

**GADGET DAN BUDAYA LITERASI (STUDI DI SMA NEGERI 12
MAKASSAR SULAWESI SELATAN)**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Sosiologi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar**

Oleh

Dwi Fitrah Insana Kakiet

NIM 105 382 921 14

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
SEPTEMBER 2018**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Barang siapa yang menghendaki dunia wajib atasnya dengan ilmu, barang siapa menghendaki akhirat maka wajib atasnya dengan ilmu dan barang siapa yang menghendaki kedua-duanya maka wajib atasnya dengan ilmu”

(H. R Bukhari)

Hidup Untuk Allah Swt Melangkah Untuk Dakwah. Jangan Pernah Berhenti Untuk Belajar, Mengajar, Dan Mengabdikan.

(penulis)

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku, Dan atas Kehendak-Nya segalanya di Permudah, kesyukuran yang tak bisa di lukiskan. Dengan setitik harapan dan semangat penulis mewujudkan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Dwi Fitrah Insana Kakiet 2018. *Gadget dan Budaya Literasi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing Irwan Akib dan Jamaluddin Arifin.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah dimana era globalisasi saat ini banyak inovasi baru di bidang teknologi yaitu *Gadget* (Smart phone) sehingga membuat manusia mengalami ketertarikan dengan alat ini (*gadget*) terkhususnya siswa pun mengalami candu dari *gadget* ini sehingga tak membuat mereka lebih sering memanfaatkan waktu mereka dengan memperdaya budaya literasi.

Tujuan penelitian ini (i) mengetahui penggunaan *gadget* pada siswa (ii) mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap budaya literasi pada siswa. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif yang bertujuan memahami realitas sosial tentang *gadget* dan budaya literasi. Informan ditentukan secara purposive sampling, berdasarkan karakteristik informan yang telah ditetapkan yaitu siswa dan siswi SMA Negeri 12 Makassar. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara mendalam. Teknik analisis data melalui beberapa tahapan yaitu analisis sebelum dilapangan dan analisis selama di lapangan. Sedangkan teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan waktu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (i) pengertian lembaga pendidikan, macam-macam lembaga pendidikan, fungsi lembaga pendidikan, profil sekolah, visi dan misi, struktur organisasi. (ii) Respon Siswa SMA Negeri 12 Makassar Terhadap *Gadget* Dan Budaya Literasi Yang Berkembangan Saat Ini, Hasil Wawancara Dari Siswa-Siswi SMA Negeri 12 Makassar Tentang *Gadget* Dan Budaya Literasi, (iii) Penggunaan *gadget* di era Globalisasi, Dampak Perkembangan *Gadget* Terhadap Budaya Literasi di Kalangan siswa, Solusi Pemanfaatan *gadget* Dalam Upaya Peningkatan Budaya Literasi di Kalangan siswa-siswi.

Kata Kunci: *Gadget, Budaya Literasi.*

KATA PENGANTAR



Allah maha penyayang dan pengasih, demikian kata untuk mewakili atas karunia dan nikmat-Nya jiwa ini tak akan perna berhenti bertahmid atas anugrah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, sang khalik. Skripsi ini adalah seetitik dari sederetan berkah-Mu

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang, kesempatan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan bagi pelangi yang terlihat indah dari kejauhan tetapi menghilang jika didekati demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, Halidun Kakiet, S.Pd, dan Ruslia Palau. yang telah mengasuhku dengan balutan cinta sejak dibuaian sampai sekarang, berjuang, berdo'a, mendidik dan membiayai dalam proses menuntuk ilmu. Dan salam sayang buat ke dua kaka ku, Ikhsan Kakiet,SE dan Dwi Fitrah] ix kiet,S.Kep (saudara kembar saya).

serta adik bungsu ku, Fil Sophia Kakiet. yang selalu memberikan semangat, do'a serta motivasi sehingga penulis bisa bertahan sampai saat ini.

Ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya penulis hanturkan kepada, Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E, M.M, Rektor Universitas muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd, Ph.D, Dekan Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah Makassar, Drs. H. Nurdin, M.Pd, Ketua Program Studi pendidikan sosiologi, selanjutnya kepada Pembimbing I Prof. Dr. H. Irwan Akib, M. Pd dan Pembimbing II Jamaluddin Arifin, S.Pd.,M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta seluruh dosen dan karyawan dalam lingkungan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Kepala sekolah SMA Negeri 12 Makassar, H.Subhan,S.Pd,M.Pd, Wakasek Humas, Lukman Jufri, S.Pd. serta Para Siswa-siswi dan sebagian yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah bersedia memberikan waktunya untuk penelitian di SMA Negeri Makassar. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada saudari-saudariku di Pondokokan Muslimah, Hasna Abdul Rahman,S.Si,M.Si. yg telah banyak memberikan masukan dari segi pemikiran (ide-ide cemerlangnya) serta teman-teman seperjuangan jurusan sosiologi khususnya kelas A angkatan 2014 yang telah menjadi teman baik selama xii libangku perkuliahan hingga pada penyusunan proposal sahabat dan rekan seperjuanganku Kartini kumkelo, lina harliana, dan Khusnul khatimah,. serta teman-teman lainnya yang tidak bisa

penulis sebutkan satu persatu masa-masa kebersamaan baik suka maupun duka tak akan terlupakan oleh penulis.

Akhirnya, dengan kerendahan hati penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan sarana yang bersifat membangun, dari berbagai pihak karna penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan mudah mudahan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Oktober , 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERTANYAAN.....	v
SURAT PERJANJIAN.....	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Balakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Defenisi Operasional.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Gadget di Era Modernisasi	12
1. Empat era perkembangan teknologi informasi.....	12
1.1. Era Komputernisasi	13
1.2. Era Teknologi Informasi	13
1.3. Era Sistem Informasi	14
1.4. Era Globalisasi	14
2. Gadget di Era Modernisasi	18
2.1. Teori globalisasi Kontenporer	19
2.2. Teori Ketergantungan	20
B. Konsep Budaya Literasi	21
C. Kerangka Konsep.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi Dan Subjek Penelitian.	32
C. Informan Penelitian.	33
D. Focus Penelitian.	33
E. Instrument Penelitian.	34
F. Jenis Dan Sumber Data.	35
G. Teknik Pengumpulan Data.	36
H. Teknik Analisis Data	38
I. Teknik Keabsahan Data.....	39

BABA IV DESKRIPSI UMUM LOKASI PENELITIAN

- A. Deskripsi umum lembaga pendidikan..... 40
- B. Pengaruh Gadget di era Globalisasi.....43

BABA V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian..... 48
- B. Pembahasan..... 58

BAB VI PENUTUP

- C. Simpul 74
- D. Saran 75

DAFTAR PUSTAKA75

LAMPIRAN-LAMPIRAN77

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1. Struktur Organisasi	79
Gambar 4.2. Hasil Analisis Domain.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel .4.1 Hasil wawancara.....	50
Tabel 4.2. Tingkat Penggunaan <i>Gadged</i> dari Tahun- ketahun.....	59
Tabel .3. Nama-Nama Guru	76
Tabel .5. Keadaan siswa kelas x tahun pelajaran 2018/201 bulan Agustus 2018.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Profil sekolah dan visi misi.....	71
2. Nama-nama/staf Guru.....	73
3. Struktur Organisasi.....	76
4. Nama-nama informan Siswa.....	79
5. Analisis Data Penelitian.....	82
6. Instrumen Penelitian.....	82
7. Dokumentasi.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi terus berubah, dan dalam prosesnya, mengubah tujuan tujuan pendidikan, apa artinya menjadi terdidik, dan apa makna literasi. Literasi sekarang memiliki banyak dimensi tambahan. Murid murid bukan hanya harus membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Keterampilan keterampilan yang fundamental untuk partisipasi di sebuah masyarakat demokratis namun juga harus menggunakan teknologi untuk menjadi terdidik sesungguhnya. Di masyarakat teknologi dewasa ini, literasi digital technological literacy berarti kemampuan untuk memahami dan mengaplikasikan dan menggunakan teknologi di rumah, sekolah, dan masyarakat. Literasi teknologi sama pentingnya dengan komponen-komponen tradisional literasi: membaca , menulis, membaca dan mendengarkan. (George S. Morrison, 2016)

Perkembangan teknologi berkembang dengan sangat baik di zaman yang serba modern ini. Dikarenakan teknologi selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang juga semakin baik dari masa ke masa. Teknologi ini diciptakan untuk memudahkan manusia untuk mengakses berbagai informasi dari dalam hingga luar negeri dan juga sebagai alat komunikasi yang praktis tanpa langsung bertatap muka dengan orang yang bersangkutan. Sebuah survei memaparkan data tentang tiga puluh juta anak dan remajapengguna internet di Indonesia, dan sebuah riset yang berbeda memprediksi, bahwa pada tahun 2018, jumlah

pengguna aktif smartphone di Indonesia akan mencapai seratus juta orang (kominfo.go.id). Fakta ini menggambarkan betapa gaya hidup digital kini tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa na-mun juga oleh anak usia dini, karena anak usia dini adalah seorang peniru yang handal. Ketika orang di sekelilingnya asyik dengan gadget, tentu anak usia dini juga ingin menikmatinya, dan orang tua mereka tidak keberatan untuk memberikan gadget kepada anak-anak mereka (Yee, 2016).

Paparan anak terhadap gadget dapat dilihat dari hasil penelitian berupa 1 dari 3 anak di USA bisa menggunakan hp atau gadget sebelum mereka bisa bicara, 29 % anak pertama kali menggunakan gadget saat balita , dan 70 % anak mahir menggunakan gadget saat usia sekolah dasar. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Gadget adalah alat komunikasi modern yang memiliki fungsi khusus, canggih, serta praktis. Alat ini juga didefinisikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi. Hal yang membedakan gadget dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kekinian. Artinya gadget selalu muncul dengan aplikasi apikasi yang terbaru mengikuti za-man yang ada, dan ini membuat masyarakat lebih tertarik dengan gadget karena praktis dan selalu menyajikan sesuatu yang baru setiap tahunnya bahkan setiap bulannya. Tentunya dengan berkem-bangya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia bagi dari segi pola pikir maupun perilaku. Adanya bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manu-sia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari

hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Sebuah Penelitian dilakukan oleh lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk kementerian komunikasi dan informasi dan Universitas Harvard, AS. Yang berjudul; *“Keamanan penggunaan Media digital pada anak dan remaja di indonesia”*

Studi ini menelusuri aktivitas *online* dari sampel anak dan remaja yang melibatkan 400 responden berusia 10 sampai 19 tahun di seluruh Indonesia mewakili wilayah perkotaan dan pedesaan. Sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet. Dalam penelitian ini terlihat ada sekitar 20 persen responden yang tidak menggunakan internet. Studi ini juga mengungkapkan, bahwa 69 persen responden menggunakan computer untuk mengakses internet. Sekitar sepertiga (34 persen) penggunaan laptop dan sebagian kecil (hanya 2 persen) terhubung melalui video game. Lebih dari setengah responden (52 persen) menggunakan ponsel untuk mengakses internet, namun kurang dari seperempat (21 persen) untuk ponsel pintar dan hanya 4 persen menggunakan tablet. (Aditya panjit 2014-*Penulis kolom*).

Kecenderungan masyarakat yang hidup bergantung dengan gadget yang dimiliki inilah, yang membuat hal ini menarik untuk diteliti dan karena peminat gadget yang sangat banyak. Padahal beberapa tahun yang lalu gadget hanya di

pakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Setiap hal didunia ini apabila digunakan secara baik akan menimbulkan hal yang baik, sebaliknya jika digunakan secara berlebihan akan menimbulkan beberapa dampak negatif.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita melihat bermacam-macam jenis *gadget* yang hampir digunakan oleh semua kaum remaja. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, bisnis. Namun disisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor keteleporan pemakainya atau kekurangtepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Remaja pada zaman modern tentunya tidak ingin disebut sebagai orang *gaptek*, yang terlihat biasanya remaja kini membawa *gadget* kemanapun mereka pergi. Terlebih lagi sebagian kalangan Pelajar sudah mulai terpengaruh oleh gadget ini. Jadi tujuan penelitian ini jelas kita ingin tahu seberapa buruk dampak perkembangan gadget pada kalangan pelajaran.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Prayudi Saputra yang berjudul "*Fenomena penggunaan Smartphone dikalangan pelajar*" (studi kasus di SMP Islam Athira 1 Makassar) yang dimana hasil penelitiannya yaitu menjelaskan lebih rinci penggunaan smartphone pada kalangan pelajar, Penggunaan smartphone atau ponsel cerdas pada masyarakat modern, terkhususnya dikalangan pelajar sekolah menengah pertama (SMP) islam athira 1 makassar. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan metode penelitian kualitatif dengan data primer dan sekunder dan lokasi penelitian. Disimpulkan bahwa dalam fenomena

penggunaan *smartphone* pada pelajar terdapat dua faktor utama dalam penggunaannya yaitu faktor kebutuhan dan faktor gaya hidup. Kebutuhan akan informasi dan dua global telah mendorong para siswa untuk menggunakannya. Setiap gaya hidup masyarakat modern telah menjadi faktor kedua. (Prayudi Saputra A, 2014)

Di zaman yang serba modern ini, teknologi *gadget* mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dari awal kemunculannya yang hanya sebatas alat untuk telepon, kini *gadget* berubah menjadi seakan-akan kebutuhan primer bagi setiap manusia. Alat ini terus berkembang untuk memudahkan manusia dalam beraktivitas sehari-hari.

Meta Anidya A.G dalam sebuah penelitiannya yaitu, (Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Bayumanik).

Terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak prasekolah yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka *gadget* tampil dengan sistem *touch screen* yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun. (Meta Anidya A.G, 2017)

Ada banyak dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* terutama untuk Para Pelajar, ada positif dan juga ada dampak negatif. Beberapa dampak positif yaitu

gadget kini menjadi media yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi di mana pun dan kapan pun sehingga menambah wawasan dan pengetahuan.

Bahkan, kini anak-anak sudah tak asing dengan barang ini. Mereka biasa mengakses internet untuk hiburan, maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah mereka. Mempermudah komunikasi ini adalah fungsi utama gadget, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui fitur *Video call* dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita bisa tersambung dengan keluarga, teman atau sahabat seperti bertatap muka langsung. Munculnya berbagai situs media sosial seperti line, instagram, path, skype memungkinkan kita untuk menambah banyak teman, bahkan dari berbagai belahan dunia sekalipun. Gadget membuat dunia seakan-akan berada dalam genggaman kita.

Bukan hanya dampak positif saja yang bisa ditimbulkan oleh gadget, gadget juga mempunyai dampak negatif bagi para pelajar yaitu menurut beberapa penelitian, menggunakan gadget terlalu sering akan rentan terkena radiasi, terutama pada anak kecil. Pancaran sinar dari layar sangat membahayakan kesehatan perkembangan sistem saraf. Seperti sudah dibahas di atas, saat ini gadget bagi sebagian orang merupakan kebutuhan primer. Mereka tidak bisa dipisahkan. Hal ini membuat mereka kecanduan, terutama bagi yang hobi bermain game. Kecanduan seperti ini menyebabkan mereka kurang berinteraksi dengan orang lain.

TRIBUNJABAR.ID CIMAHI “*Penggunaan Gadget Bisa menurunkan minat membaca pelajar*”. Penggunaan *gadget* yang dilakukan hampir semua kalangan memiliki pengaruh dalam menurunkan minat membaca, khususnya para pelajar bahkan hingga membaca para siswa SD, SMP, dan SMA serta masyarakat umum di kota cimahi saat ini mengalami penurunan. Hal ini diungkapkan, asisten pemerintahan dan kesejahteraan cimahi, maria fitriana dalam kegiatan safari gerakan nasional pembudayaan kegemaran membaca di provinsi dan kabupaten kota tahun 2018 di kantor kecamatan cimahi utara, (*Tribun Jabar.id 2018*)

Kebiasaan kita yang asyik dengan gadget akan berpengaruh terhadap kemampuan otak untuk mendapat informasi. Salah satunya ketika mendapatkan pelajaran di sekolah, mereka akan sulit memahami apa yang disampaikan guru. Selain itu, gadget juga membuat kita cenderung malas belajar serta membaca buku, sehingga berujung pada menurunnya prestasi.

Kali ini adalah bahaya laten gadget bagi pelajar terhadap penggunaan gadget apabila kita tidak mengawasinya. Di balik kemudahan kita mengakses informasi melalui gadget, akan menjadi risiko bagi anak-anak. Sudah banyak kasus pelajar yang berbuat cabul akibat kecanduan pornografi melalui gadget. Ini bisa membuat anak salah jalan, hingga membuat mereka melakukan hal-hal yang menyimpang.

Adapun solusi untuk menanggulangi atau mencegah berbagai dampak negatif dari penggunaan gadget tersebut terhadap para pelajar di antaranya gadget

sebaiknya diperkenalkan pada anak ketika sudah mengerti dan bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.

Jangan memperkenalkan pada anak usia yang masih terlalu dini karena bisa berdampak terhadap kesehatan dan tumbuh kembangnya. Berikan pengarahan supaya anak tidak menggunakan gadget dalam waktu yang lama. Nasihati sang buah hati secara perlahan, dan jangan memaksanya untuk menghindari gadget karena akan membuat anak semakin penasaran.

