah perubahan kondisi lingkungan yang dirasakan begitu relatif berbeda dengan sebelumnya, perubahan inilah yang menjadikan titik awal terjadinya berbagai perubahan yang bermuara pada pergeseran berbagai nilai-nilai aspek kehidupan terutama di era disrupsi sekarang ini, perubahan yang dapat menyebabkan kesenjangan dalam interaksi sosial dalam masyarakat serta terjadinya penyimpangan-penyimpangan yang tidak sesuai dengan normativitas agama seperti mengunduh flim-flim porno, game-game yang

⁸¹ Wawancara Dengan ibu Ratnawati Selaku Orang Tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 09 Desember 2021

berorientasi pada perjudian, hal penyimpangan seperti ini sangat mudah diakses dari gawai yang dimiliki.

“Sebagai orang tua, kami cukup khawatir atas dampak penggunaan gawai oleh anak-anak kami di luar rumah yang dipengaruhi dari pergaulan, berbagai akses mudah untuk diperoleh pada hal-hal negatif seperti bermain judi online, membuka situs-situs porno dan lain sebagainya, hal ini rentan terjadi pada anak-anak (remaja) yang selalu menghabiskan waktu di warung kopi dengan fasilitas Wifi. Secara pribadi saya membatasi anak untuk memakai gawai, maka dari itu saya selalu mengawasi anak dalam penggunaan gawai. Hal ini sebagai bentuk pencegahan atas hal yang tidak diinginkan terhadap anak”.⁸²

Kedua, faktor internal yang terjadi terhadap karakteristik dalam jiwa mereka yang bergejolak jika dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya, dengan kata lain para remaja membutuhkan bimbingan yang cukup eksrta baik dari orangtua dan perangkat desa yang memiliki otoritas dalam memberlakukan kebijakan-kebijakan supaya menguntungkan masa depan remaja Gampong Matang Teungoh sebagai generasi bangsa.

Pada dasarnya gawai dipergunakan sebagai alat dalam mempermudah berkomunikasi antar satu dengan lainnya, namun seiring berjalannya waktu pergeseran-pergeseran dari esensi gawai pun berubah.

Hal ini memiliki korelasi yang cukup kuat dengan perkembangan teknologi, taraf pemahaman dalam pemanfaatan gawai harus diseimbangkan pada remaja gampong matang teungoh. Dalam teori kepuasan, jika semua kebutuhan khalayak pengguna media terpenuhi berdasarkan motif serta tujuannya. Dampak dari pemanfaatan gawai/media merupakan salah satu

⁸² Wawancara Dengan Ibu Ramlah Selaku Orang Tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 09 Desember 2021.

cara untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-harinya. Para remaja akan muncul sebuah kesadaran serta kemampuan diri yang mumpuni ketika mereka memilih dan menggunakan media/gawai dalam memenuhi kebutuhan yang dicari. Hal ini sepadan dengan apa yang dipapar oleh Ulil Azmi, bahwa:

“Hasil dari pemanfaatan aplikasi pada gawai sebenarnya dapat diarahkan pada domain positif dengan diadakan gerakan masal untuk menumbuhkan rasa ketertarikan pada aplikasi-aplikasi yang menunjang para remaja untuk menumbuhkan minat dalam dunia literasi, tidak dipungkiri peran lingkungan juga dapat mempengaruhi itu semua. Untuk sekarang ini harus kami akui bahwa pemanfaatan berbagai aplikasi pada gawai untuk menumbuhkan budaya literasi tidak maksimal diperoleh, hal ini dikarenakan daya tarik untuk bermain game lebih mendominasi pada remaja gampong matang teungoh. Dampak negatif yang diterima dari sikap tersebut adalah merosotnya penguasaan dari berbagai materi pelajaran yang seharusnya dikuasai oleh para remaja sebagai peserta didik.”⁸³

Kebutuhan yang telah terpenuhi semestinya memberikan sebuah dampak yang cukup besar terhadap pemanfaatan gawai selama ini untuk menumbuhkan budaya literasi pada remaja gampong matang teungoh. Acapkali dekadensi moral yang dimiliki oleh remaja gampong matang teungoh ini menjadi sebuah alasan untuk memberikan perhatian yang serius. Dari hasil wawancara dengan ibu Raihan, sebagai berikut;