Jangan hanya melarang namun, anda juga harus menjadi contoh yang baik bagi anak. Ketika di rumah, sebaiknya anda jangan terlalu lama atau terlalu asyik bermain gadget. Karena hal itu akan ditiru oleh anak sehingga secara perlahan akan menjadi kebiasaan yang terus berlanjut hingga dewasa. Semakin anda memanjakan anak, semakin ia akan berbuat seenaknya. Dengan demikian anda harus tetap membatasi penggunaan gadget ini. Memanjakan boleh, asal jangan terlalu berlebihan.

Kini budaya literasi di Indonesia menjadi persoalan yang sangat menarik untuk diperbincangkan. Mengingat budaya literasi di Indonesia masih rendah dan belum mendarah daging dikalangan masyarakat. Ditengah melesatnya budaya populer, buku tidak pernah lagi menjadi prioritas utama. Bahkan masyarakat lebih mudah menyerap budaya berbicara dan mendengar, dari pada membaca kemudian menuangkannya dalam bentuk tulisan. Masyarakat Indonesia masih lebih banyak

didominasi oleh budaya komunikasi lisan atau budaya tutur. Masyarakat cenderung lebih senang menonton dan mengikuti siaran televisi ketimbang membaca.

Literasi sendiri secara sederhana diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Dalam konteks pemberdayaan masyarakat, literasi mempunyai arti kemampuan memperoleh informasi dan menggunakannya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat. Budaya membaca dan menulis pada masyarakat Indonesia sampai menghadapi milenium baru ini sebenarnya masih sangat memprihatinkan. Buku-buku pelajaran tak lagi menjadi teman setia pelajar masa kini. Budaya membaca, menulis dan berdiskusi tak lagi menjadi ciri khas pelajar yang konon sering disebut sebagai generasi penerus bangsa ini. pepatah yang mengungkapkan bahwa buku adalah gudangnya ilmu dan membaca adalah kuncinya.

Tokoh Proklamator Kemerdekaan Republik Indonesia, Soekarno dan Muhammad Hatta, mengatakan , “membangun negara awali dengan memulai dari membaca, dan fakta menunjukkan bahwa “Indonesia sebagai negara dengan minat baca masyarakatnya paling rendah di Asean”

Setiawan Hartadi, seorang pustakawan, melakukan penelitian mengenai faktor penyebab rendahnya minat baca masyarakat. Penelitian tersebut menyimpulkan terdapat enam faktor penyebab, yakni (1) Sistem pembelajaran di Indonesia belum mengharuskan siswa membaca buku lebih banyak di luar kelas. (2) Televisi dan internet yang lebih menyuguhkan visual. (3) Banyaknya tempat hiburan seperti karaoke dan mall. (4) Budaya lisan bukan budaya baca yang

menjadi warisan nenek moyang kita, seperti mendongeng, bukan membaca. (5) Orang tua sibuk dengan kegiatan rumah/kantor, sehingga waktu untuk membaca sangat minim. (6) Harga buku sangat mahal dan jumlah perpustakaan yang sedikit.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai batas yang akan menjadi faktor penelitian. Rumusan masalah tersebut yakni:

1. Bagaimanakah penggunaan gadget pada siswa?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap budaya literasi pada siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan gadget pada siswa.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap budaya literasi pada siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu Pengetahuan dan sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan sebuah kemajuan berpikir pada setiap masyarakat dan bangsa dalam meningkatkan budaya baca (literasi).

2. Manfaat praktis

a. Individu

Sebagai bahan refleksi untuk bagaimana mengetahui dan memahami serta mendalami pengaruh *gadget* terhadap budaya literasi di kalangan pelajar.

b. Masyarakat

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

c. Lembaga pendidikan

Sebagai mentor dalam sebuah perubahan harus dibarengi dengan perubahan cara berpikir dan bertindak, buku adalah jendela dunia lewat baca/membaca kita dapat memperbanyak pengetahuan dan pengalaman dalam hal membaca.

E. Defenisi Operasional

1. Gadget adalah alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih. Alat ini juga didefinisikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi. kekinian.
2. Literasi sendiri secara sederhana diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Dalam konteks pemberdayaan masyarakat, literasi mempunyai arti kemampuan memperoleh informasi dan menggunakannya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep gaded di era Moderen

Di zaman Modernisasi ini banyak perubahan dari segi berkembangnya ilmu pengetahuan dan Teknologi maka lahirnya penemuan-penemuan baru oleh manusia yang memfasilitasi kehidupannya, dengan itula lahir sebuah alat kecil minimalis teknologi canggih yang multi fungsi berperan aktif dalam memenuhi kebutuhan manusia di era modernisasi ini. seperti *gadget* (smartpone, leptop, computer dll). Maka tak jarang jika manusia berkendala dalam sebuah hal pekerjaan maupun komunikasi karna Gadget sendiri merupakan sebuah inovasi teknologi yang memungkinkan orang untuk melakukan sesuatu pekerjaan dikala mendesak tidak perlu repot untuk mencari laptop atau komputer, memang benar gadget belum sepenuhnya dapat menggantikan laptop atau komputer namun gadget memiliki manfaat tersendiri.

1. Empat Era Perkembangan Teknologi Informasi

Apa yang dikatakan biner dalam fase yang menentukan dalam revolusi computer adalah pengembangan notasi biner di tahun 1679, dimana notasi biner ini adalah dasar bagi semua bahasa computer. Ada empat periode perkembangan teknologi informasi yaitu komputernisasi, teknologi informasi, sistem informasi, globalisasi informasi (burhan bungin: 141).

a. Era Komputerisasi

Menurut Indrajit (2001:9) Periode ini dimulai sekitar tahun 1960-an ketika *minicomputer* dan *mainframe* diperkenalkan perusahaan seperti IBM ke dunia industri. Kemampuan menghitung 10 sedemikian cepat menyebabkan banyak sekali perusahaan yang memanfaatkannya untuk keperluan pengolahan data (*data processing*). Pemakaian komputer di masa ini ditujukan untuk meningkatkan efisiensi, karena terbukti untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu, mempergunakan komputer jauh lebih efisien (dari segi waktu dan biaya) dibandingkan dengan mempekerjakan berpuluh-puluh SDM untuk hal serupa. (burhan bungin 2006 : 144)

b. Era Teknologi Informasi

Menurut Indrajit (2001: 11) Kemajuan teknologi digital yang dipadu dengan telekomunikasi telah membawa komputer memasuki masa-masa “revolusi”-nya. Di awal tahun 1970-an, teknologi PC atau *Personal Computer* mulai diperkenalkan sebagai alternatif pengganti *mini computer*. Dengan seperangkat komputer yang dapat ditaruh di meja kerja (*desktop*), seorang manajer atau teknisi dapat memperoleh data atau informasi yang telah diolah oleh komputer (dengan kecepatan yang hampir sama dengan kecepatan *mini computer*, bahkan *mainframe*). Kegunaan komputer di perusahaan tidak hanya untuk meningkatkan efisiensi, namun lebih jauh untuk mendukung terjadinya proses kerja yang lebih efektif. Pada era inilah komputer memasuki babak barunya, yaitu sebagai suatu fasilitas yang dapat memberikan keuntungan kompetitif bagi

perusahaan, terutama yang bergerak di bidang pelayanan atau jasa. (burhan bungin 2006 : 144)

c. Era Sistem Informasi

Tidak seperti pada kedua era sebelumnya yang lebih menekankan pada unsur teknologi, pada era manajemen perubahan ini yang lebih ditekankan adalah sistem informasi, dimana komputer dan teknologi informasi merupakan komponen dari sistem tersebut. Ditekankan oleh beberapa ahli manajemen, bahwa perusahaan yang menguasai informasi adalah yang memiliki keunggulan *kompetitif* dalam lingkungan makro "*regulated free market*". (burhan bungin 2006 : 145)

d. Era Globalisasi Informasi

Belum banyak buku yang secara eksplisit memasukkan era terakhir ini ke dalam sejarah evolusi teknologi informasi. Fenomena yang terlihat adalah bahwa sejak pertengahan tahun 1980-an, perkembangan dibidang teknologi informasi (komputer dan telekomunikasi) sedemikian pesatnya, sehingga kalau digambarkan secara grafis, kemajuan yang terjadi terlihat secara eksponensial. Menurut Indrajit (2001) sulit untuk menemukan teori yang dapat menjelaskan semua fenomena yang terjadi sejak awal tahun 1990-an ini, namun fakta yang terjadi dapat disimpulkan sebagai berikut;

Tidak ada yang dapat menahan lajunya perkembangan teknologi informasi. Kebenaran telah menghilangkan garis-garis batas antarnegara dalam hal *Flow of information*. (burhan bungin 2006 : 146)

2. Gadget di Era Modernisasi

“Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.” (Osland,2013). “istilah gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya” (Rayner, 1956) Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Di zaman yang sangat modern pada saat ini perkembangan teknologi terus berkembang. Karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. (Tn, 2013),

Semakin canggih zaman maka semakin banyak gadget yang akan digunakan tentunya apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi canggih yang berkembang dan terus berkembang pesat maka semakin banyak pula orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya. Seperti yang

diketahui, saat ini perkembangan gadget di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminat gadget di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan gadget. Beberapa perusahaan gadget kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing. jadi bisa dipastikan beberapa tahun ke depan, teknologi gadget semakin trend.

Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki tablet dan smartphone. Namun kalangan menengah juga sudah dapat memiliki sebuah tablet dan smartphone karena semakin bersaing nya di pasaran untuk membuat harga gadget semakin ekonomis. Karena itu banyak produk-produk baru yang menawarkan gadget dengan harga yang cukup murah. Karena itu lah sekarang orang dengan mudah untuk memilki sebuah gadget. Tak heran juga permainan yang dimainkan anak zaman sekarang berbeda dengan dulunya.

Gadget sekarang yang terus melakukan evolusi dari generasi sebelumnya tentu sangat di gemari kids jaman now. Gadget dengan tampilan elegan, simple dan harga terjangkau membuat teknologi ini dari hari ke hari menjadi primadona bagi siapa saja. Jadi kita jangan heran bila banyak masyarakat Indonesia betah berlama-lama berada di depan gadget, hingga penggunaannya cenderung berlebihan. Dari kecendrungan penggunaan berlebihan gadget inilah yang membuat seseorang kurang dan bahkan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Akibatnya, mereka yang berperilaku demikian akan dijauhi dan terasing di lingkungannya sendiri.

3. Teori Pendukung

a. Teori Globalisasi Kontemporer

Giddens tentang “*runaway World*” dari Globalisasi

Pandangan **Giddens (2000)** tentang globalisasi jelas erat dan tumpang tindih (*overlap*) dengan pemikirannya tentang *junggeronaut* modernitas. Globalisasi juga mengandung dampak besar terhadap isu-isu yang merupakan perhatian utama Giddens dan isu-isu yang telah didiskusikan seperti keintiman (*intimacy*) dan aspek lain dari kehidupan sehari-hari. Dan **Giddens** melihat kaitan erat antara globalisasi dan resiko, khususnya munculnya apa yang dinamakan *manufactured risk*. Banyak dari perkembangan ini diluar kontrol, tetapi Giddens tidak seluruhnya pesimis. Kita tak akan pernah mampu menjadi penguasa sejarah kita sendiri, tetapi kita dapat dan harus mencari cara untuk membuat dunia yang tak terkendali ini menjadi terkendali.

Giddens adalah salah satu dari orang barat yang menekankan peran barat pada umumnya dan Amerika Serikat pada khususnya, dalam globalisasi. “globalisasi adalah restrukturisasi cara-cara kita menjalani hidup dan dengan cara yang sangat mendalam ia berasal dari barat, membawa jejak kekuasaan ekonomi dan politik Amerika..”

Perbenturan utama yang terjadi di tingkat global dewasa ini antara fundamentalis dan kosmopolitan. Pada akhirnya, Giddens melihat kemunculan “masyarakat kosmopolitan global”. Tetapi, bahkan kekuatan utama yang menentanginya – fundamentalisme – merupakan produk dari globalisasi. Lebih

jauh, fundamentalis menggunakan kekuatan-kekuatan global (misal, media massa) untuk memperluas tujuan-tujuannya.

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

b. Zygmunt Bauman tentang konsekuensi dari globalisasi manusia

Bauman (1998) melihat globalisasi dari segi “*peran ruang*” dalam pandanganya” mobilitas menjadi faktor penstratifikasi paling kuat dan paling diharapkan”. Didunia sekarang ini. Jadi, pemenang dari perang ruang ini adalah mereka yang mobile, mampu untuk bergerak secara bebas ke seluruh dunia dan dalam proses untuk menciptakan makna bagi mereka sendiri. Mereka dapat mengambang relatif bebas di atas ruang, dan ketika mereka harus “mendarat” disuatu tempat, mereka mengisolasi diri mereka dalam ruang yang tertutup dan terjaga dimana mereka aman dari gangguan orang-orang yang kalah dalam

peperangan ruang tersebut. Pecundang tidak hanya kekurangan mobolitas, tetapi turun dan juga terkungkung. Di daerah yang gersang dan bahkan tidak mampu memberi makna.

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

Teori ini menjadi sandaran peneliti dalam melihat bagaimana para siswa dan siswi SMA Negeri 12 makassa, dalam menggunakan gadget kebiasaan mereka menghantarkan kearea yang tak terkontrol dan terkendali sehingga membuat mereka kecanduan dengan aktivitas yang mereka lakukan di dalam sebuah ruang yang memiliki magnet besar yaitu “*peran ruang*”.

c. Teori ketergantungan

Teori ini dikemukakan oleh *Sandra Ball-Rokeach* dan *Malvin Deffluer* (1976). Fokus dari teori ini terletak pada kondisi struktural yang ada dimasyarakat. Fokus ini sangat cenderung mudah untuk dipengaruhi oleh media massa. Teori ini dapat disematkan pada komunitas masyarakat modern, dimana pada masyarakat modern, media massa dianggap suatu hal yang sangat penting dalam mencapai tujuan beberapa proses. Di antaranya yaitu proses memelihara, perubahan, serta konflik dalam tataran masyarakat dan masalah perorangan dalam suatu aktivasi sosial.

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

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

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

Teori ketergantungan memberi kedudukan terhormat kepada media sebagai penggerak Teori ini juga sangat mengunggulkan gagasan yang menyatakan bahwa media menyuguhkan pandangan tentang dunia, semacam pengganti atau lingkungan semu (pseudo-environment) yang disatu pihak merupakan sarana

ampuh untuk memanipulasi orang, tetapi di lain pihak merupakan alat bantu bagi kelanjutan ketenangan psikisnya dalam kondisi yang sulit dalam menentukan sebuah pilihan.

Pandangan Klasik Marxisme dikemukakan bahwa media merupakan alat produksi yang disesuaikan dengan tipe umum industri kapitalis beserta faktor produksi dan hubungan produksinya. Media cenderung dimonopoli oleh kelas kapitalis, yang penangannya dilaksanakan baik secara nasional maupun internasional untuk memenuhi kepentingan kelas sosial tersebut. Para kapitalis melakukan hal tersebut dengan mengeksploitasi pekerja budaya dan konsumen secara material demi memperoleh keuntungan yang berlebihan. Para kapitalis tersebut bekerja secara ideologis dengan menyebarkan ide dan cara pandang kelas penguasa, yang menolak ide lain yang dianggap berkemungkinan untuk menciptakan perubahan atau mengarah ke terciptanya kesadaran kelas pekerja akan kepentingannya.

B. Konsep Literasi dalam Pembelajaran

Perkembangan peradaban harus menjadi tantangan tersendiri bagi Pendidik untuk mempersiapkan sumber daya unggul untuk menjadipemenang dalam persaingan global. Perbaikan Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dilakukan agar dapat membekali peserta didik untuk berkompetensi dalam menjalani kehidupan di Abad 21. Pada era ini diperlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kemampuan dalam ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara holistik. Mereka akan menjadi SDM Indonesia yang mampu bersaing dengan bangsa lain yang dalam perhitungan prediksi demografi dan

perkembangan ekonomi global yang pada tahun 2030 diperlukan SDM terampil sebanyak 113 juta sedangkan saat ini baru terpenuhi 55 juta. Oleh karena itu, kondisi demikian menjadi tantangan khusus bagi guru untuk mempersiapkan SDM unggul melalui pengembangan budaya literasi. Arah pendidikan yang direkomendasikan di dunia modern adalah mewujudkan empat pilar belajar dari UNESCO, yaitu *learning to know, learning to do, learning to live together in peace and harmony dan learning to be*.