Tidak terbiasanya para anak-anak dalam dunia literasi menjadi sebuah kendala yang cukup melelahkan untuk diarahkan dari awal, hal ini dibutuhkan kepedulian yang sangat ekstra untuk memberikan pengertian serta perhatian kepada anak-anak supaya membiasakan membaca, menulis dan berfikir lebih kritis”.⁸⁴

⁸³ Wawancara Dengan Ulil Azmi Selaku Remaja Gampong Matang Teungoh, 09 Desember 2021

⁸⁴ Wawancara Dengan Ibu Raihan Selaku Orang Tua Gampong Matang Teungoh, 10 Desember 2021

Sikap kepedulian terhadap pendidikan anak sebenarnya menjadi prioritas bagi orangtua tanpa mengkambing hitamkan dari berbagai alasan, tidak dipungkiri juga terkadang sebagai orang tua yang memiliki keterbatasan dalam memahami pentingnya pendidikan bagi anak-anaknya. Sikap skeptis ini muncul dari latarbelakang pendidikan orang tua. Dengan demikian sebagai orang tua harus lebih peduli terhadap kebutuhan pendidikan anak-anaknya.

C. Pemanfaatan Gawai Dalam Menumbuhkan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19

Salah satu pemanfaatan gawai untuk pembelajaran secara daring merupakan menggunakan gawai sebagai media belajar secara efektif, berbagai bentuk proses dari pembelajaran yang sedang digaungkan sekarang ini bertitik pada budaya literasi. Korelasi antara literasi dengan Pembelajaran tidak dapat dikotomi secara harfiah, artinya literasi merupakan bagian dari pembelajaran. Proses dari membaca, menulis dan berfikir kritis merupakan anatomi dari sebuah pembelajaran. Dipenghujung tahun 2019 munculnya wabah virus corona, atau lebih familiar disebut dengan pandemi covid-19.

Pandemi merupakan wabah penyakit yang tersebar secara luas dalam tempo waktu bersamaan bagi seluruh warga dunia, berbeda dengan endemi merupakan suatu penyakit yang muncul serta menjadi karakteristik pada suatu wilayah tertentu saja. Dampak dari pandemi covid-19 memberikan dampak yang cukup luas dari semua bidang, salah satunya bidang

pendidikan. Proses pembelajaran baik di sekolah atau diperguruan tinggi secara *face to face meeting* terhambat akibat dari sebuah kebijakan pemerintah yang memberlakukan *Lock Down*. Kebijakan tersebut berlandaskan pada *social distancing* dengan tujuan supaya dapat memutuskan mata rantai penyebaran covid-19 sehingga sistem pembelajaran di Indonesia juga ikut berubah dari sebelumnya luring (luar jaringan) berubah menjadi daring (dalam jaringan) atau sering disebut dengan sistem pembelajaran online. Sebagaimana hasil wawancara dengan ibu Ruhamah, sebagai berikut:

'Terkadang setelah diarahakan atau diingatkan untuk selalu belajar dari media gawai kepada anak, namun anak-anak lebih fokus terhadap aplikasi game. Banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game bersama teman-temannya, dan saya sendiri tidak sempat untuk mengontrol atau mendampingi belajar karena kesibukan bekerja di sawah'⁸⁵.

Sebagaimana Kemendikbud mengeluarkan surat edaran No. 4 tahun 2020 terkait pelaksanaan pendidikan pada masa covid-19 memanfaatkan media gawai dengan fasilitas internet yang disubsidi oleh pemerintah. Adapun kelebihan sistem pembelajaran daring/online dilakukan tanpa terbatas oleh sekat wilayah dan waktu yang dapat dikondisikan secara bersama sesuai dengan kesepakatan dari gawai, beberapa aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa diantaranya adalah ruang guru, google meet, google class room, zoom, telegram, whatsapp group. Namun hal itu dikemudian hari dalam pembelajaran daring oleh siswa dilakukan sebatas kebutuhan sekolah saja, artinya setelahnya tidak dapat dikembangkan untuk

⁸⁵ Wawancara Dengan Ibu Ruhamah Selaku Orang Tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 10 Desember 2021

menghidupkan budaya literasi. Sebagaimana pengakuan dari Muhammad Nur selaku remaja Gampong Matang Teungoh,

“Selama pandemi covid-19 pembelajaran daring hanya berbentuk formalitas saja, artinya kebutuhan untuk belajar yang tersedia dari gawai dilakukan dengan waktu defenitif yang diberlakukan oleh pihak sekolah, selebihnya banyak waktu dipergunakan untuk membuka aplikasi bukan berorientasi pada peningkatan pembelajaran selama pandemic covid-19. Sehingga keefektifan pembelajaran dalam menggunakan gawai jarang dilakukan.”⁸⁶

Sebenarnya banyak cara yang dapat ditempuh untuk menumbuhkan budaya literasi pada remaja Gampong Matang Teungoh. Salah satunya dengan mengadakan perlombaan menulis, membaca hikayat, membaca puisi dan lain-lain sebagainya untuk menumbuhkan minat remaja terhadap pembelajaran pada tingkat gampong. Namun adakalanya membentuk kesadaran akan pentingnya belajar tidak hanya dalam bentuk online saja melainkan dilakukan secara offline. Berdasarkan pada Pengamatan dilapangan bahwa remaja banyak menghabiskan waktu dengan gawai, hal ini juga akan memberikan efek negatif yang tidak lebih sedikit didapati seperti rabun pada mata, sakit pada bagian leher, dapat mengganggu fungsi kerja otak manusia sehingga akan berdampak pada hilangnya konsentrasi yang tinggi dalam melakukan proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan Muhammad Kausar, sebagai berikut;

“Prosesi belajar secara daring yang terdapat pada gawai merupakan sebuah hal yang baru kami lakukan selama ini, sebelumnya kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka di sekolah, terkadang dengan tidak terbiasanya pembelajaran secara daring ini membuat

⁸⁶ Wawancara Dengan Muhammad Nur Selaku Remaja Gampong Matang Teungoh, 10 Desember 2021

prosesi pembelajaran sama sekali tidak menyenangkan. Dengan demikian yang menjadi sebuah kendala yang cukup besar adalah bagaimana menciptakan suasana atau sebuah paradigma terhadap proses pembelajaran daring dapat menyenangkan.⁸⁷

Selain itu untuk membudayakan pembelajaran digital pada remaja Gampong Matang Teungoh, harus dilakukan beberapa tindakan yang membuat remaja Gampong Matang Teungoh benar-benar memahami pembelajaran digital sesuai dengan pola pembelajaran pada abad 21 adalah sebagai berikut;

1. Mengenalkan materi digital berbasis gambar, audio, video dan lain-lainnya (selain berbentuk teks)
2. Mengembangkan materi literasi informasi pada tahapan mengevaluasi hasil sumber informasi yang ditemukan dengan berfikir kritis, aspek berfikir ini sudah menjadi krusial, hal demikian merupakan awal mula berkembangnya sebuah berita hoax dalam ruang lingkup digital terutama sekali berbagai informasi pada media sosial. Sikap mengelabui dalam sebuah informasi di dunia digital terhadap masyarakat menjadi faktor utama minimnya pemahaman tentang informasi yang benar atau berita bohong. Dengan demikian perlu mempertajam nalar dalam menganalisa berbagai informasi yang beredar luas di media sosial.
3. Memberikan edukasi terhadap remaja gampong matang teungoh tentang perangkat hukum yang mencakup lingkungan digital, seperti

⁸⁷ Wawancara Dengan Muhammad Kausar Selaku Remaja Gampong Matang Teungoh 10 Desember 2021

UU ITE, perlindungan hak privasi seseorang terutama pada profil pribadi yang tersedia di internet ataupun komunitas online. Sehingga para remaja Gampong Matang Teungoh dapat berhati-hati dalam menggunakan digital.

Dari beberapa uraian di atas yang dapat memberikan pandangan cukup luas terhadap pemanfaatan gawai dalam pembelajaran akan menciptakan sebuah budaya literasi digital. Para orang tua seharusnya mengerti akan kondisi pendidikan anaknya dengan meluangkan waktu untuk mendampingi anaknya dalam proses pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. Sebagaimana wawancara dengan ibu Zulaikha bahwa:

“Sebagai seorang ibu/orang tua tentu kami sangat memperhatikan gerak gerik anak terhadap dunia pendidikan, proses pembelajaran yang dilakukan secara daring selama ini menjadi perhatian khusus terhadap anak, karena jika tidak dikontrol, dikhawatirkan anak malah bermain game bukan belajar dengan maksimal”.⁸⁸

Banyak hal yang menjadi anak malas atau acuh tak acuh terhadap pembelajaran selama masa pandemi, salah satu kendala diantaranya adalah perhatian orang tua yang tidak diperoleh oleh setiap anak. Untuk merekonstruksi itu semua, para orang tua harus lebih mampu me-manage aktivitasnya supaya perhatian terhadap anaknya tidak terabaikan begitu saja.