Dalam berpartisipasi secara global, peserta didik kita yang berusia 15 tahun (SMP/MTs dan SMA/MA/SMK telah ikut serta dalam pengukuran kemampuan literasi membaca, literasi matematika, dan literasi sains yang diselenggarakan oleh Program for International Student Assessment (PISA). Pengukuran ini dilakukan secara rutin, setiap tiga tahun sekali kepada Negara-negara yang bersedia diukur. Waktu pelaksanaan pengukuran selama 120 menit dengan sampel 8000-10.000 siswa dari 350 sekolah, baik negeri maupun swasta. Berdasarkan pengukuran oleh PISA pelajar kita memiliki peningkatan skor literasi membaca, namun jika dibandingkan dengan negara-negara yang diukur justru kemampuan ini selalu berada di urutan bawah. Hal ini berarti bahwa pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan membaca perlu dilakukan perbaikan, karena pelajar kita selalu berada di urutan terbawah dari negara-negara yang diukur. Pengukuran literasi membaca berorientasi pada kemampuan: (1) pemahaman bacaan; (2) menggunakan bacaan; dan (3) merefleksikan dalam bentuk tulisan

Pengembangan literasi membaca ini dimasukkan ke dalam KD sehingga pendidik dapat mengukur kinerja membaca peserta didik. Pendidik juga dapat

menerapkan berbagai teori membaca kepada siswa, misalnya menerapkan SQ3R, PQRSST, dan strategi membaca lainnya yang dikembangkan berdasarkan hasil kajian yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan peserta didik kita. Dampak dari pengembangan literasi membaca ini diharapkan dapat juga mendorong para pendidik untuk menjadi pendidik yang pembelajar, sehingga mereka pun akan rajin membaca seiring dengan rajinnya para siswa dalam membaca untuk mencari berbagai informasi tentang strategi dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam setiap mata pelajaran. Dengan demikian, dari gerakan ini diharapkan akan tumbuh ekosistem pendidikan yang baik, termasuk juga menggairahkan penerbitan buku. Penerbit buku akan terus dipacu untuk meningkatkan buku bacaan yang bermutu.

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

Literasi memiliki makna yang luas dan kompleks. Menurut UNESCO, pemahaman orang tentang literasi sangat dipengaruhi oleh penelitian akademik, institusi, konteks nasional, nilai-nilai budaya dan pengalaman. *Education Development Center* (EDC) menyatakan bahwa literasi lebih dari sekedar kemampuan baca tulis. Namun lebih dari itu, Literasi adalah kemampuan individu untuk menggunakan segenap potensi dan skill yang dimiliki dalam hidupnya. Jadi dapat dipahami bahwa literasi mencakup kemampuan membaca kata dan membaca dunia.

Berdasarkan studi *Most Littered Nation In the World* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. Indonesia persis berada di bawah Thailand (59) dan di atas Botswana (61). Padahal, dari segi penilaian infrastruktur untuk mendukung membaca peringkat Indonesia berada di atas negara-negara Eropa. Penilaian berdasarkan komponen infrastruktur Indonesia ada di urutan 34 di atas Jerman, Portugal, Selandia Baru dan Korea Selatan. Hal tersebut disampaikan oleh mantan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Anies Baswedan, Sabtu (27/8/2016), di acara final Gramedia Reading Community Competition 2016 di Perpustakaan Nasional, Salemba, Jakarta (KOMPAS.COM, Senin, 29 Agustus 2016).

Melihat fakta di atas kita dapat tahu bahwa begitu kurang budaya literasi pada masyarakat Indonesia. Dan bukan hal yang mengherankan jika kita sering mendapati sebuah situasi yang hening di perpustakaan umum, bukan karena

dilarang berbicara kencang di dalam perpustakaan, namun karena kurangnya minat membaca di kalangan masyarakat Indonesia. Pada dasarnya, mungkin banyak orang berpikir bahwa membaca hanya akan menghabiskan waktu dengan percuma dan tidak bermanfaat, sehingga mereka berpikir lebih baik melakukan aktivitas yang lain dari pada membaca. Padahal dengan membaca kita dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan untuk memperkaya intelektual, terutama di era globalisasi ini.

Berbagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah seperti yang diterapkan dalam gerakan revolusi mental, serta pada awal tahun pelajaran 2015-2016 Menteri pendidikan dan kebudayaan Anies Baswedan telah mengeluarkan peraturan menteri yang mewajibkan siswa membaca buku 10 menit sebelum jam belajar dimulai. Gerakan tersebut bagaikan sebuah himbuan belaka, dan masyarakat seperti acuh terhadap gerakan pemerintah tersebut.

Membudayakan literasi merupakan sebuah tantangan di era globalisasi, bukan hanya bagi pemerintah namun bagi semua masyarakat Indonesia. Namun dengan kemajuan teknologi informasi semestinya kita dapat memanfaatkannya untuk saling berbagi informasi dan saling mengingatkan betapa pentingnya untuk membudayakan literasi. Akankah Indonesia dapat membudayakan literasi ? atau justru hanyut oleh derasnya arus globalisasi?

C. Kerangka Pikir

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

Tetapi sangat di prihatinkan ketika kita melihat kondisi realitasnya. Dimana kemauan dan minat siswa memeng harus menjadi penerak mereka untuk belajar. Lewat media apasaja dan dimana saja. Karna yang peneliti lihat dilapangan siswa dan siswi lebih dihadapkan oleh aktivitas yang kurang hedonis. Mereka lebih tertarik dengan mempergunakan gadget mereka dengan bermain game dan aktif di media sosial misal, FB (facebook), WA (WhatsApp), IG (Instagram), Youtube, Twitter, Line dll.

Literasi sendiri secara sederhana diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Dalam konteks pemberdayaan masyarakat, literasi mempunyai arti kemampuan memperoleh informasi dan menggunakannya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat. Literasi tidak hanya dimaknai dalam hal membaca buku dan menulis. Tetapi bagaimana seorang siswa mampu menggerakkan diri terhadap zaman yang moderen ini. Dimana teknologi menjadi acuan atau pedoman dalam kehidupan. Mampu menjadikan siswa dan siswi yang memperdayakan budaya literasi di berbagai media yang di sediakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya.

Dengan hal ini siswa dan siswi tidak harus berjalan sendiri, ia harus di monitoring oleh keluarga khususnya orang tuanya. Peran keluarga juga ikut memegang andil besar dalam terciptanya budaya literasi pada siswa-siswi, terutama peran orang tua. Kurangnya peran orang tua dalam pengawasan dan penanaman kebiasaan membaca dan menulis pada anaknya juga salah satu faktor merosotnya budaya literasi. Orang tua lebih sibuk dengan pekerjaan dan kegiatannya tanpa mengikuti tahap-tahap perkembangan pendidikan anaknya. Padahal lingkungan keluarga terutama orang tua lah yang dianggap mempunyai peran besar dalam membimbing anaknya untuk menanamkan budaya membaca dan menulis. Dalam membangun budaya literasi perlu kesadaran diri sendiri oleh masyarakat. Seperti membiasakan membaca buku, majalah, koran atau sumber informasi lainnya. Dan juga membiasakan kegiatan menulis seperti membuat catatan.

1. Dampak *Gadget* Terhadap Budaya Literasi pada siswa-siswi

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

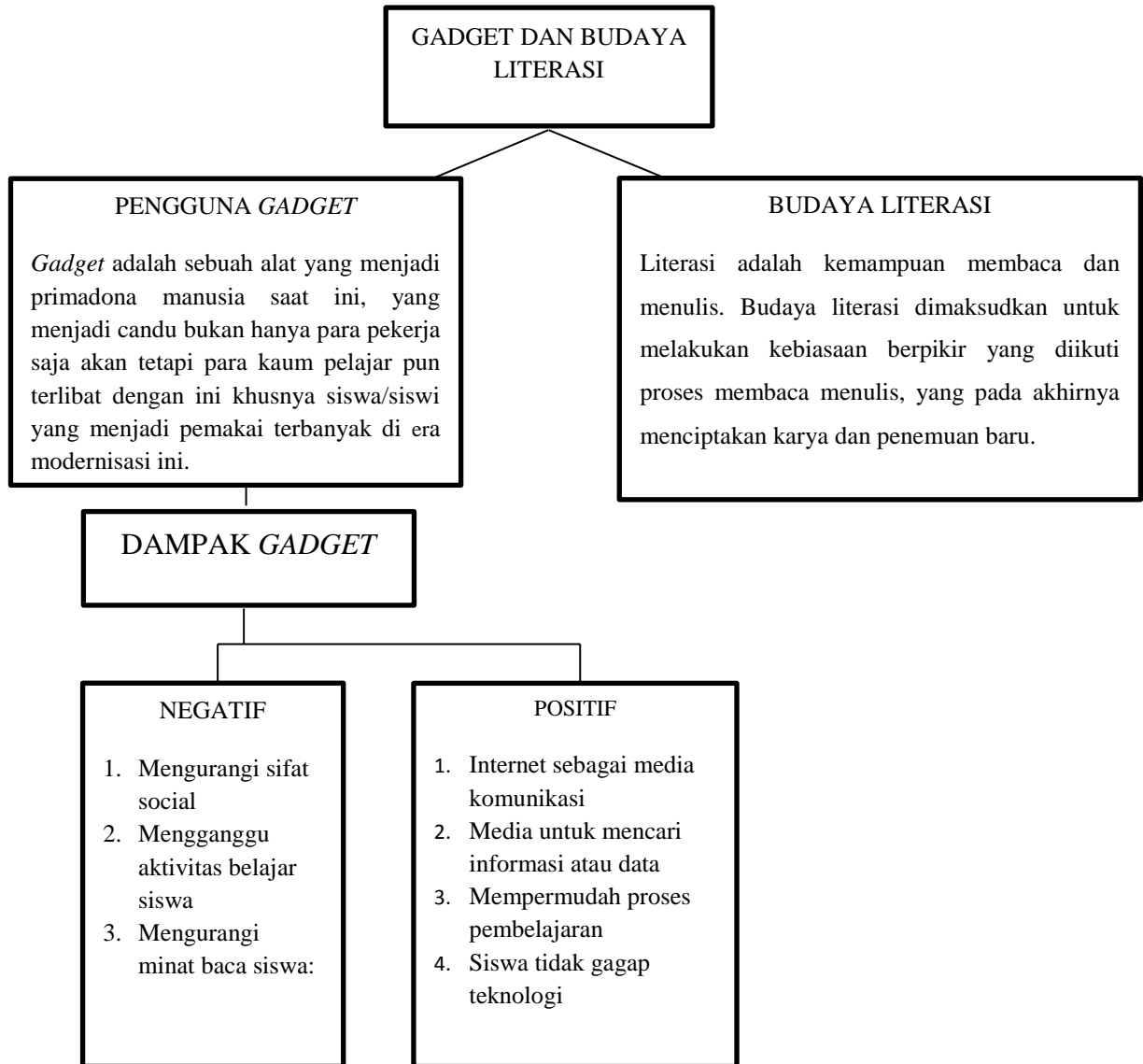
1) Dampak Positif

- a. Sumber informasi yang dibutuhkan menjadi lebih cepat dan lebih mudah diakses.
- b. Inovasi dalam dunia kepenulisan dengan adanya berbagai media penyaluran hasil pemikiran di internet.
- c. Kemajuan TIK juga akan memungkinkan pengembangan budaya literasi dengan menghadirkan e-book yang dapat diakses dengan mudah.
- d. Munculnya media massa, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dengan topik terbaru.
- e. Seseorang dapat mengekspresikan tulisannya melalui media internet.
- f. Postingan yang diunggah dapat dibaca oleh banyak orang.
- g. Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
- h. Berbagi hasil penelitian, penelitian yang dipublikasikan dalam internet akan mudah digunakan oleh orang lain di seluruh penjuru dunia dengan cepat.

2) Dampak Negatif

- a. Melatih seseorang untuk berpikir pendek dan bertahan berkonsentrasi dalam waktu yang singkat atau lama, karena terlalu fokus pada *gadget* yang dimiliki.
- b. Menimbulkan rasa kecanduan bagi pengguna media sosial.
- c. Penyalahgunaan internet untuk hal-hal yang tidak benar seperti pornografi baik dalam bentuk audio, visual, maupun audiovisual.
- d. Mengurangi sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan lewat internet daripada bertemu secara langsung (face to face).
- e. Maraknya kejahatan dunia maya, seperti hackers.
- f. Siswa-siswi jarang menggunakan buku sebagai referensi dalam penyelesaian tugasnya, karena mengakses data dari internet jauh lebih mudah.
- g. Gaya hidup yang dominan oleh elektronik.

Gambar 2.1. Bangun kerangka pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Dengan pendekatan Fenomenologi. Penelitian kualitatif yang merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan prosedur-prosedur, pengumpulan yang spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data. Laporan akhir untuk penelitian ini memiliki struktur atau kerangka yang fleksibel. Siapa pun yang terlibat dalam bentuk penelitian ini harus menerapkan cara pandang penelitian yang bergaya induktif, berfokus terhadap makna individual, dan menerjemahkan kompleksitas suatu persoalan (diadaptasi dari Creswell, 2007).

Penelitian ini, di ajukan untuk menganalisa dan mengungkapkan fenomena dari Gadget dan Budaya Literasi., Dalam Mengumpulkan, mengungkapkan,

berbagai masalah dan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini dilakukan dengan pendekatan studi fenomenologi.

Berangkat dari karakteristik sebuah penelitian kualitatif yang telah dibentangkan di atas, maka dapat dikemukakan bahwa dalam penelitian ini, peneliti langsung berlaku sebagai alat penulis utama yang mana melakukan proses penelitian secara langsung dan aktif mewawancarai, mengumpulkan berbagai materi atau bahan yang berkaitan dengan rumusan masalah pada skripsi terkait dengan *Gadget dan Budaya Literasi SMA Negeri 12 Makassar*.

B. Lokasi Dan Subjek Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian di kota Makassar. Jl. Moha No.57, Antang Manggala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Bertepatan di SMA Negeri 12 Makassar, yang merupakan sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di provinsi Sulawesi selatan, Indonesia. Alasan memilih lokasi penelitian ini adalah, kita akan lebih mudah menemukan objek, atau pelaku dari penggunaan *gadget* yang lebih spesifiknya kaum pelajar yaitu siswa-siswi SMA Negeri 12 Makassar, sehingga dalam mengambil atau mencari informasi terkait dengan pengaruh *gadget* terhadap budaya literasi ini lebih mudah untuk saya, untuk membuat perbandingan antara pelajar yang aktif memakai *gadget* dengan tidak.

2. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, subjek sebagai sumber data dipilih secara purposive dan bersifat snowball sampling. Subjek-subjek dimaksud adalah:

1) Para Siswa-siswi SMA Negeri 12 Makassar

Dimana siswa dan siswi ini dikhususkan pada kelas X IPS 3 dan X IPA 2 sebagai sasaran penelitian setiap kelasnya ber jumlah Sebanyak 35 orang.

2) Guru-guru di SMA Negeri 12 Makassar.

Hanya 5 orang guru yang menjadi responden dalam penelitian ini. 3 guru perempuan dan 2 guru laki-laki. Dengan latar belakan disiplin ilmu yang berbeda.

3) Sumber data (Buku, Internet, dan hasil wawancara secara tertulis)

C. Informan Penelitian

Informan adalah objek penting dalam sebuah penelitian. informan adalah orang-orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian, informan merupakan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang akan di teliti. Dalam penelitian ini terdapat 12 informan diantaranya:

1. Informa kunci, yaitu orang-orang yang sangat memahami permasalahan yang diteliti. Adapun yang dimaksud dengan informan kunci dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 12 Makassar yang terdiri dari 35 siswa dari kelas X MIPA 12 dan X IPS 3,
2. Informa Non kunci, yaitu orang yang dianggap mengetahui permasalahan yang diteliti yaitu para guru-guru yang berada di SMA Negeri 12 Makassar.

D. Fokus Penelitian

Kecenderungan masyarakat yang hidup bergantung dengan gadget yang dimiliki inilah, yang membuat hal ini menarik untuk diteliti dan karena peminat gadget yang sangat banyak. Padahal beberapa tahun yang lalu gadget hanya di

pakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Setiap hal di dunia ini apabila digunakan secara baik akan menimbulkan hal yang baik, sebaliknya jika digunakan secara berlebihan akan menimbulkan beberapa dampak negatif.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita melihat bermacam-macam jenis *gadget* yang hampir digunakan oleh semua kaum remaja. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, bisnis. Namun disisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor keteleporan pemakainya atau kekurangtepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya.

Remaja pada zaman modern tentunya tidak ingin disebut sebagai orang *gadget*, yang terlihat biasanya remaja kini membawa *gadget* kemanapun mereka pergi. Terlebih lagi sebagian kalangan Pelajar sudah mulai terpengaruh oleh *gadget* ini. Jadi tujuan penelitian ini jelas kita ingin tahu seberapa buruk dampak perkembangan *gadget* pada kalangan pelajaran.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Penelitian harus memiliki kemampuan dalam melakukan pencatatan terhadap data berupa tingkah laku atau penampilan sumber data, karena harus dicatatnya secara tertulis tanpa memasukkan tafsiran, pendapat dan pandangannya. Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri dengan dibantu instrumen lain yaitu pedoman wawancara, observasi. Peneliti sebagai instrumen utama karena hanya peneliti

yang dapat bertindak sebagai alat ada dan responsif terhadap realitas karena bersifat kompleks. Bekal informasi awal, peneliti melakukan observasi secara mendalam melalui wawancara dengan siswa-siswi SMA Negeri 12 Makassar, serta melakukan observasi.