Untuk itu, perangkat Gampong Matang Teungoh berusaha mensiasati berbagai cara agar dapat menyelamatkan generasi gampong dari hal-hal yang tidak diinginkan. Perangkat gampong menyadari bahwa generasi

⁸⁸ Wawancara Dengan Ibu Zulaikha Selaku Orang Tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 10 Desember 2021

sekarang sangat krusial jika tidak dibina dengan baik. Berbagai bentuk itikad baik dari pihak gampong menjadi representatif langkah yang penuh kebijaksanaan. Dalam hal ini para remaja gampong agar memanfaatkan berbagai aplikasi-aplikasi gawai benar-benar untuk menunjang kapasitas pengetahuan dengan cara menumbuhkan budaya literasi di Gampong Matang Teungoh.

D. Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan 08-10 Desember di Gampong Matang Teungoh. Subjek penelitian sebagai responden adalah remaja Gampong Matang Teungoh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gawai untuk menumbuhkan budaya literasi pada remaja Gampong Matang Teungoh tidak adanya sebuah indikasi yang dapat menumbuhkan budaya literasi pada remaja Gampong Matang Teungoh, hal ini disebabkan dengan rendahnya tingkat kesadaran remaja Gampong Matang Teungoh dalam memanfaatkan gawai sebagai media untuk menumbuhkan budaya literasi di gampong matang teungoh. Para remaja lebih memilih untuk menghabiskan waktu bermain berbagai bentuk game yang terdapat pada aplikasi di gawai, bahkan gawai dijadikan sebagai media untuk memainkan judi online. Kondisi ini juga terjadi dikarenakan ada dua faktor yang melemah terhadap penanggulangan dalam mengedukasi remaja matang teungoh sebagai generasi gemilang bangsa. Diantaranya pertama adalah faktor internal yaitu interaksi di rumah

antara anak dengan orang tua, dengan kata lain binaan/pengawasan orang tua terhadap anaknya cukup rendah, terlepas dari latarbelakang pendidikan orang tua, hal ini dikarenakan kesibukan orang tua dalam bekerja menjadi alasan yang sangat miris sehingga terabaikan untuk memberikan bimbingan dan edukasi terhadap anaknya, perkembangan semakin canggih barbagi kemajuan teknologi jika tidak dapat disikapi dengan bijak akan menghancurkan esensi kehidupan baik itu dari segi pendidikan, sosial dan beragama. Kedua faktor eksternal yaitu lingkungan gampong yang maraknya para remaja untuk tidak memperdulikan dunia literasi yang dapat membantu kualitas pendidikan untuk lebih mapan, kendala ini menjadi sebuah perhatian dari perangkat gampong untuk membuat kebijakan-kebijakan yang dapat menumbuhkan budaya literasi para remaja Gampong Matang Teungoh dengan baik. Tanggung jawab ini bukan semata-mata diemban begitu saja oleh perangkat gampong, melainkan perhatian semua pihak turut andil.

Berdasarkan hemat penulis, sudah seharusnya semua elemen gampong bergerak secara bersama-sama baik orang tua maupun perangkat gampong mendukung untuk membuat sebuah kebijakan secara definitif seperti membatasi waktu para remaja di warung kopi, melakukan pelatihan-pelatihan untuk remaja dalam memanfaatkan gawai demi masa depannya dan lain-lainnya yang dapat menyokong pemanfaatan gawai untuk menumbuhkan budaya literasi pada remaja Gampong Matang Teungoh, terlebih akhir-akhir ini penyebab dari era pandemi telah banyak mengubah sistem tatanam kehidupan yang beroreintasi pada dunia virtual. Jika hal ini tidak diperhatikan

secara bersama maka untuk mewujudkan budaya literasi di Gampong Matang Teungoh. Maka pergesaran berbagai nilai-nilai positif terhadap dunia Pendidikan para remaja akan hancur seiring berjalannya waktu tanpa disadari.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan secara berskala mengenai “*Pemanfaatan Gawai Untuk Menumbuhkan Budaya Literasi Pada Remaja Gampong Matang Teungoh*” maka penulis dapat mengambil konklusi bahwa:

4. Para remaja gampong matang teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen dalam pemanfaatan gawai untuk menumbuhkan budaya literasi sangat minim, dapat digolongkan tidak dapat memanfaatkan gawai agar dapat menumbuhkan literasi. Terkadang orangtua mereka juga sibuk dengan kegiatan pekerjaannya masing-masing sehingga terabaikan sikap anak dalam meningkatkan kualitas belajar terutama melalui aplikasi-aplikasi pada gawai yang dimiliki oleh setiap remaja gampong matang teungoh. Tidak sedikit dari remaja gampong menghabiskan waktunya untuk bermain game bersama teman-temannya baik di warung kopi yang tersedia internet gratis atau di tempat-tempat yang lain.
5. Peran orang tua gampong matang teungoh dalam memprioritaskan pendidikan anak dari berbagai aktifitas pembelajaran memiliki keterbatasan dalam mengawasi dan membimbing, hal ini tidak terlepas dari latarbelakang pendidikan orang tua yang sadar akan pentingnya penggunaan aplikasi gawai sebagai media pembelajaran di era

pandemic covid-19 agar remaja gampong matang teungoh benar-benar dapat memanfaatkan gawai untuk dunia literasi mereka demi masa depan yang gemilang.

B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan pada penelitian ini diantaranya adalah:

1. Bagi setiap orang tua agar dapat mengoptimalkan waktunya untuk memberikan edukasi terhadap anaknya masing-masing akan pentingnya ilmu pengetahuan serta bersikaplah dengan penuh tanggung jawab dalam mendidik anak, karena anak merupakan amanah yang Allah titipkan untuk dididik dengan baik sesuai dengan ajaran agama dan cita-cita bangsa. Disisi lain, para remaja gampong selaku anak, agar dapat mematuhi segala bentuk anjuran atau perintah orang tua maupun perangkat gampong dengan baik, agar tidak ada penyesalan dikemudian hari.
2. Bagi para remaja gampong seharusnya, lebih inovatif dan kreatif dalam melakukan berbagai bentuk kegiatan yang mendorong pemanfaatan berbagai aplikasi-aplikasi pada gawai yang dimiliki oleh remaja Gampong Matang Teungoh.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku

- Al-Mighwar, Muhammad. 2006. Psikologi Remaja, Bandung: Pustaka Setia.
- A.Octavia, Shilphy. 2012. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*
Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Artini Luh Putu, Ni Nyoman Padmadewi, 2018. Literasi Di Sekolah Dari Teori
Ke Praktik, Bandung: Nilacakra
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*,
Jakarta: Rineka Cipta
- Atmazaki, dkk, 2017. Panduan Gerakan Literasi Nasional 2017, Jakarta:
Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Bugin, Burhan. 2010. Metode Penelitian Kualitatif (Jakarta: Raja Grafindo
Persada
- Derry I, 2013. Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk
Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget, Jakarta:
Bisakimia
- Direktorat Jenderal, 2016. Pendidikan Dasar Dan Menengah. Desain Induk
Gerakan Literasi Sekolah, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Drajat, Zakiah. 1995. Pembinaan Remaja Dan Pemuda, Masjid Jakarta: Suara
Masjid
- H. Hadari, Nawawi. 2005. Metode Penelitian Bidang Sosial, Yogyakarta: Gajah
Mada University Press
- Harun, Irfayati. 2013. *Sukses Mendidik Anak Dengan Qalbu*. Jakarta: Buana Ilmu
Populer
- Hasan, Bisri. 2007. *Remaja Berkualitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hawkins, Van Den Ban, 2005. *Penyeluhan Pertanian*, Yogyakarta: Kanisius
- Heriyanto, Andri Puspo. 2016. *Mobile Phone Forensics*, Yogyakarta: Andi Offset

- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Malawi, Ibadullah dkk. 2017. *Pembelajaran Literasi Berbasis Sastra Lokal*, Jawa Timur, Cv. Ae Media Grafika
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Monks, F.J, 2020. *Pisikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Morrison, 2013. *Teori Komunikasi Tentang Komunikator, Pesan, Percakapan Dan Hubungan(Interpersonal)*, Bogor:Ghalia Indonesia
- , 2015. *Teori Pengantar Individu Hingga Massa*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulianta, Edi S. 2015. *Telepon Seluler Anda*, Yogyakarta: Andi.
- Nasrullah, Rullie. 2007. *Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional* Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Nazir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia,
- Narkubo, Cholid dan Abu Achmadi *Metode Penelitian* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2007. *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*, Yogyakarta: Rineka Cipta
- Palupi, Aprida Niken Dkk, 2020. *Peningkatan Literasi Di Sekolah Dasar*, Madiun: Cv. Bayva Cendekia Indonesia.
- Pratiwi, Indah Dkk. 2019. *Konsentrasi Belajar Siswa Dan Penggunaan Gawai*, Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan Kemendikbud
- Romdhomi, Ali. 2013. *Al-Qur'an Dan Literasi Depok*: Literatur Nusantara
- Setiawati, Esther dan Jarot Wijanarko. 2016. *Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*, Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian*, Bandung: Alfabeta.