Pada penelitian ini, penulis sendiri yang bertindak sebagai instrumen. Hal ini didasarkan oleh adanya potensi manusia yang memiliki sifat dinamis dan kemampuan untuk mengamati, menilai, memutuskan, dan menyimpulkan secara objektif. Untuk memperoleh hasil penelitian yang cermat dan valid serta memudahkan peneliti maka perlu menggunakan alat bantu berupa:

a. Pedoman wawancara (daftar pertanyaan)

Disini peneliti memberika pertanyaan kepada siswa dan siswi SMA Negeri 12 Makassar sebagai informan. Dan dari pertanyaan yang disiapkan peneliti informan akan menjawab sesuai dengan pertanyaan yang di ajukan.

b. Lembar observasi

Lembar observasi yaitu lembar kerja yang berfungsi untuk mengobservasi siswa dan siswi untuk melihat tingkat penggunaan gadget dan pengaplikasian budaya literasi dilingkungan sekolah dan di dalam kelas.

c. HP sebagai alat untuk mengambil dokumentasi.

F. Jenis dan Sumber Data

Penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai skripsi ini, baik peneliti lapangan maupun peneliti kepustakaan, dapat menghasilkan data yang digolongkan kedalam dua jenis data, yaitu:

1) Data primer, data yang diperoleh secara langsung dilapangan melalui wawancara ini dilakukan kepada siswa dan siswi SMA Negeri 12 Makassar yang dimana wawancara dilakukan secara *face to face* (tatap muka) dengan mengajukan pertanyaan yang sudah terformat dalam daftar pertanyaan yang di sudah di siapkan oleh peneliti.

Serta observasi. Observasi ini dilakukan di sekolah SMA Negeri 12 makassar terkhususnya di dalam kelas X sebagai tempat peneliti melakukan penelitian terhadap siswa dan siswi. Obserfasi ini di lakukan selama 3 hari untuk menjadikan penguat data dalam penelitian ini.

2) Data sekunder, data yang diperoleh dalam bentuk dokumentasi. yang tersusun secara baik mengenai aktivitas yang dilakukan siswa dan siswi SMA Negeri Makassar .

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data sangat diperlukan guna mendapatkan data dalam penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka penelitian tidak akan mendapatkan data sesuai dengan apa yang diharapkan. Penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan didalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dari sisi setting maka data dikumpulkan dalam kondisi alamiah (natural setting) sementara dari sisi sumber maka, data di kumpulkan dari berbagai sumber yaitu sumber primer dan sumber sekunder, selanjutnya bila dilihat dari sisi cara atau teknik pengumpulan data lebih

banyak dilakukan dengan pengamatan (observasi), wawancara mendalam, dan dokumentasi.

1.Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Disini peneliti memberika pertanyaan kepada siswa dan siswi SMA Negeri 12 Makassar sebagai informan. Dan dari pertanyaan yang disiapkan peneliti informan akan menjawab sesuai dengan pertanyaan yang di ajukan.

2.Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan sifat penelitian karena mengadakan pengamatan secara langsung atau disebut pengamatan terlibat dimana peneliti juga menjadi instrumen atau alat dalam penelitian sehingga peneliti harus mencari data sendiri dengan terjun langsung atau mengamati dan mencari langsung ke beberapa informan yang telah ditentukan sebagai sumber data. Di mana observasi ini dilakukan di dalam sekolah SMA Negeri 12 makassar sebagai lokasi penelitian Gadget dan Budaya Literasi. Dan observasi ini berlangsung selama 3 hari.

3.Dokumentasi

Dokumentasi penelitian ini adalah berupa aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa dan siswi SMA Negeri 12 Makassar didalam kelas maupun di luar kelas.

Dalam hal apa saja yang memperkuat hasil penelitian sebagai salah satu bukti kevalidan data.

H. Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data, terdapat empat komponen dimana keempat komponen tersebut merupakan proses siklus dan interaktif dalam sebuah penelitian. Keempat komponen tersebut ialah:

1. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan oleh peneliti berupa data dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi yang dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua aspek, yaitu deskripsi dan refleksi.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan/ penyederhanaan data-data yang diperoleh baik itu dari hasil wawancara, observasi, maupun dokumentasi yang didasarkan atas fokus permasalahan.

3. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses penampilan data dari semua hasil penelitian dalam bentuk paparan naratif representatif tabular termasuk dalam format matriks, grafis dan sebagainya

4. Penyimpulan Data

Kesimpulan merupakan langkah akhir dalam pembuatan laporan penelitian. Penarikan kesimpulan adalah usaha guna mencari atau memahami makna, keteraturan pola-pola penjelasan, alur sebab akibat.

I. Teknik Keabsahan Data

Data merupakan fakta atau bahan-bahan keterangan yang penting dalam penelitian. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan (aktivitas), dan selebihnya, seperti dokumen (yang merupakan data tambahan). Kesalahan data berarti dapat dipastikan menghasilkan kesalahan hasil penelitian.

Penelitian kualitatif dapat dinyatakan sah apabila memiliki tingkat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).

Untuk menguji kredibilitas suatu penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai cara sebagai berikut :

1. Perpanjangan pengamatan, dengan diperpanjangnya pengamatan berarti peneliti kembali kelapaga, melakukan pengamatan, wawancara lain dengan sumber data yang pernah ditemui sebelumnya maupun yang baru.
2. Meningkatkan ketekunan: yaitu melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut kepastian data dan urutan kepastian akan dapat direkam secara pasti dan sistematis, karna peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang ditemukan itu salah atau tidak.
3. Triagulasi. Yaitu pengecekan ata dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat tiga jenis triagulasi yaitu triagulasi sumber, triagulasi teknik, dan triagulasi waktu.

BAB IV

DESKRIPSI UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Deskripsi umum lembaga pendidikan

Pendidikan merupakan pilar penting bagi pembangunan bangsa. Suatu bangsa yang maju dilihat dari tingkat pendidikan yang tinggi. Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan bangsa karena, jika kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan bangsa. Namun jika kualitas sumber daya manusia rendah akan menghambat pembangunan bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan telah dilakukan dengan berbagai upaya. Upaya yang telah dilakukan diantaranya, perubahan kurikulum yang semakin menuntut siswa berfikir kritis dan penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Pembahasan tentang pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar.

Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Bernilai edukatif karena dalam proses belajar mengajar akan menghasilkan pengetahuan dan perkembangan perilaku sesuai dengan tingkatan pemberajaran yang dilalui oleh peserta didik.

Salah satu penyelenggara tingkat pendidikan formal adalah SMA. SMA merupakan sekolah menengah atas yang membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan guna memasuki dunia perguruan tinggi yang baik.

SMA Negeri 12 Makassar merupakan salah satu penyelenggara tingkat Siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila siswa Bersungguh-sungguh dalam belajarnya Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya. Jika seorang siswa telah berkeinginan dari dalam diri untuk belajar maka, siswa akan memiliki rasa keter tarikan untuk belajar. Ketertarikan yang dimaksud adalah minat. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu hal yaitu belajar maka siswa akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya.

Minat merupakan rasa ketertarikan lebih yang dimiliki oleh seseorang. Minat berkaitan erat dengan tujuan. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi akan sungguh-sungguh berusaha mencapai tujuan yang dikehendaknya. Bagi remaja yang menduduki sekolah menengah atas minat belajar menjadi faktor yang perlu diperhatikan secara khusus. Terlebih lagi banyak hal-hal yang dirasa lebih menarik daripada kegiatan belajar. Minat belajar merupakan salah satu peranan penting dalam menentukan prestasi belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik. Minat belajar yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lainnya.

Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar tersebut diantaranya yaitu penggunaan gadget dan lingkungan belajar. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 12 Makassar pada bulan Agustus 2018 diperoleh

beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu minat belajar siswa yang masih rendah. Pada awal pembelajaran semua siswa memang memperhatikan penjelasan guru, namun setelah pembelajaran berlangsung beberapa menit siswa mulai tertarik dengan kegiatan lain. Data menunjukkan 4 siswa di kelas Mipa X 2 dan 6 siswa di kelas X IPS 3 memiliki minat belajar yang rendah dan mulai tertarik dengan kegiatan lain. Siswa lebih tertarik bermain gadget dan berbicara dengan teman sebelah tanpa memperhatikan penjelasan guru. Pada saat diskusi, siswa mengobrol dengan kelompoknya diluar tema diskusi. Ketika guru menanyakan hasil diskusi pada siswa, siswa justru meminta perpanjangan waktu karena belum selesai mengerjakan tugas diskusi. Pada saat pembahasan diskusi, guru sering kali memintasiswa untuk Penggunaan gadget di SMA Negeri 12 Makassar kurang mendapat pengawasan dari pihak sekolah. Data menunjukkan 39 atau 82,98% dari 35 siswa memiliki dan membawa gadget-nya ke sekolah. Namun, pihak Sekolah jarang sekali melakukan inspeksi Mendadak (sidak) terhadap gadget siswa. Pada tahun pelajaran sebelumnya pihak sekolah tidak mengadakan sidak bagi siswa yang membawa gadget ke sekolah. Pihak sekolah juga tidak menerapkan aturan tentang penggunaan gadget selama berada di sekolah. Ketika berada di dalam kelas siswa selalu mencari kesempatan untuk menggunakan gadget. Ketika guru menegur, siswa hanya meletakkan gadget-nya sebentar di dalam laci meja lalu kemudian bermain gadget lagi. Salah satu guru Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran menuturkan sering kali setiap pembelajaran mendapati siswanya bermain gadget dan menegurnya. Guru tersebut

tidak segan-segan menyita Gadget siswa apabila siswa sudah diperingatkan namun tetap saja bermain gadget.

B. Penggunaan Gadget untuk membudayakan Literasi di era Globalisasi

Ketika kita tidak berdaya dengan situasi politik yang makin pelik, segala persoalan hidup belum teratasi tidak berarti pikiran kita menjadi surut dan kerdil untuk melihat dunia yang lebih luas dan besar. Tidak banyak generasi muda Indonesia yang memiliki sikap kritis, cerdas dan inovatif terhadap semua perubahan yang melanda negeri ini. Generasi muda golongan ini tentu tidak lepas dari kebiasaan literasi yakni membaca dan menulis sehingga selalu berpikir terbuka terhadap situasi yang terjadi di sekitar.

Membangun budaya literasi di tengah era gadget tidak sulit jika setiap informasi dan sajian berita-berita di media bisa kita baca dan cerna dengan kritis. Saat buku secara fisik tak tersentuh, cara praktis yang bisa kita jajah melalui *Elektronic Book (E-Book)* yang dengan mudah bisa kita akses. Namun, hal ini belum banyak dipahami pengguna media sosial untuk masuk beranda *E-Book*.

Kita mungkin terkejut membaca sebuah laporan penelitian yang menempatkan Indonesia pada posisi 60 dari 61 negara. Indonesia hanya setingkat lebih tinggi dari Botswana, sebuah negara miskin di Afrika. Penelitian di bidang literasi yang dilakukan oleh Central Connecticut State University di New Britain, Conn, Amerika Serikat, menempatkan lima negara pada posisi terbaik yaitu Finlandia, Norwegia, Islandia, Denmark, dan Swedia (The Jakarta Post, 12 Maret 2016).

Hasil penelitian di atas menunjukkan betapa lemahnya budaya literasi dalam masyarakat Indonesia. Bangsa kita masih mengandalkan apa yang dilihat dan didengar dalam berpikir, bersikap, dan bertindak. Berdasarkan sensus Badan Pusat Statistik (BPS), seperti ditulis selasar.com 29-5-2015, pada tahun 2006 menunjukkan 85,9 persen masyarakat memilih menonton televisi daripada mendengarkan radio (40,3 persen) dan membaca koran (23,5 persen). Kita belum terbiasa melakukan sesuatu berdasarkan pemahaman dari membaca.

Masyarakat kita belum dapat mengaktualisasikan diri melalui tulisan. Membaca dan menulis belum mengakar kuat dalam budaya bangsa kita. Masyarakat lebih sering menonton atau mendengar dibandingkan membaca apalagi menulis. Kondisi di atas tidak hanya pada kalangan awam (masyarakat umum), lingkungan terpelajar atau dunia pendidikan pun masih jauh dari apa yang disebut budaya literasi. Peserta didik belum tertanam kecintaan membaca. Bahkan guru dan dosen, tak sedikit dari mereka yang juga sama keadaannya. Itu bisa dibuktikan dengan minimnya jumlah buku yang dimiliki mereka. Perpustakaan sekolah yang kurang terfokus dapat menjadi saksi bisu betapa civitas akademika itu jauh dari budaya literasi. Belum banyak kampus-kampus di Indonesia yang menggunakan sistem perpustakaan digital, tentu kendala dana hibah pemerintah untuk memperhatikan ini.

Saat ini perlu digiatkan secara serius membangun budaya literasi yakni, tradisi membaca dan menulis harus terus dikembangkan mengingat bahwa melalui membaca, maka kemajuan pendidikan akan lebih pesat. Kemudian melalui kegiatan menulis, ide, gagasan, serta ilmu pengetahuan akan terus berkembang.

Melalui tulisan ide dan gagasan, akan lebih dikenang sepanjang masa dibandingkan hanya terucapkan secara lisan yang mudah hilang selepas gagasan tersebut dilontarkan.

Kebiasaan membaca dan menulis harus terus ditumbuhkan di sekolah-sekolah sebagai dunia akademik, mengingat saat ini pemerintah telah mengeluarkan peraturan bahwa guru yang akan naik pangkat dituntut harus menghasilkan karya tulis. Jauhkan cara-cara yang tidak bermartabat sebagai pendidik melalui budaya plagiat atau melakukan subkontrak pembuatan karya tulis pada pihak-pihak penjual jasa pembuatan karya tulis yang marak iklannya di berbagai media *online*. Dengan memiliki keterampilan menulis, maka guru akan menghemat pengeluaran dalam pembuatan karya tulis dan lebih memiliki rasa percaya diri dan menjaga harkat dan martabat diri. Guru dan dosen pun bisa membuat *blog-blog* pribadi untuk publikasikan karya tulisnya.

Dibutuhkan visi dan misi yang sama dari komponen masyarakat yang ada untuk membangun koalisi literasi. Koalisi ini dibutuhkan sebagai perekat untuk menyatukan kepingan potensi yang terserak sehingga gerakan membaca dan menulis dimulai dari sebuah gerakan skala mikro masyarakat di tingkat daerah hingga menjadi gerakan skala makro di tingkat nasional.

Untuk percepatan terbentuknya koalisi budaya membaca dan menulis ini, nampaknya dibutuhkan kesungguhan dari para pengambil kebijakan (pemerintah) hingga masyarakat agar kebiasaan membaca dan menulis ini menjadi suatu kebutuhan baik di tingkat keluarga, sekolah, dan masyarakat. Mari, jadikan buku

sebagai sahabat harian kita karena ia selalu memberi nutrisi ilmu dan pengetahuan pada otak.

Dengan itu buku adalah salah satu mediasi yang menggerakkan siswa agar mampu berpikir dan perkembangan “Buku adalah jendela dunia” merupakan istilah turun temurun yang sudah tidak asing lagi. Dikatakan sebagai jendela dunia karena lewat buku seluruh isi dunia dapat dijelajahi. Dan kunci untuk membuka jendela dunia tidak lain adalah membaca. Membaca bukanlah kegiatan akademis semata, tetapi sebagai kegiatan

Seumur hidup. Seperti menurut pendapat Olasehinde, M.O. (2015, hlm. 194) *“Reading is basic building block of learning while the reading is the philosophy of developing a progressive reading attitude”*. Olasehinde meyakini bahwa membaca merupakan bangunan dasar dalam pembelajaran dan budaya membaca sebagai nilai filosofis yang mampu mengembangkan sikap. Sehingga Olasehinde (2015, hlm. 195) menegaskan kembali bahwa membaca sangat penting untuk menambah informasi dan pemahaman serta memperbaiki diri: *“reading in all its variety is vital to becoming better informed. It helps us to have a better understanding of ourselves as well as others”*.

Meskipun begitu besar manfaat membaca, pada kenyataannya masih banyak orang yang tidak terbiasa dan tidak gemar membaca. Terutama masyarakat Indonesia yang menurut hasil penelitian dan survei UNESCO tahun 2012, minat membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Artinya dari 1000 orang penduduk Indonesia, hanya satu orang yang gemar membaca (Idris Apandi, 2016). Selain itu dalam dokumen Direktorat Jendral Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2016 (2016, hlm. i) *Organization for Economic*

Cooperation and Development / OECD dalam hal *Programme for International Student Assessment (PISA)* di tahun 2012 mengklaim peserta didik Indonesia berada pada tingkat ke 64 dengan skor 396 (skor rata-rata OECD 496) dengan jumlah peserta yaitu 65 Negara.