Suyono, 2011. *Pembelajaran Efektif Dan Produktif Berbasis Literasi: Analisis Konteks, Prinsip, Dan Wujud Alternatif Strategi Implementasinya Di Sekolah*, Malang: Cakrawala Indonesia.

Sumber buku catatan penduduk sekretariat Gampong Matang Teungoh, 2018.

Sutopo, H.B. 2006. *Penelitian Kualitatif; Dasar Teori Dan Penerapannya Dalam Penelitian*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Sutrianto, dkk. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Menengah Atas*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Sopian, Ari. 2017. *Dampak Gawai Terhadap Etilaku Remaja Di Desa Muara Mensao Kecamatan Limun Kabupaten Sarolangun*, Skripsi, Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.

Tim Perumus RPJMG Matang Teungoh Tahun 2018-2022.

West Richard dan Lynn H. Turner. 2015 *Pengantar Teori Komunikasi Analisis Dan Aplikasi, Edisi K-3* Jakarta: Salemba Humanika

Referensi Skripsi

Dalilah, 2019. *Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat*, Skripsi Di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Uin Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Elpira, Bella. 2018. *Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa Di Smp Negeri 6 Banda Aceh*, Skripsi, Uin Ar-Raniry Banda Aceh.

Fadilah, Ahmad. *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handpon Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri 66*, Skripsi Di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Uin Syarif Hidayatullah, Jakarta Selatan, 2011.

Hafiz, 2017. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Paud Dan Tkhandayani Bandar Lampung*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung, Bandar Lampung

- Heriyanto, Richi. 2019. *Pemanfaatan Gadget Dalam Perkembangan Budaya Literasi Bagi Remaja Di Dusun Ngalang Kecamatan Gedang Sari Kabupaten Gunung Kidul* Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,
- Janesari, Olivia. 2009. *Persepsi Remaja Tentang Penyebab Perilaku Kenakalan Remaja, Skripsi Di Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.*
- Kakiet, Dwi Fitrah Insana. 2018. *Gadget Dan Budaya Literasi (Studi Di Sma Negeri 12 Makassar Sulawesi Selatan)* Skripsi Universitas Muhammadiyah Makasar
- Mahgvira Octaviani, 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Online Aplikasi Ruang Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Studi Pada Siswa Sma Negeri I Waringinkurun Kelas 3 Tahun Ajaran 2019/2020*”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Politik Dan Ilmu Hukum, Universitas Serang Raya.

Referensi Jurnal

- Baharudin Rusmadi Bin, Nor Farhana Binti Che Mat, Filzah Binti Ibrahim, 2019. *Menelusuri Budaya Literasi Masyarakat Melayu Melalui Kajian Manuskrip Ilmu Bedhil* Dalam Manuskrita, Vol. 9, No. 1, Jurnal Manasa
- Dipa Nugraha Dan Dian Octaviana, *Diskursus Literasi Abad 21 Di Indonesia, Jurnal Pendidikan Edutama*, Januari, Vol. 7, No1, 2020
- Farid,M, Khoirul Bariyyah Hidayati, *Konsep Diri, Adversity Quotient Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*, Jurnal, Vol.5, No. 02
- Hardyanti, Winda. *Diskrepansi Kepuasan Pembaca Media Online Islam: Studi Komparatif Kesenjangan Kepuasan Membaca Situs Eramuslim.Com Di Kalangan Dosen Dan Mahasiswa di Malang*”, Jurnal Sospol, Vol. 3 No. 1
- Hendrastomo, G. *Respresentasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial*, (Vol 5 Nomor 2 September 2008
- Herawati, *Pengaruh Sistem Pengendalian Intern Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Pada Pemda Cianjur*, Jurnal Of Study & Accounting Research. Vol.Xi.No.I

- Manumpil, Beauty Dkk, 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*, Ejournal Keperawatan (E-Kep), Volume 3 No 2,
- Pebriana, Putri Hana. 2017. '*Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*', Jurnal Obsesi, Vol.1 (1)
- Syafrai, Ulil Amri dan Rahendra Maya, 2020. *Spirit Literasi Perspektif Al-Muqaddam*, Jurnal Edukasi Islam, Febuari Vol. 9 NO. 1
- Tunardi, 2018. *Memaknai Peran Perpustakaan Dan Pustakawan Dalam Menumbuh Kembangkan Budaya Literasi*, Jurnal Perpustakaan, Juni, Vol. 25, No. 3.

Referensi Wawancara

- Wawancara Dengan ibu Rani Selaku Orang tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 08 Desember 2021
- Wawancara Dengan Rahmat Zamzami selaku Remaja Gampong Matang Teungoh, 08 Desember 2021
- Wawancara Dengan ibu Hasnah Selaku Orang tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 08 Desember 2021
- Wawancara Dengan ibu Zulfan Selaku Orang tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 08 Desember 2021
- Wawancara Dengan Reza Fahlevi Selaku Remaja Gampong Matang Teungoh, 09 Desember 2021
- Wawancara Dengan Ahmad Zulfasya Selaku Remaja Gampong Matang Teungoh, 09 Desember 2021
- Wawancara Dengan Ibu Ratnawati Selaku Orang tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 09 Desember 2021
- Wawancara Dengan Ibu Ramlah Selaku Orang tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 09 Desember 2021
- Wawancara Dengan Ulil Azmi Selaku Remaja Gampong Matang Teungoh, 09 Desember 2021

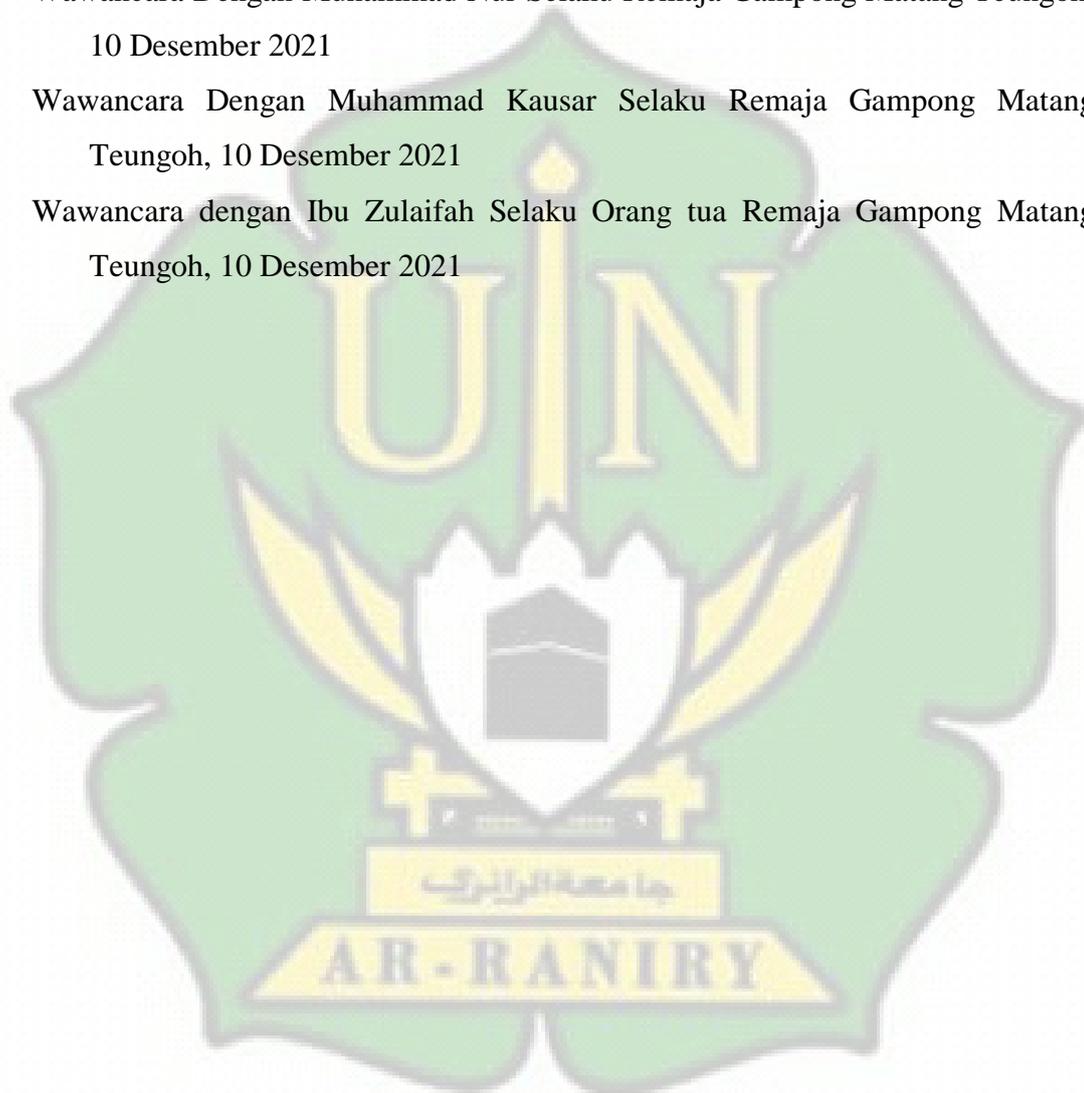
Wawancara Dengan Ibu Raihan Selaku Orang tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 10 Desember 2021