Hal tersebut menunjukkan betapa rendahnya minat membaca masyarakat Indonesia. Sehingga diyakini bahwa hal ini menjadi salah satu penyebab indeks kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia rendah. Seperti menurut Teeuw 1994 (dalam Suryaman, 2015, hlm. 171) ‘ bangsa yang literasi masyarakatnya masih rendah akan mengalami peradaban yang suram. Bangsa seperti inilah yang pertama kali akan tersungkur di pinggir jalan raya peradaban’. Indonesia saat ini dapat dikatakan sedang dalam keadaan darurat literasi. Dalam upaya menangani darurat literasi, Pemerintah bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah membuat program yang bernama Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dengan landasan hukum Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Gerakan ini merupakan upaya pembudayaan membaca. Kegiatan GLS ini mengharuskan siswa membaca buku selama 15 menit setiap pagi sebelum dimulainya jam pelajaran, dengan buku yang dibaca ialah buku diluar buku mata pelajaran.

Budaya membaca selain dapat membuka wawasan, dapat juga mengembangkan budi pekerti dan karakter siswa. Ketika siswa dibiasakan membaca buku maka wawasan dan intelegensi pun akan meningkat, baik dalam hal pengetahuan maupun kepribadian. Seperti menurut Mialaret 1975 (dalam Canisius, 2012, hlm. 10) ‘ *reading above and beyond basic or functional reading, fosters the reader’s personal, moral and intellectual growth. It is also a source of inspiration, and entertainment, and gives insight into ourselves and others*’.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengguna gadget pada siswa di SMA Negeri 12 Makassar

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah SMA Negeri 12 Makassar mengenai penggunaan *gadget* pada siswa, bahwa *gadget* benar-benar sangat berpengaruh besar pada siswa mulai dari pola tingkah laku yang membuat mereka kurang menghargai guru-guru mereka, pada saat guru mereka berbicara dan mengharapkan bantuan dari mereka, mereka sangat palas merespon ataupun membantu guru-guru mereka. Begitu pula dengan teman sebaya mereka. Kadang mereka malas berkomunikasi langsung dengan mereka (teman sebaya).

Karena tidak semua siswa dan siswi menggunakan gadget sebagai media pembelajaran. Yang sangat nampak dilihat pada saat observasi ini, siswa lebih cenderung menggunakan gadget di *medsos* (media sosial) seperti *FB* (*facebook*), *IG* (*instagram*), *WA* (*watsApp*), dan *Game ML* (*mobile legent*). (Dt.1/Ob/Pt/P/2018)

Di lingkungan sekolah pada saat istirahat siswa dan siswi mulai di aktif dengan aktivitas mereka dengan bermain *gadget* dan sangat sedikit dari mereka bergegas untuk pergi ke perpustakaan. Di kelas X IPS 3 terdapat 35 siswa dan siswi. Dari 35 siswa dan siswi didalam kelas tersebut yang aktif dalam menggunakan gadget di media sosial dan game sebanyak 34 dan hanya 1 dari mereka yang pasif begitu pula dengan kelas X IPA 2 yang aktif dengan gadget sebanyak 30 dan pasifnya 5 siswa . Alasan yang dilontarkan adalah siswa yang

pasif ini tidak memiliki smart phone ia menggunakan hp biasa dengan dengan fungsi, sms dan telpon . ini yang membuat ia kurang tersetuh dengan media sosial. Melihat secara umum siswa dan siswi SMA Negeri 12 makassar yang aktif dalam menggunakan gadget di sekolah sebanyak 80% dikarenakan kecenderungan mereka terhadap gadget. 50% pengguna media sosial dan 30 % menggunakan gadgetnya untuk mencari tugas., membaca artikel dll dan 20 % siswa-siswi yang tidak memiliki smart phone (gadget).

Dan dari siswa yang aktif dan rata-rata memiliki smart phone dari mereka sangat sedikit pula yang memanfaatkan gadget mereka kepada hal-hal yang bermanfaat atau dengan *gadget* yang mereka miliki suda tentu mereka pakai untuk membuat mereka lebih cerdas dan ber wawasan luas dengan berbagai macam aplikasi edukasi yang disediakan oleh *gadget* membuat mereka para siswa dan siswi semangat untuk belajar dan semangat dalam berkarya dan berinovasi lewat gadget ini. Sehingga peneliti beranggapan bahwa kebijakan dari sekolah itu sangatlah perlu, untuk mensosialisasikan dampak dari pada gadget ini. Sehingga dengan ini mereka mempunyai informasi lebih transparansi. Tak cukup sampai disitu lembaga pendidikan seharusnya memberikan informasi kepada orang tua siswa pada saat rapat orang tua maupun penerimaan rapor, sehingga tanggungjawab orangtua pun terasa ada jika hal ini disampaikan. Karna orang tua bertugas untuk memberikan pengontrolan dan perlindungan kepada anak-anaknya.

Oleh sebab itu peneliti mengajukan pertanyaan kepada seorang guru bidang studi Seni, Menurut Lukman Jufri.

Tidak bisa dipungkiri lagi bagaimana keminatan siswa terhadap gadget ini. Terlebih lagi di era teknologi ini siswa sangat dituntut untuk

memanfaatkan berbagai media teknologi.terkhususnya gadget yang menjadi salah satu media yang menyediakan berbagai informasi global. Tetapi jika tidak di gunakan dengan baik. Gadget ini akan berdampak buruk bagi siswa dan siswi harus ada pengontrolan peneuh terhadap mereka. (Dt.2/Ob/Gr/L/2018)

Hal demikian dilatar belakangi oleh pemanfaatan gadget yang tidak tepat sasaran. Gadget lebih sering digunakan untuk terjun dalam dunia sosial media. Dunia sosial media merupakan dunia yang memiliki berbagai macam dampak positif dan negatif , tergantung bagaimana pelajar menggunakannya. Namun dalam beberapa tahun terakhir ini, banyak permasalahan yang muncul akibat beredarnya sosial media, seperti meningkatnya kriminalitas, dan menurunnya moral pelajar.

Menurut Parsons, tindakan individu dipengaruhi oleh dua macam orientasi, yaitu orientasi motivasional yang bersifat pribadi dan orientasi nilai yang bersifat sosial (Johnson, 1981). Hal ini mengantarkan pemahaman bahwa tindakan seseorang dipengaruhi oleh kehendak dirinya dan dikontrol oleh nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Sering kita mendengar berita mengenai pelecehan seksual yang terjadi di lingkungan sekolah dan dilakukan oleh pelajar. Ini merupakan berita yang sangat menarik perhatian bagi dunia pendidikan. Kondisi demikian harus menjadi topik utama agar dapat terselesaikan guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Sehingga ada pernyataan dari seorang siswa SMA Negeri 12 makassar. Ahmad Fauzy 15 tahun X MIPA 2.:

sekarang ini gadget jauh lebih diminati ketimbang membaca buku karena, di gadget berisi pengetahuan yang luas yang akan asyik di baca berbeda dengan buku! Buku cuman berisi pengetahuan yang sesuai dengan judul buku. (Dt.3/ww/sw/L/2018)

Kasus lainnya yang merupakan dampak negative dari penyalahgunaan internet adalah gaya hidup westernisasi, seperti munculnya bahasa-bahasa yang seharusnya tidak digunakan dan diucapkan dalam lingkungan sekolah. Dengan kondisi yang demikian Gadget dapat berpengaruh besar terhadap kehidupan para remaja khususnya pelajar usia SMA, terlebih dalam hal berperilaku. Gadget sangat digemari pada saat ini oleh semua kalangan, yang menyebabkan pihak pembuat Gadget semakin memiliki inovasi terhadap tampilan, aplikasi maupun bentuknya agar lebih menarik konsumen khususnya untuk para pelajar. Menurut beberapa ahli, dampak yang sangat dirasakan dengan adanya kemajuan dan pembaharuan teknologi ini adalah dalam bidang sosial yang menunjukkan terhadap perilaku sosial, dimana perilaku sosial ini adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia

Berdasarkan Survey Siemens Mobile Lifestyle III, menyebutkan bahwa 60% dari respondennya lebih senang menggunakan Gadget dalam hal ini ponsel untuk mengirim dan membaca SMS atau memainkan games ditengah pembelajaran yang dianggap membosankan.

Dengan adanya realitas seperti itu, dipastikan akan ada banyak perubahan-perubahan yang terjadi pada diri pelajar yang menggunakan Gadget. Khususnya pada perilaku sosial siswa, karena pada dasarnya siswa itu makhluk sosial. Segi utama yang perlu diperhatikan bahwa manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial. Sejak ia dilahirkan ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain

untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologisnya, makanan, minuman dan lain lainnya.

2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap budaya literasi pada siswa

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 12 Makassar bahwa gadget sangat berpengaruh besar pada siswa. Di mana peneliti melihat kecenderungan siswa pada gadget ini sangatlah berdampak positif maupun negatif. Dimana siswa dalam kesehariannya disekolah senantiasa menggunakan gadget sebagai sebuah alat penghibur yang kebanyakan dari mereka menggunakan gadget sebagai

Studi ini menelusuri aktivitas *online* dari sampel anak dan remaja yang melibatkan 400 responden berusia 10 sampai 19 tahun di seluruh Indonesia mewakili wilayah perkotaan dan pedesaan. Sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet. Dalam penelitian ini terlihat ada sekitar 20 persen responden yang tidak menggunakan internet. Studi ini juga mengungkapkan, bahwa 69 persen responden menggunakan computer untuk mengakses internet. Sekitar sepertiga (34 persen) penggunaan laptop dan sebagian kecil (hanya 2 persen) terhubung melalui video game. Lebih dari setengah responden (52 persen) menggunakan ponsel untuk mengakses internet, namun kurang dari seperempat (21 persen) untuk ponsel pintar dan hanya 4 persen menggunakan tablet. (Aditya panjit 2014-*Penulis kolom*).

Kecenderungan masyarakat yang hidup bergantung dengan gadget yang dimiliki inilah, yang membuat hal ini menarik untuk diteliti dan karena peminat gadget yang sangat banyak. Padahal beberapa tahun yang lalu gadget hanya dipakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Setiap hal di dunia ini apabila digunakan secara baik akan menimbulkan hal yang baik, sebaliknya jika digunakan secara berlebihan akan menimbulkan beberapa dampak negatif. Pernyataan di atas pun senada dengan pernyataan informan yang bernama Nurul nafsiah 15 Tahun. X Ips 3 yaitu :

Memang sekarang jamannya gadget jadi orang lebih susah bermain gadget dari pada membaca buku. Biasanya orang lain ketika membaca buku sebelum sampai semenit pasti sudah bosan karena apa?, karena buku yang dia baca itu tidak membuat menarik hatinya, sehingga ia lebih beralih ke gadget yg dianggap kekinian (Dt.5/ww/P/2018).

Seiring dengan revolusi teknologi banyak dampak yang terjadi pada pola hidup manusia baik dari segi positif maupun negatif. Adapun dampak yang begitu nampak saat ini terasa adalah mulai menurunnya tingkat kesastraan seseorang dan tingkat kemauan seseorang untuk menuliskan setiap pemikiran dan hasil kerjanya dalam sebuah manuskrip yang entah dalam bentuk elektronik ataupun dalam bentuk tertulis dalam kertas atau bahkan batu dan pohon-pohon. Mulai menurunnya kelompok-kelompok yang memperjuangkan dan mempelajari ajaran dari orang terdahulu melalui buku atau tulisannya dan menuliskannya kembali. Tidak ada lagi semangat Ibnu Sina, Ibnu Khaldun, Plato, Sokrates, dan yang sejenisnya dalam memperjuangkan budaya literasi.

Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut Suhaeni):

“Handphone/ gadget dapat menurunkan mental belajar siswa, siswa kurang berani mengambil resiko dalam ujian sehingga mencari jalan

menyontek melalui handphone/ gadget. Handphone/ gadget menjadi faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Minat belajar menjadi berkurang dan mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun (Dt.6/ww/Gr/P/ 2018)".

Perubahan teknologi juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat baik dari segi positif maupun negatif. Khususnya pada kalangan remaja, seperti siswa-siswi SMAN 12 Makassar yang menjadi tombak sebuah peradaban. Saat ini, di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap perilaku generasi mudah. Kemajuan teknologi seperti televisi, telepon dan telepon genggam (HP), bahkan internet bukan hanya melanda siswa-siswi yang tinggal di kota, namun juga telah dapat dinikmati oleh siswa-siswi di pelosok-pelosok desa. Belum lagi maraknya media sosial yang membuai para penggunanya. Menurut Nurhania Syukur:

"Gadget yang digunakan oleh siswa SD, SMP, SMA atau SMK dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa, karena siswa merasa keasyikan bermain gadget, siswa akan menjadi individualistis dan egois karena setiap hari hanya berinteraksi dengan gadget tanpa merasa butuh teman atau orang lain dalam hubungan sosial yang harus mereka jalani (Dt.7/ww/Gr/P/2018)".

Pernyataan-pernyataan tersebut juga didukung dengan hasil pengamatan peneliti. Dari hasil pengamatan peneliti. Bahwa dengan kecenderungan ini maka siswa mengalami masalah dalam minat belajar. Minat belajar siswa menjadi penentu kegiatan belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

B. Pembahasan

1. Respon Siswa SMA Negeri 12 Makassar Terhadap *Gadget* Dan Budaya Literasi Yang Berkembangan Saat Ini.

Dari hasil penelitian pada siswa kelas x Mipa-2 dan x Ips-3 bahwa penggunaan *gadget* dikelas mereka sangatlah banyak hampir setiap siswa meliki smart pone yang dimana *gadget* itu sendiri. Alat ini sangatlah berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Dan juga sangatlah penting dalam aktivitas mereka di sekolah. Ini membuat mereka sangat merasa ketergantungan dengan *gadget* ini, sehingga banyak aktivitas yang positif maupun negatif yg mereka lakukan dikarenakan *gadget*.

1). Pemanfaatan *Gadget* di Kalangan siswa dan siswa

Banyak pelajar yang menggunakan *gadget* disekolah mereka, seperti: HP Android, laptop dan sejenisnya, karena memang tidak dapat dipungkiri lagi bahwa saat ini kehadirannya sangat membantu dan bermanfaat bagi mereka, salah satunya dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat adanya *gadget* bagi kalangan pelajar antara lain:

a. Membantu para pelajar dalam mengerjakan tugas sekolah

Dengan fasilitas yang ada dalam *gadget*, para pelajar dapat dengan mudah mencari refrensi atau bahkan bisa mencari informasi untuk tugas-tugas yang mengemban mereka dengan mudah sehingga cepat terselesaikan.

b. Memudahkan komunikasi

Dengan adanya gadget kita dapat melakukan komunikasi jarak jauh tanpa bersusah-susah menulis surat seperti komunikasi zaman dahulu sebelum terciptanya alat-alat yang memudahkan kita dalam berkomunikasi. Selain itu semisal pelajar tersebut mempunyai tugas yang kurang difahami bisa tanya-tanya ke temannya dengan cepat lewat media gadget atau seterusnya. Adanya sosial media seperti: facebook, twitter, email, blog, BBM, whatshap dan lain-lain juga, membuat anak muda zaman sekarang lebih mudah mencari teman dari berbagai daerah yang jauh sekalipun.

c. Sebagai media refresing

Dengan gadget yang mereka miliki dapat dijadikan media refresing sekaligus hiburan ketika mereka lelah dan jenuh setelah menyelesaikan tugas-tugas mereka. Seperti bermain game, bersosial media dan lain-lain.

d. Mengakses informasi

Informasi menjadi sangat penting bagi setiap pelajar, oleh karena itu dengan gadget mereka dapat lebih mudah membuka berbagai situs untuk mencari informasi yang mereka butuhkan. Selain itu mereka tidak akan ketinggalan berita-berita aktual yang sedang buming dibicarakan.

e. Eksistensi diri

Bagi para pelajar yang memiliki kemampuan menulis, mereka dapat membuat cerita atau menulis tentang pengalaman mereka di media sosial

sehingga dapat menyalurkan kemampuan yang mereka miliki. Sehingga karya tersebut dapat dibaca dan diketahui banyak orang. Tidak menutup kemungkinan mereka bisa menjadi salah satu inspirator yang diakui dunia.

2). Nilai Positif

- a. Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
- b. Media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet yang pesat, menjadikan “www” sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
- c. Mempermudah proses pembelajaran, layanan online dalam pendidikan pada dasarnya adalah memberikan pelayanan pendidikan bagi pengguna (siswa) dengan menggunakan internet sebagai media.
- d. Siswa tidak gagap teknologi sehingga dapat mengikuti perkembangan era teknologisasi dunia dan siswa dapat lebih produktif, efektif dan efisien dalam waktu, energi dan biaya karena ada sarana komunikasi yang memudahkan urusannya.

3). Dampak Negatif

- a. **Mengurangi sifat social:** Mengurangi sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan lewat internet daripada bertemu secara langsung (*face to face*). Dari sifat sosial yang berubah dapat mengakibatkan perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi.

b. Mengganggu aktivitas belajar siswa: Penggunaan tidak sesuai kondisi, Misalnya, menggunakan handphone pada saat proses belajar mengajar berlangsung untuk sms-an dengan teman atau pacar atau membuka situs jejaring sosial (*facebook, twitter, plurk, yahoo koprool, dll*) pada saat belajar.

c. Mengurangi minat baca siswa: Dengan kemajuan teknologi, mempermudah siswa untuk mencari materi belajar yang belum diberikan oleh guru mereka, dan itu yang membuat para siswa untuk membaca buku karena semuanya sudah tersedia didalam internet.