Wawancara Dengan Ibu Ruhamah Selaku Orang tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 10 Desember 2021

Wawancara Dengan Muhammad Nur Selaku Remaja Gampong Matang Teungoh, 10 Desember 2021

Wawancara Dengan Muhammad Kausar Selaku Remaja Gampong Matang Teungoh, 10 Desember 2021

Wawancara dengan Ibu Zulaifah Selaku Orang tua Remaja Gampong Matang Teungoh, 10 Desember 2021



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B.4755/Un.08/FDK/KP.00.4/12/2021

Tentang
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi;
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2021, Tanggal 23 November 2020

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
Pertama : Menunjuk Sdr. 1) Fajri Chairawati, S. Pd.I, M. A. (Sebagai PEMBIMBING UTAMA)
2) Hanifah, S. Sos. I, M. Ag (Sebagai PEMBIMBING KEDUA)

Untuk membimbing KKK Skripsi:

Nama : Umul Khairi
NIM/Prodi : 160401140/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : *Pemanfaatan Gawai Untuk Menumbuhkan Budaya Literasi Pada Remaja Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen*

- Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2021;
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.
Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 6 Desember 2021 M
2 Jumadil Awal 1443 H



a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,

Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry.
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.
3. Pembimbing Skripsi.
4. Mahasiswa yang bersangkutan.
5. Arsip.

Keterangan:

SK berlaku sampai dengan tanggal: 5 Desember 2022.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.4767/Un.08/FDK-I/PP.00.9/12/2021
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Keuchik Gampong Matang Teungoh, Kecamatan Samalanga, Kabupaten Bireuen

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **UMUL KHAIRI / 160401140**
Semester/Jurusan : XI / Komunikasi dan Penyiaran Islam
Alamat sekarang : Gampong Jeulingke

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pemanfaatan Gawai Untuk Menumbuhkan Budaya Literasi Pada Remaja Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 06 Desember 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 31 Desember
2021*

Drs. Yusri, M.L.I.S.



**PEMERINTAH KABUPATEN BIREUEN
KECAMATAN SAMALANGA
GAMPONG MATANG TEUNGOH**

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 285/39/ MT / 2021

Keuchik Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : UMUL KHAIRI
NIM : 160401140
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Semester : XI (Sebelas)
Alamat : Gampong Matang Teungoh Kec. Samalanga
Kab.Bireuen.

Yang tersebut namanya diatas telah melakukan penelitian mulai tanggal 08 Desember 2021 s/d 10 Desember 2021 di Gampong Matang Teungoh Kecamatan Samalanga Kab. Bireuen, untuk memperoleh data penyelesaian Skripsi dengan judul:

“PEMANFAATAN GAWAI UNTUK MENUMBUHKAN BUDAYA LITERASI PADA REMAJA GAMPONG MATANG TEUNGOH KECAMATAN SAMALANGA KABUPATEN BIREUEN”.

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya

Matang Teungoh, 13 Desember 2021
Keuchik Gampong Matang Teungoh

MUNAWAR KHALIL

Lampiran Dokumentasi Remaja Sedang Bermain Game



Hasil wawancara dengan sebagian Remaja Gampong Matang Teungoh



Wawancara dengan Rahmat Zamzami



Wawancara dengan Ahmad Zulfasya



Wawancara dengan Reza Fahlevi

Wawancara dengan Orang tua Remaja Gampong Matang Teungoh



Wawancara dengan Ibu Rani

Wawancara dengan Ibu Ratnawati

Wawancara dengan Ibu Raihan



Wawancara dengan Ibu Zulaifah

Wawancara dengan Ibu Ruhamah