Dan pendapat lain mengatakan juga mengatakan terkait dengan pengaruh dampak negatif dari gadget.

- a) Menjadikan pemakainya malas, hanya mengandalkan gadget.
- b) Melemahkan otak penggunanya, karena mudahnya dalam mencari informasi pelajar malas untuk berfikir
- c) Mengganggu kesehatan penggunanya, terutama kesehatan mata
- d) Menbuat penggunanya kecanduan sosmed (social media), game, serta aplikasi-alikasi lainnya
- e) Membuat boros, karena penggunaan smartphone yang tidak lepas dari internet menyebabkan pemakaian pulsa berlebih
- f) Memungkinkan pelajar untuk mengakses hal-hal yang tidak seharusnya diakses seperti video porno.

2. Hasil Wawancara Dari Siswa-Siswi SMA Negeri 12 Makassar Tentang Gadget Dan Budaya Literasi.

Dari hasil penelitian yang di peroleh siswa SMA 12 Makassar adalah tak semua dari mereka memposisikan gadget sebagai sebuah alat yang sangatlah berpengaruh dalam kehidupan mereka, dan ada juga yang mengatakan bahwa gadget sangat penting untuk dimiliki karena dari gadgetlah kita mengetahui perkembangan diluarsana, dan menjadi salah satu media komunikasi dan informasi yang intens tau cepat dalam mencari sesuatu yang di butukan/peroleh. Oleh sebab itu peneliti mengajukan pertanyaan pertama kepada seorang siswa sebagai informan awal yang dimana bunyi pertanyaannya yaitu: *Bagaimana pandangan anda sebagai siswa melihat peminatan pemakaian gadget lebih banyak dari membaca buku (budya Literasi)?*” dengan mendengar pertanyaan itu maka informan yang bernama Rifai al Faridzi Asri. 15 tahun. Kelas X Mipa 2 yang mengatakan bahwa, Pandangan saya tentang gadget lebih banyak dari pada membaca buku itu menurut saya, seseorang itu lebih tertarik dengan hal instant sehingga secara otomatis orang-orang lebih menguasai gadget dari pada buku. Karena gadget lebih simpel dan sudah tercakup banyak hal di dalamnya

Dalam hal ini peneliti melihat bagaimana keminatan siswa dalam menggunakan gadget ini. Dimana gadget memiliki beragam aplikasi yang di sediakan dari aplikasi edukasi sampai pada permainan. Disinilah letak kebutuhan para siswa dan siswi sudah terjawab dengan adanya gadget siswa mampu menggunakannya dengan berbagai macam hal. Baik yang positif maupun negatif disinilah letak para siswa mengalami kecenderungan perilaku. Yaitu kurangnya interaksi sosial terhadap teman sebayanya dan guru-guru yang ada di sekolah. Akibat dari ketergantungan mereka terhadap gadget ini.

Dari jawaban yang diberikan oleh siswa dan siswi SMA Negeri 12 Makassar terhadap pandangan mereka terkait gadget ini Merupakan suatu pengaruh yang dibawah oleh perkembangan teknologi saat ini. Yang bisa saja berdampak positif bagi siswa maupun sebaliknya berdampak negatif pada siswa. Yang dimana akan memicu ketergantungan aktif terhadap gadget ini. Yang memungkinkan siswa berada pada masa pembagian fokus dimana aktif dengan gadget dan belajar atau membaca untuk membudayakan literasi.

Sehingga peneliti mengaitkan argumen peneliti dengan sandaran teori ketergantungan yang di kemukakan oleh *sandra Ball-Rokeach* dan *Malvin DeFluer* (1976). Bahwa teori ini terletak pada kondisi struktural masyarakat. Dan sangat muda dipengaruhi oleh media massa. Teori ini sangat disematkan pada komunitas moderen. Dimana pada masyarakat moderen media massa dianggap suatu hal yang sagat penting dalam mencapai tujuan tertentu.

Dari pembahasan ini peneliti berpendapat bahwa siswa dan siswa SMA Negeri 12 Makassar berada pada tahap dimana rasa keingintahuan mulai memuncak, rasa penasaran, rasa mencoba-coba sudah terbentuk. Dengan hadirnya gadget ini sebagai sebuah alat yang praktis lagi mudah dalam mencari informasi yang dibuthkan siswa dan siswi sangat lah besar. Sehingga dengan ini membuat siswa dan siswi merasa gadget adalah sebuah alat yang wajib utuk mereka miliki dan di anggap sangatlah penting dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu dengan anggapan seperti itu mereka memicu ketergantungan terhadap gadget ini sebagai solusi dari masalah mereka baik di luar kelas maupun dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung maupun tidak.

Dari pernyataan yang diberikan oleh salah satu guru di SMA Negeri 12 makassar. Maka peneliti berpendapat Adanya gangguan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa akan berdampak pada hasil yang di perolehnya. Jika siswa dan siswi mengalami ketergantungan dengan gadget maka akan berpengaruh terhadap kebiasaan mereka beriteraksi dengan teman sebaya mereka pun akan berkurang. Apalagi dalam kelas yang dimana sangat dituntut siswa aktif dalam proses pembelajaran berlangsung baik memberikan pertanyaan atau sanggahan kepada guru terkait pelajaran yang dibawakan saat itu. Sehingga akan beribas kepada prestasi siswa disekolah dengan kejenuhannya terhadap belajar.

Minat belajar yang dimiliki siswa bukan merupakan sifat bawaan sejak melainkan minat tersebut dibentuk dan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu yang mendorong siswa dalam minat belajar yaitu:

1) Motivasi dan Cita-cita

Motivasi dapat berupa keinginan yang timbul dari dalam diri, baik karena mendapat dorongan dari dalam diri sendiri atau karena dorongan di sekitar. Motivasi merupakan sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu. Adanya motivasi yang dimiliki siswa akan mempengaruhi minat belajarnya. Siswa yang termotivasi oleh sesuatu untuk belajar maka ia akan memunculkan minat terhadap belajar itu sendiri. Cita-cita merupakan keinginan yang ingin dicapai di waktu tertentu. Minat belajar siswa akan tumbuh karena siswa telah memiliki cita-cita dan termotivasi. Siswa yang memiliki cita-cita akan berusaha menggapainya dengan berbagai cara. Salah satunya adalah menumbuhkan minat belajar. Sehingga

dengan itu siswa dapat memotivasi dirinya sendiri bahwa dengan belajar ia akan menggapai cita-citanya yang sudah ia sediakan atau impikan sebelumnya. Mengapa sangat penting seorang siswa dan siswi mempunyai cita-cita.

2)Keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan pertama bagi siswa karena sejak lahir siswa sudah mendapatkan pendidikan dari orang tuanya. Selain itu waktu yang dimiliki siswa juga lebih banyak di rumah daripada di sekolah. Sudah sewajarnya orang tua memberi contoh dan membangkitkan minat belajar siswa sejak kecil agar siswa terbiasa untuk belajar.

3)Peranan guru

Peranan guru dalam mempengaruhi minat belajar siswa juga perlu diperhatikan. Guru merupakan fasilitator pembelajaran. Guru hendaknya menciptakan kondisi dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar.

4)Sarana dan prasarana

Adanya sarana dan prasarana yang memadai di sekolah akan sangat mendukung minat belajar siswa. Sebaliknya, apabila sarana dan prasarana untuk belajar siswa kurang memadai minat belajar siswa pun akan berkurang.

5)Teman pergaulan

Teman pergaulan siswa baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah dapat mempengaruhi minat belajar siswa. teman pergaulan dapat memberikan dampak yang baik maupun buruk bagi kehidupan siswa. Teman pergaulan yang memiliki minat belajar tinggi merupakan dampak yang

baik bagi siswa karena siswa akan mengikuti pergaulan tersebut. Namun bila siswa bergaul dengan teman yang bermalas-malasan dan Tidak memiliki semangat belajar maka siswa juga tidak akan memiliki minat untuk belajar.

6) Mass media

Mass media seperti televisi, radio, majalah, surat kabar bahkan alat komunikasi (handphone/gadget) juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Waktu yang dimiliki siswa akan terkuras dengan mass media yang sedang berkembang pesat seperti disebutkan di atas.

Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar dan membaca (literasi) pada siswa tetapi yang menjadi pengaruh terbesar saat ini adalah teknologi. Dari segi teknologi yg lebih menonjol adalah penggunaan gadget/smartpone yang membuat siswa lebih merasa nyaman dengan alat ini ketimbang membudayakan literasi dalam kesehariannya. Dengan hal ini peneliti pun bertanya untuk kedua kalinya kepada siswa sebagai informan peneliti dalam penelitian ini. Dimana bunyi pertanyaannya adalah. *Apakah ada faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan gadget di kalangan siswa.?* dengan mendengar pertanyaan itu maka informan yang bernama Muh. Alief rahmat saputra 15 tahun. X Mipa 2 yang mengatakan bahwa: siswa menjadi kurang berinteraksi dengan temannya, Rasa solidaritas yang kurang, Dan senang menyendiri bermain gadget ketimbang mengerjakan tugas, Mengurangi rasa bersosial atau anti social, Jarang membaca buku karna ketergantungan gadget, Menjauh dari orang-orang sekitar

Ini harusnya menjadi sebuah kecamasan dalam sebuah lembaga kependidikan (sekolah) yang menjadi salah satu pengerak seluruh siswa siswi

yang ada didalamnya agar senantiasa berpengetahuan dan merpemahaman maju. Serta berakhlak mulia. Akan tetapi hal ini tidak akan terjadi jika di dalam sebuah lembaga kurang pengontrolan terhadap aktivitas siswa di dalam kelas maupun di luar kelas.

Kebiasaan menggunakan gadget siswa mengalami ketergantungan terhadap gadget ini dengan berbagai aplikasi yang disediakan dari gadget ini. Siswa lebih mengalami sebuah kebiasaan rutin dengan alat ini. Sehingga tak banyak siswa mengalami sifat anti sosial atau kurang berinteraksi secara langsung. Di bawah ini adalah tabel yang dimana dari 35 siswa dalam kelas IPS X 3 hanya 1 siswa yang pengguna pasif gadget, sedangkan 34 lainnya adalah pengguna aktif gadget. Sedangkan dikelas MIPA X 2 sebanyak 35 siswa dan yang aktif menggunakan gadget sebanyak 30 dan 5 dari siswa pengguna pasif.

Tabel 5.1 hasil wawancara penggunaan gadget pada siswa kelas x

No.	Kelas	Pengguna Aktif	Pengguna Pasif
1	IPS X-3	34	1
2	MIPA X-2	30	5

Tentu saja hal tersebut juga berdampak pada menurunnya tingkat kesastraan seseorang dan tingkat kemauan seseorang untuk membaca dan menuliskan setiap pemikiran dari hasil kerjanya dalam sebuah manuskrip yang entah dalam bentuk elektronik ataupun dalam bentuk tertulis dalam kertas. Kalangan siswa masa kini telah banyak disibukkan dengan deretan aktivitasnya

dalam dunia maya. Padahal merekalah calon penerus dari orang-orang hebat yang telah mengawali penemuan-penemuan teknologi yang canggih.

Literasi mulai menghilang, dan akan terus menghilang jika sebagai generasi penerus seorang siswa-siswi tidak peduli lagi dengan budaya ini. Tidak bisa dipungkiri anak mudah terlalu malas untuk mengkaji dan menuliskannya kembali menurut hasil kajian yang baru, siswa di era globalisasi ini lebih senang mempelajari hasil karya orang lain tanpa menuliskannya kembali untuk melestarikannya. Dampaknya adalah tidak ada lagi kelanjutan dari karya yang akan dipelajari, semua buku menjadi usang tanpa ada yang memperbarui –untuk saat ini masih ada yang peduli- karena budaya literasi mulai memudar dikalangan intelektual dan di kalangan siswa sebagai tongkat peradaban bangsa.

Keberadaan teknologi yang terus menerus mengalami perubahan hendaknya menjadi dorongan positif dalam upaya peningkatan budaya literasi. Seseorang dapat dengan mudah mengekspresikan ide dan gagasannya dengan mudah. Misalnya, membuat artikel penelitian atau karya tulis ilmiah yang dapat dituliskannya melalui blogger. Dengan demikian ilmu pengetahuan dapat terus digali oleh para pembaca blog.

Pada dasarnya menulis bukanlah hal yang menjenuhkan, hanya saja dibutuhkan kesabaran untuk menyelesaikannya. Ketika seseorang sedang menulis sebuah karya ilmiah, maka dia memerlukan sumber-sumber yang terpercaya guna mendukung tulisannya. Sumber tersebut dapat diperoleh dengan membaca beberapa referensi yang juga dapat diakses dengan mudah melalui internet. Jika

dimanfaatkan dengan baik revolusi teknologi juga membawa pengaruh positif terhadap budaya literasi.

Dibawah ini adalah tabel yang menjelaskan tentang hasil minat literasi didalam kelas. Dimana siswa mengalami kecenderangan pada sesuatu yang menganggap sangat baik untuk mereka prioritaskan yaitu, siswa lebih banyak menulis secara umum di kelasa, akan tetapi tidak menjadikan kegemarannya menjadi sebuah kebiasaan rutin yang akan menghasilkan karya baru. Begitupula dengan membaca.

Tabel 5.2 hasil wawancara keminatan Literasi di dalam kelas

No.	Kelas	Membaca	Menulis	Tidak minat
1	IPS X 3	20	35	-
2	MIPA X 2	25	35	-

Mengharapkan media memberikan tayangan yang benar-benar bermanfaat bagi masyarakat saat ini ibarat mengharapkan matahari terbit dari barat. Tayangan televisi yang didominasi oleh tayangan-tayangan hiburan seolah menjadi candu bagi masyarakat khususnya kalangan pelajar yang sedang dalam proses tumbuh kembang. Berbagai stasiun televisi seolah berlomba untuk menampilkan berbagai acara dengan rating yang tinggi demi mendapatkan “simpati” dari pihak sponsor sekalipun acara tersebut sama sekali tidak mendidik, bahkan cenderung menjerumuskan.

Buku-buku pelajaran tak lagi menjadi teman setia pelajar masa kini. Budaya membaca, menulis dan berdiskusi tak lagi menjadi ciri khas pelajar yang konon

sering disebut sebagai generasi penerus bangsa ini. Berdasarkan data dari UNESCO pada tahun 2012, indeks membaca orang Indonesia hanya sebesar 0,001. Artinya satu buku dibaca oleh seribu orang Indonesia. Berbeda dengan Singapura dan Hongkong dimana seribu orang membaca sedikitnya 550 buku.

Remaja kita ternyata lebih sering menghabiskan waktu didepan televisi maupun didepan laptop untuk menyaksikan acara kesayangannya maupun bercengkrama dengan teman sejawatnya didunia maya. Akibatnya budaya hedonisme dan konsumerisme pun melekat dalam diri mereka. Idola – idola baru yang “diorbitkan” oleh media ternyata sangat ampuhdalam meruntuhkan pondasi awal kemajuan bangsa, yaitu motivasi belajar siswa. Jika sudah seperti ini bisa dibayangkan pemimpin macam apa yang akan lahir dari generasi semacam ini dimasa yang akan datang. Mereka akan menjadi para pemimpin sekalipun tak layak disebut pemimpin.

Fenomena tersebut tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik. Proses pembelajaran yang dirasakan kurang menarik oleh siswa harus bersaing ketat dengan acara-acara hiburan yang begitu memikat. Ahasil, usaha untuk membangun generasi emas seperti yang tengah dicanangkan oleh pemerintah pun seakan lenyap ditelan oleh hingar-bingarnya tayangan-tayangan hiburan yang disiarkan tanpa henti. Perpustakaan pun tak lagi menjadi tempat favorit siswa untuk membaca dan berdiskusi namun lebih terlihat seperti toko buku yang buku-bukunya masih disegel dengan rapih. Lebih mengawatirkan

lagi, tak jarang perpustakaan menjadi “rumah favorit” *cakcak, cucunguk, lancah maung jeung sajabana* akibat jarang dikunjungi oleh siswa.

Dalam kondisi ini ada tiga pihak yang turut andil dalam melunturkan budaya ilmiah dikalangan pelajar. Pertama, rajinnya media dalam menyuguhkan tayangan hiburan dan menampilkan idola-idola baru bagi anak sekalipun moralnya bobrok menyebabkan anak kehilangan daya kritisnya sekaligus menurunkan motivasinya untuk belajar. Kedua, ketidaktegasan pemerintah untuk menindak media yang menampilkan tayangan-tayangan yang tidak mendidik bahkan bertentangan dengan norma semakin membuat media berani untuk menampilkan tayangan-tayangan yang tidak bermanfaat dan bermartabat tersebut.

Ketiga, sikap orang tua yang abai terhadap anaknya karena kesibukannya diluar rumah menjadikan peran mereka tergantikan oleh media. Dulu ketika gadget belum ramai seperti sekarang, anak lebih banyak diasuh oleh pembantu. Kini dengan alasan agar anak tidak sering keluar rumah Akibatnya anak lebih banyak meniru apa yang dicontohkan oleh media daripada apa yang dikatakan oleh orang tua maupun guru.

Untuk mengatasi permasalahan semacam ini diperlukan sinergi antara ketiga pihak tersebut. Media sejatinya berfungsi sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan informasi yang bermanfaat bagi anak, bukan malah merusak mental anak dengan berbagai tayangan yang tidak mendidik. Media hendaknya memberikan dukungan terhadap program-program untuk mencerdaskan anak bangsa melalui berbagai iklan layanan masyarakat akan pentingnya sekolah

maupun melalui berbagai tayangan yang secara spesifik membahas materi-materi pelajaran tertentu.

Adapun untuk melindungi anak-anak dari berbagai tayangan yang dapat merusak mental mereka seperti tayangan hiburan yang berlebihan, pemerintah bisa membuat peraturan yang lebih tegas untuk memfilter konten-konten yang tidak bermanfaat. Selain itu ketegasan pemerintah untuk menindak media-media yang terbukti melanggar peraturan sangat kita harapkan.

Selain kedua hal diatas, yang jauh lebih penting adalah peran orang tua dirumah dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak. Menyediakan buku-buku yang sesuai disertai akses internet secukupnya merupakan upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua. Faktor-faktor yang dapat mengganggu proses belajar anak seperti televisi sebisa mungkin dijauhkan dari anak. Dengan adanya sinergi semacam ini kita berharap budaya literasi yang merupakan ciri khas pelajar dapat kembali melekat. Adapun dampak yang ditimbulkan oleh perkembangan gadget terhadap budaya literasi dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu, dampak positif dan dampak negative

3. Manfaat Internet Bagi Dunia Pendidikan:

Berdasarkan data dari beberapa narasumber, pengaruh positif Internet dalam dunia pendidikan, diantaranya adalah :

- 1) Memperluas Wawasan dan Ilmu pengetahuan:** Memperluas Wawasan dan Ilmu Pengetahuan ketika kita sedang mencari tugas di internet tanpa

kita sadari setiap halaman Webiste yang kita buka pasti kita akan baca walaupun itu bukan tugas yang sobat inginkan. Materi pembelajaran menjadi luas, tidak hanya berpatokkan pada apa yang diajarkan pendidik, tapi dapat juga belajar melalui berbagai materi yang terdapat di Internet. Internet dapat menyamaratakan kesempatan pendidikan di berbagai daerah di Indonesia. Internet memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan berbagai tugas. Dan menyediakan banyak sekali soal-soal latihan untuk menguji kemampuan peserta didik. Segala informasi mudah diakses dan tidak memakan waktu lama. Internet menjadi alat utama dalam peningkatan mutu pendidikan dan mengembangkan IPTEK.

2) Sebagai sumber tambahan Pelajaran Yang belum di mengerti di

Sekolah: Pernah tidak saat kita belajar di sekolah lantas kita tidak mengerti sama sekali dengan apa yang telah di terangkan di sekolah, itu sering sekali terjadi bahkan itu sering menimpa penulis pribadi, oleh karena itu camsh sering mencari informasi bahan pelajaran di Internet agar mengetahui apa sih yang di ajarkan Bapak atau ibu Guru di Sekolah tadi.

3) Melatih Siswa Supaya Mengetahui Cara-cara Penggunaan Komputer:

Harus buat tugas lewat Internet otomatis harus menggunakan yang namanya Komputer, Camsh punya sebuah pengalaman yang satu ini pernah guru TIK di sekolah ngasih tugas buat email dan kirimkan alamat email di Guru TIK kami, Nah di situ bingung gak tau mau gimana, ya terpaksa harus mengetahui Komputer dan Internet itu sendiri, maklum itu masih SMP kelas 3 jadi agak gaptek.

4) Sebagai Sarana Komunikasi: Sarana Komunikasi. [Manfaat Internet](#) Bagi Pelajar maupun mahasiswa untuk menggunakannya seperti itu melainkan sarana untuk chatting chattingan, sungguh sangat di sayangkan. mempermudah proses komunikasi antar sesama, baik dengan teman, guru, orangtua, dan keluarga. Jarak dan waktu bukan lagi penghalang. Bahkan, dengan Internet, komunikasi dapat terjadi secara tatap muka tanpa memikirkan jarak. Situs pertemanan terpopuler di kalangan siswa-siswi sekolah saat ini adalah Facebook, Friendster, dan Twitter.

5) Penyaluran Bakat. Internet bermanfaat sebagai ajang penyaluran bakat. Internet memuat berbagai informasi, termasuk informasi tentang berbagai kompetisi dan perlombaan. Setiap individu dapat berkesempatan menyalurkan bakat dan talenta melalui kompetisi dan perlombaan tersebut. Contohnya adalah melalui situs Youtube. Bukti kesuksesan Briptu Norman dengan gaya “India”nya, Justin Bieber yang kini menjadi salah satu penyanyi remaja terpopuler di dunia, juga Sinta dan Jojo dengan video Lip-sing “Keong Racun”.

6) Media Hiburan. Internet sebagai sarana hiburan menyajikan berbagai hiburan untuk siapapun, kapanpun, dimanapun. Hiburan – hiburan ini ada bermacam-macam, antara lain game dan aplikasi – aplikasi menarik yang bersifat menghibur. Berbagai program hiburan ini diadakan mengingat hiburan adalah salah satu hal penting yang harus didapatkan oleh tiap manusia jika jenuh mulai melanda.

- 7) Media Pertukaran Data.** Saat ini dengan hanya menggunakan email, newsgroup, ftp dan www (world wide web : jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
- 8)** Internet juga dapat memberikan informasi yang lebih menarik karena terdapat animasi-animasi yang menarik perhatian si pengguna untuk melihat serta membacanya.
- 9)** Tidak hanya untuk pendidikan saja, selain untuk pendidikan, internet juga menyuguhkan berbagai macam jejaring sosial yang mudah didapat, sehingga berguna untuk kita mengetahui cara bersosialisasi dengan orang lain.
- 10)** Banyak informasi yang tersedia di internet dan mudah untuk mendapatkannya, selain itu pelajar lebih sering mencari informasi di media internet, hal seperti merupakan salah satu pengaruh yang dapat mempengaruhi nilai-nilai prestasinya, karena pelajar secara cepat dapat memperoleh informasi yang terupdate di media.

4. Solusi Pemanfaatan gadget Dalam Upaya Peningkatan Budaya Literasi di Kalangan siswa-siswi

Di bawah ini beberapa hal yang dapat diterapkan untuk meningkatkan budaya literasi di kalangan siswa, diantaranya adalah:

- a. Menggunakan internet untuk hal-hal yang bermanfaat, misalnya mencari informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas dari guru-guru

- b. Rajin membaca artikel atau bacaan lain yang dapat menambah ilmu pengetahuan baik melalui e-book ataupun buku cetak.
- c. Mengembangkan ide-ide kreatif dalam bentuk karya tulis ilmiah dan mengirimkannya melalui internet.
- d. Menumbuhkan kesadaran pentingnya membaca dalam menggali ilmu pengetahuan sebagai kaum intelektual.
- e. Membatasi waktu untuk berselancar di dunia maya yang kurang bermanfaat, seperti penggunaan media sosial yang berlebihan, sehingga tidak jarang muncul kejahatan dalam dunia maya.
- f. Mengisi waktu luang dengan membaca buku, majalah, ataupun koran agar setiap hari memperoleh informasi terbaru.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Gadget dan budaya literasi sangatlah penting dalam kehidupan atau aktivitas siswa dan siswi, dimana kita ketahui bahwa dalam perkembangan teknologi saat ini dunia berubah dan membuat semuanya terasa mudah. Salah satunya hadirnya inovasi baru yang didesain seunggul mungkin yang berukuran kecil dan minimalis dengan menyediakan berbagai aplikasi yang sangat diminati para siswa dan siswi. Dari sinilah siswa dan siswi merasa baik dengan hal ini dan tak mau keluar dari zona nyamannya. Ini menjadi kekhawatiran jika para siswa dan siswi tidak menyadari keberadaan gadget ini tidak selalu baik alat ini mempunyai sisi negatif dan positif yang beribasis pada penggunaannya.

Dengan gadget para siswa dapat membudayakan literasi lewat berbagai macam media yang sudah terprogram dalam gadget. Dan gadget juga menyediakan berbagai aplikasi edukasi dengan berbagai macam model. Dengan gadget para siswa lebih cepat mendapatkan informasi dalam sampai luar negeri. Yang bisa dijadikan sebagai bahan diskusi atau referensi untuk belajar. Siswa dan siswi lebih berkembang dengan kemampuan membaca dan menulis dengan karya yang mereka buat bisa siswa dan siswi salurkan lewat blog atau situs yang menjadikan ia lebih produktif.

B. Saran

1. Diharapkan kepada pelajar untuk menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya dan mampu memanfaatkan *gadget (handphone.)* sebagai salah satu media literasi. Dengan aplikasi edukasi yang disediakan gadget, siswa dan siswi mampu mempergunakannya dengan semestinya.
2. Sebaiknya pelajar menggunakan *gadget* seperlunya dan penggunaannya sesuai dengan kondisi agar dampak buruk dari *gadget* tidak terjadi.
3. Pihak orangtua sebaiknya selalu mengontrol dan mengarahkan anaknya dalam menggunakan *gadget* sebagai media mengembangkan ilmu pengetahuan. Sehingga siswa dan siswi ini tidak hanya berfokus pada hal-hal yang tidak produktif dalam menggunakan gadget.
4. Pihak guru sebaiknya tidak mengizinkan siswa-siswinya menggunakan *gadget* saat jam pelajaran, sebaiknya guru menyampaikan hal-hal yang baik dan mendidik di dalam gadget. Menyampaikan fungsi/kegunaan dari gadget ini. Dan guru membuka artikel atau contoh pembelajaran setidaknya disampaikan juga kepada siswa agar siswa terbiasa dengan hal-hal tersebut yang membuat mereka sendirinya akan belajar atau membaca lewat gadgetnya untuk menambah wawasan terhadap pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Jamaluddin, dkk. *Buku pedoman penulisan skripsi*, Universitas Muhammadiyah Makassar (2017)
- Anidya Meta, (*Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Bayumanik*. 2017
- Bungin Burhan. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* Edisi pertama, 2006 edisi pertama. Prenada Media group.
- Creswell W.John. *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. Edisi Ke-3. Pustaka Belajar.
- Fred percial dan Henry Ellington. 1988. *Teknologi Pendidikan*. Terj. oleh Sudjarwo akarta: Erlangga
- Mialaret 1975 (dalam Canisius, 2012, hlm. 10)
- Kurt Franz & Bernhard Meier. 1983. *Membina Minat Baca*. Terj. Soeparmo. 1986. Bandung: Remajda karya CV Bandung
- Panjit Aditya, Penulis kolom. *Keamanan penggunaan Media digital pada anak dan remaja di indonesia* Dilakukan oleh lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk kementerian komunikasi dan informasi dan Universitas Harvard, AS. 2014.
- Ritzer George, *Teori Sosiologi Modern*. Edisi ketujuh, Cetakan ke-3, januari 2018. Prenadamedia Groub.
- Razak Yusron. *Sosiologi Sebuah Pengantar, Tinjauan Pemikiran Sosiologi Perspektif Islam*. Edisi Revisi, 2013. Cetakan Ke-3, 2013. Laboratorium Sosiologi Agama.
- Ruspani. 2014, *Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Remaja (online)*,
- Setiadi M. Elly Dan Usman Kolip. *Pengantar Sosiologi, Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi Dan Pemecahannya*. Edisi Pertama. Jakarta. Kencana Prenadamedia Groub. 2011.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*, Edisi Ke-2. Jakarta. Raja Wali Pres. 1986

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

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif (untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif)* 2017, penerbit Alfabeta, Bandung.

TRIBUN JABAR id, *Penggunaan Gadget Bisa menurunkan minat membaca pelajar*. 2018.

Wahyu DK, *Kamus Sosiologi Edisi Lengkap*, penerbit Victory Inti Cipta.

Yusufhadi Miarso dkk, 1984, *Teknologi komunikasi pendidikan*, Jakarta: CV.Rajawali.

Referensi Internet

<http://andikajupra.blogspot.com/2010/02/dampak-negatif-dan-positif-teknologi.html>

[http://www.scribd.com/doc/32605728/Makalah-Pengaruh-Teknologi-Informasi Terhadap-Perilaku-Remaja](http://www.scribd.com/doc/32605728/Makalah-Pengaruh-Teknologi-Informasi-Terhadap-Perilaku-Remaja)

[http://smppgri1bdl.wordpress.com/artikel-tik/dampak-negatif-teknologi-informasi-dan komunikasi-bagi-pelajar/](http://smppgri1bdl.wordpress.com/artikel-tik/dampak-negatif-teknologi-informasi-dan-komunikasi-bagi-pelajar/)

LAMPIRAN

PROFIL SEKOLAH

SEKOLAH SMA NEGERI 12 MAKASSAR

3. Profil Sekolah/Identitas Sekolah

b. Nama sekolah	: SMA NEGERI 12 MAKASSAR
c. NPSN	: 40312013
d. No.Statistik sekolah	: 301196010029
e. Propinsi	: Sulawesi Selatan
f. Otonomi daerah	: Kota Makassar
g. Kecamatan	: Manggala
h. Desa/kelurahan	: Antang
i. Jalan dan nomor	:Jl. Moha Lasuloro No.57
j. Kode pos	: 90234
k. Telepon	: 0411-492942
l. E-Mail	: sma12-mks@ymail.com
m. Satus sekolah	: Negeri
n. Akreditasi	: A
o. Tahun berdiri	: 1987
p. Kegiatan belajar-mengajar	: Pagi
q. Bagunan sekolah	: Milik pemerintah
r. Luas bangunan	: 2.024 M ²
s. Luas tanah	:8.545 M ²
t. Jarak ke pusat kecamatan	: 2 km
u. Jarak ke pusat otda	: 20 KM
v. Organisasi penyelenggara	: Pemerintah

VISI DAN MISI
SEKOLAH SMA NEGERI 12 MAKASSAR

a. Visi dan Misi SMA Negeri 12 Makassar

Visi:

“Menghasilkan kelulusan yang bertaqwa, berprestasi, berbudaya, dan berwawasan lingkungan”

Misi:

1. Terlaksananya pengamalan ajaran agama dan budaya dalam aktivitas keseharian.
2. Terwujudnya optimalisasi pemberdayaan tenaga pendidik dan kependidikan berdasarkan standar nasional pendidikan dan tenaga kependidikan.
3. Terwujudnya nilai-nilai kedisiplinan, ketertiban, kebersihan daya saing dan kerja keras.
4. Terwujudnya inovasi pengembangan profesionalisme secara berkelanjutan.
5. Terwujudnya optimalisasi pemberdayaan seluruh komponen sekolah dalam upaya pengembangan potensi peserta didik secara maksimal.
6. Terwujudnya kesadaran peduli terhadap pelestarian lingkungan hidup.
7. Terwujudnya pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

Motto:

“Tiada hari tanpa inovasi, Berkarya dan Berprestasi”

NAMA-NAMA GURU DAN STAF
SEKOLAH SMA NEGERI 12 MAKASSAR

Tabel.3. Nama-Nama Guru SMA Negeri 12 Makassar

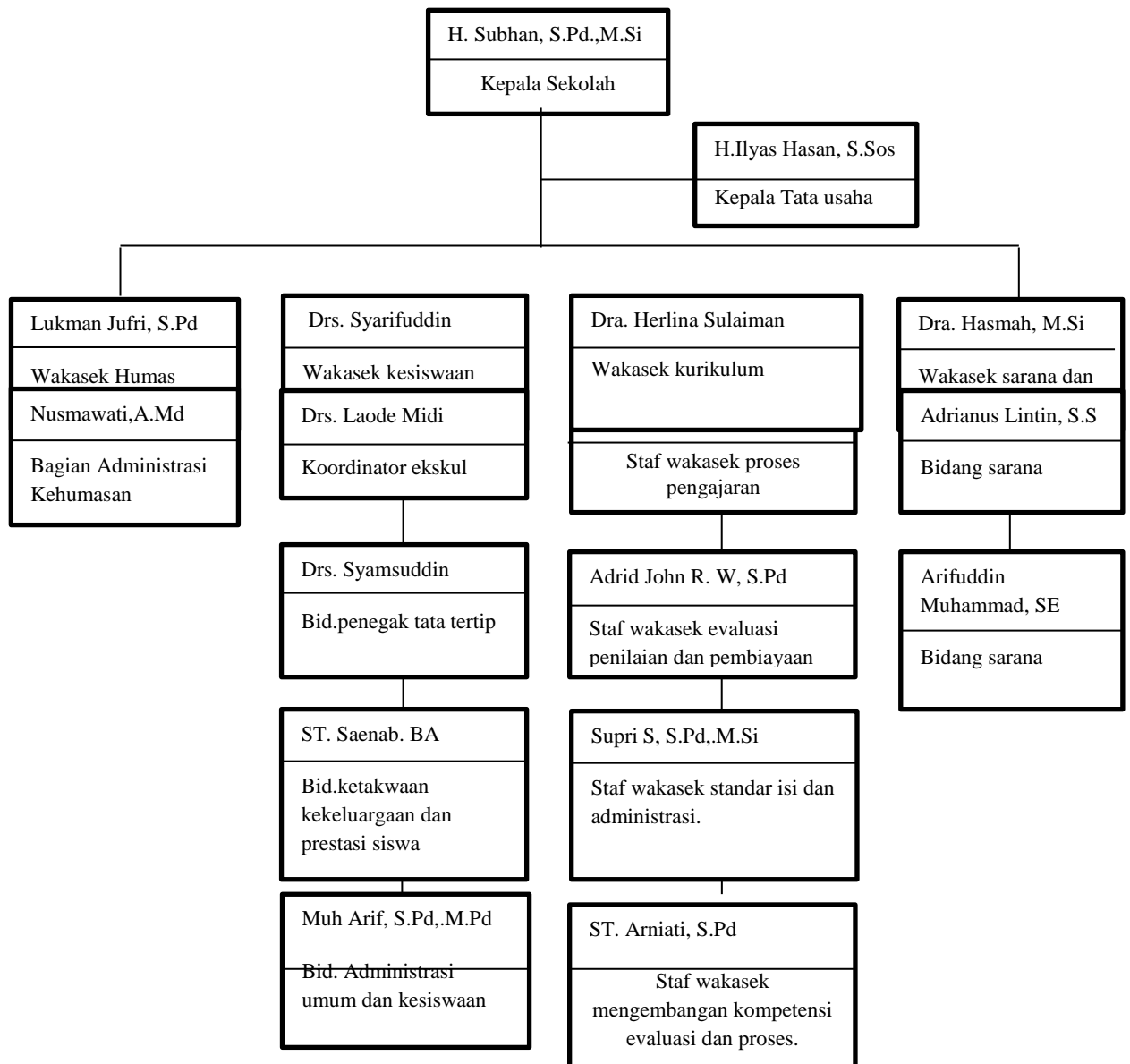
No	Nama	Guru mata pelajaran	status
1	H. Subhan, S.Pd.,M.Pd	Kepala Sekolah	PNS
2	Dra. Rosmita	Bhs Indonesia	PNS
3	Drs. Zainuddin	Geografi	PNS
4	Drs. Syarifuddin	Pkn	PNS
5	Dra. Fahmiati	Kimia	PNS
6	I Ketut Bhuwana K, S.Pd.,M.Pd	Kimia	PNS
7	Dra. Herlina sulaiman	Biologi	PNS
8	Dra. HJ. Kartini Noor, M.Si	Sosiologi	PNS
9	Dra. Hasmah, M.Si	Fisika	PNS
10	Dra. H. Ridwan	Pkn	PNS
11	HJ. Masriana, M.Pd	Fisika	PNS
12	Drs. Selle	Sejarah	PNS
13	Drs. Syarifuddin B.	Pkn	PNS
14	Drs. Laode Midi	Penjaskes	PNS
15	Dra. asmawaty	Kimia	PNS
16	Dra. HJ. Hafsa Arsyad	Sejarah	PNS
17	Dra. Warliah	Bhs jerman	PNS
18	Drs. Syamsuddin	Penjaskes	PNS
19	Rusnani, S.Pd	Bhs indonesia	PNS
20	Dra. HJ. Siti aminah	Bhs indonesia	PNS
21	Adrid john R.W.,S.Pd	Matematika	PNS
22	Asriyani mandaya, S.Pd	Matematika	PNS
23	Roslihah, S.Pd	Biologi	PNS

24	Dra. Nurcaya Ukkas	BP/BK	PNS
25	Lukman, S.Pd	Matematika	PNS
26	Lukman Jufri, S.Pd	Pend. Seni	PNS
27	Dra. Musainah	Bhs inggris	PNS
28	Drs. Siti tukirah	BP/BK	PNS
29	Jusmiati, S.Pd	Biologi	PNS
30	HJ. Kasmianti, S.Pd	Kimia	PNS
31	Aisyah tarru, S.Pd	Biologi	PNS
32	ST. Saenab, BA	Bhs indonesia	PNS
33	Supri.S.,S.Pd.,M.Pd	Fisika	PNS
34	Herni. B. Pita, S.PAK	Pend. Agama kristen	PNS
35	Muh. Arif, S.Pd, M.Pd	Matematika	PNS
36	Muliadi B, S.Pd	Matematika	PNS
37	Mursidah, S.Ag	Pendais	PNS
38	Ramalah, M.SE	Akutansi	PNS
39	Dra. Juharia S Pongkapadang	Bhs indonesia	PNS
40	Hamsina, S.Pd.,M.Pd	Ekonomi/AK	PNS
41	ST. Arniati, S.SI.,S.Pd	Geografi	PNS
42	Nurhania syukur, S.Pd.,M.Pd	Bhs inggris	PNS
43	Subaedah, S.Pd	BP/BK	PNS
45	Herlindah, S.Pd	Bhs inggris	PNS
46	Erma, S.Pd	Matematika	PNS
47	Yenni astuti labalo,S.Pd	Sejarah	PNS
48	Adrianus lintin,SS	Bhs inggris	PNS
49	Herawati,S.Pd	BP	PNS
50	Suhaeni,S.Si	Biologi	PNS
51	Ayu mustika utami	Geografi	PNS
52	aziz,S.Si,S.Pd	Bhs indonesia	PNS
53	Andi ferawati sut,S.Pd	Sosiologi	Honorer
54	Nurul anugrah S	Bhs jerman	Honorer
55	Sri harlindayanti,S.Pd	Pendais	Honorer

56	Miftahul jannah,S.Pd	Bhs inggris	Honorer
57	Rini anggriani,S.Pd	Pendais	Honorer
58	Arga galianzah	Pkn	Honorer
59	Nurliah karim,S.Pd	Matematika	Honorer
60	Sri puji astuti,S.Pd	Sejarah	Honorer
61	Nurul fajrin damis,S.Pd	Agama islam	Honorer
62	M.khayrun,S.Pd	Pkn	Honorer
63	Herman,S.Pd	Bhs indonesia	Honorer
64	Yuliantono,S.Pd	Penjaskes	Honorer
65	Meisar hidayat,S.Pd	Matematika	Hsonorer
66	Safriadi,S.Pd	Pend. Agama islam	Honorer
67	Mohammad mahdi,S.Ag	Seni budaya	Honorer
68	Nurmiati,S.Pd	Seni budaya	Honorer
69	Kamaluddin,S.Pd	Ekonomi/AK	Honorer
	Junnaety muis,S.Pd		

Sumber: kantor kepala sekolah tahun 2018

STRUKTUR ORGANISASI
SEKOLAH SMA NEGERI 12 MAKASSAR



Gambar 1.. Struktur Organisasi Sekolah SMA Negeri Makassar

Tabel. 4. Nama-Nama dalam Struktur Organisasi Sekolah SMA Negeri Makassar

No	Nama	Jabatan
1.	H. Subhan, S.Pd.,M.Si	Kepala Sekolah
2.	H.Ilyas Hasan, S.Sos	Kepala Tata usaha
3.	Lukman Jufri, S.Pd	Wakasek Humas
4.	Nusmawati,A.Md	Bagian Administrasi Kehumasan
5.	Drs. Syarifuddin	Wakasek kesiswaan
6.	Drs. Laode Midi	Koordinator ekskul
7.	Drs. Syamsuddin	Bid.penegak tata tertip
8.	ST. Saenab. BA	Bid.ketakwaan kekeluargaan dan prestasi siswa
9.	Muh Arif, S.Pd.,M.Pd	Bid. Administrasi umum dan kesiswaan
10.	Dra. Herlina Sulaiman	Wakasek kurikulum
11.	Drs. Zainuddin	Staf wakasek proses pengajaran
12.	Adrid John R. W, S.Pd	Staf wakasek evaluasi penilaian dan pembiayaan
13	Supri S, S.Pd.,M.Si	Staf wakasek standar isi dan administrasi.
14	ST. Arniati, S.Pd	Staf wakasek mengembangkan kompetensi evaluasi dan proses.
15	Dra. Hasmah, M.Si	Wakasek sarana dan prasarana
16	Adrianus Lintin, S.S	Bidang sarana
17	Arifuddin Muhammad, SE	Bidang sarana

Sumber: kantor kepala sekolah tahun 2018

Tabel. 5 keadaan siswa kelas x tahun pelajaran 2018/2019

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
X MIPA-1	14	21	35
X MIPA-2	14	21	35
X MIPA-3	17	18	35
X MIPA-4	15	20	35
X MIPA-5	15	20	35
X MIPA-6	13	22	35
X MIPA-7	13	22	35
JUMLAH MIPA	101	144	245
X IPS-1	15	20	35
X IPS-2	14	21	35
X IPS-3	16	19	35
JUMLAH IPS	45	60	105
JUMLAH KESELURUHAN	146	204	350

Sumber: kantor Komite/kesiswaan sekolah tahun 2018

Nama-Nama Informan Dari Hasil Wawancara Gadget Dan Budaya

Literasi Di Sekolah SMA Negeri 12 Makassar;

1. Nama Informa : Rifai al Faridzi. Asri
Alamat : Jl. Nipa-Nipa
Usia/umur : 15 tahun
Kelas : X Mipa 2
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

2. Nama Informa : Muh. Ilham saputra
Alamat : Jl. Perumnas antang
Usia/umur : 15 tahun
Kelas : X Ips 3
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

3. Nama Informa : Nurzahra musdalifah
Alamat : Jl. Biring romang raya no 10 A blok 1
Usia/umur : 14 tahun
Kelas : X Mipa 2
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

4. Nama Informa : Mubarak imran
Alamat : Jl. Raya baruga no. 59
Usia/umur : 15 tahun
Kelas : X Mipa 2
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

5. Nama Informa : Nurul nafsi
Alamat : Jl. Nipa-Nipa
Usia/umur : 15 tahun
Kelas : X Ips 3
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

6. Nama Informa : Ahmad fauzy
Alamat : Nirwana 2
Usia/umur : 15 tahun
Kelas : X Mipa 2
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

7. Nama Informa : adilah fadhliyah mustakim

Alamat : Jl. Pa rininning III. Blok II/14
Usia/umur : 16 tahun
Kelas : X Mipa 2
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

8. Nama Informa : Muh. Alief rahmat saputra
Alamat : Jl. Perumnas antang
Usia/umur : 15 tahun
Kelas : X Mipa 2
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

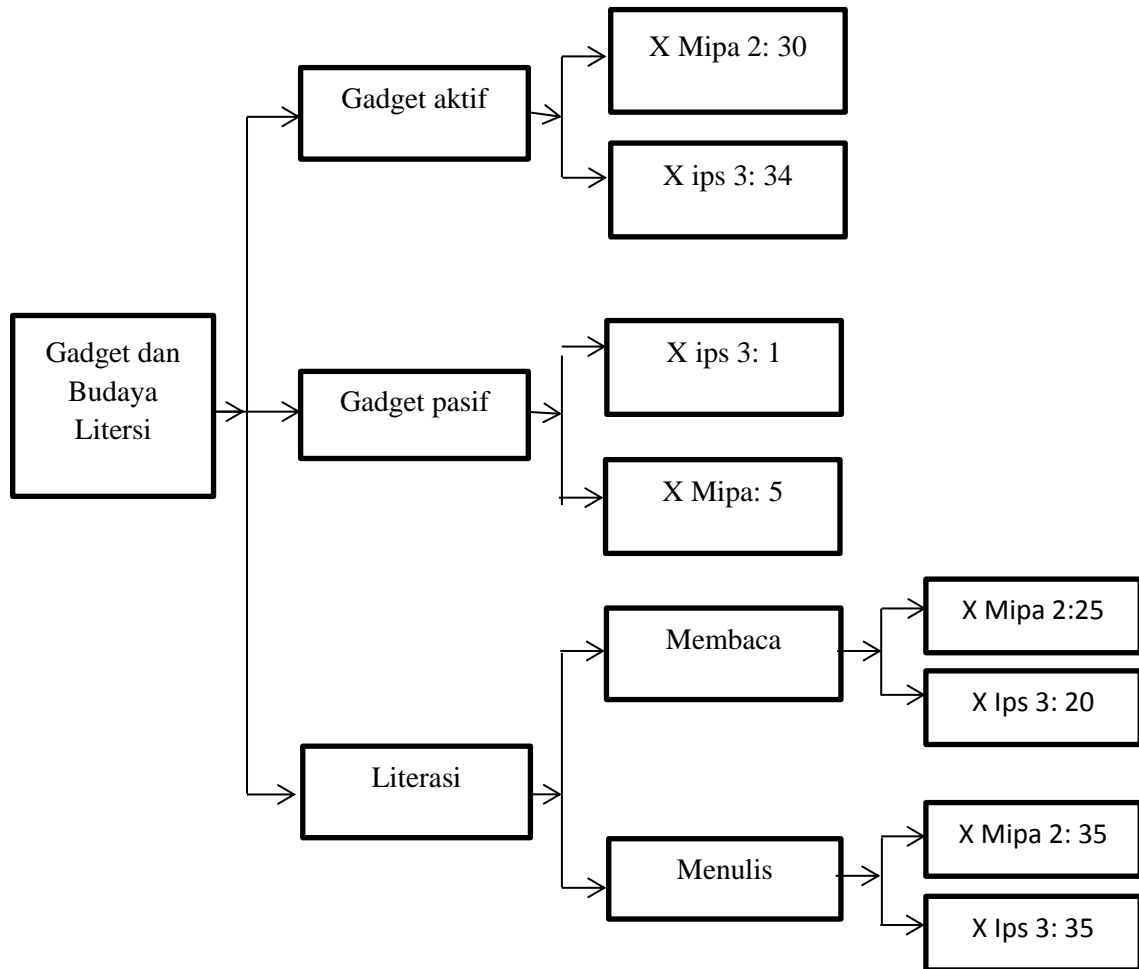
9. Nama Informa : muhammad syukur
Alamat : kompleks unhas jl.komunikasi 2 blok G3 no.104
Usia/umur : 15 tahun
Kelas : X Mipa 2
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

10 Nama Informa : supadli syam
Alamat : Jl. Inpeksi pam
Usia/umur : 16 tahun
Kelas : X Ips
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

11. Nama Informa : nur ananda fasyah
Alamat : Jl. Unjung bori lama
Usia/umur : 15 tahun
Kelas : X Ips 32
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

12. Nama Informa : muhammad rifki
Alamat : Jl. Raya baruga
Usia/umur : 15 tahun
Kelas : X Ips 3
Lokasi sekolah ; SMAN 12 Makassar

ANALISIS DATA PENELITIAN



Gambar 1.2. Hasil Analisis Domain (Minat siswa-siswi pada gadget dan budaya literasi) di SMA Negeri Makassar

PEDOMAN WAWANCARA

Nama Informan :
Alamat :
Usia/Umur :
Kelas :
Lokasi Sekolah :

1. Bagaimana pandangan anda sebagai siswa melihat peminat pemakaian gadget lebih banyak daripada membaca buku (budaya literasi).?
2. Apakah ada faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan gadget di kalangan siswa.?
3. Apakah ada perbedaan dari gadget dan budaya baca di era globalisasi ini.?
4. Jika dilihat dari sudut pandang gadget dan budaya literasi (membaca buku) sangatlah berbeda. Apakah gadget tidak berpengaruh dalam proses pembelajaran dalam kelas.?
5. Bagaimana cara anda mempertahankan eksistensi seorang pelajar yang membutuhkan belajar, sedangkan disisi lain anda juga masih mementingkan gadget

DOKUMENTASI

1. Foto-Foto

Lokasi Dalam SMA Negeri 12 Makassar



*Lokasi Depan SMA Negeri
12 Makassar*



Bersama siswa kelas X Mipa 2

Informan: Adilah fadhliyah
Mustaqim

(16 Tahun)

Gadget (Pasif)



Bersama siswa kelas X Mipa 2

Informan: Nurzahra Musdalifah

(14 Tahun)

Gadget (Aktif)



*Dikelas X Mipa 2, di saat saya menjelaskan **Gadget dan Budaya Literasi** serta dampaknya. Antusias mereka dalam mendengar dan bertanya terkait hal ini.*



*Dikelas X Ips 3, dengan suasana yang berbeda. Saat menjelaskan **gadget dan Budaya Literasi**. Mereka sangat sedikit merespon. dua pemandangan yg berbeda 1. Fokus dengan belajar yg ke 2 fokus dengan Gadget (smart phone) mereka.*



Foto bersama siswa-siswi kelas X.



*Foto saya di Pekarangan
SMA Negeri 12 Makassar*

RIWAYAT HIDUP



Dwi Fitrah Insana Kakiet. Lahir di Tutuling Jaya pada tanggal 17 Oktober 1994. Anak pertama dari 3 bersaudara dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan Halidun Kakiet dan Ruslia Palau. Penulis berasal dari Maluku Utara.Kab.Halmahera Timur.Kec.Wasile Tengah Desa.Bokimaake.

Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar di SD Inpres Tutuling Jaya mulai tahun 2000 sampai tahun 2006. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 wasile Tengah dan

tamat pada tahun 2009. Kemudian pada tahun 2009 pula penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 6 Halmahera Timur dan tamat tahun 2012.

Kemudian penulis melanjutkan keperguruan Tinggi di Kota Makassar. pada tahun 2014 penulis berhasil lulus pada jurusan pendidikan sosiologi, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah makassar program strata 1 (S1) kependidikan.

