



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Peran Menyimak Kritis bagi Masyarakat dalam menggunakan Gadget

Eli Susanti¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

ellysnty@gmail.com¹

abstrak – Menyimak kritis memiliki peran yang sangat penting. Tujuan dari penelitian ini ingin mengetahui peran menyimak kritis bagi masyarakat dalam menggunakan gadget. Metode di dalam penelitian ini menggunakan metode SLR. Data di dalam penelitian ini menggunakan data sekunder dalam bentuk kata, frasa, atau klausa yang diambil dari jurnal dan buku nasional. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat sedangkan teknik validasi menggunakan triangulasi teori. hasil penelitian bahwa terdapat 1) Meningkatkan kemampuan menyaring informasi, 2) Mengembangkan Pengetahuan yang mendalam, 3) Meningkatkan Kesadaran Sosial dalam peran menyimak kritis bagi masyarakat dalam menggunakan gadget. simpulan di dalam penelitian ini bahwa terdapat 3 upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan menyimak kritis bagi masyarakat dalam menggunakan gadget .

Kata kunci – Gadget, Masyarakat, Menyimak kritis.

Abstract— Critical listening has a very important role. The purpose of this research determine the role of critical listening for the community in using gadgets. The method used in this research is SLR. The data in this research uses secondary data in the form of words, phrases, or clauses taken from journals and national books. The data collection technique uses the Simak and note-taking technique, while the validation technique uses triangulation theory. The research results indicate that there are 1) Enhancing the ability to filter information, 2) Developing in-depth knowledge, and 3) Increasing social awareness in the role of critical listening for the community in using gadgets. The conclusion of this research is that there are 3 efforts that can be made to improve critical listening for the community in using gadgets.

Keywords – Gadgets, society, Critical listening

PENDAHULUAN

Keterampilan menyimak kritis adalah bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Keterampilan menyimak kritis dapat dikatakan sebagai cikal bakal dari keterampilan berbicara yang baik (Ayuanita & Hafid, 2022). Selain itu, Narapadia dkk. (2020) mengatakan bahwa menyimak kritis adalah bagian keterampilan berbahasa dalam berkomunikasi. Di sisi lain, Menyimak kritis berarti tujuan dasar untuk menguasai suatu bahasa yang esensial (Azzahra dkk., 2013).

Tujuan menyimak kritis adalah mengutarakan pertanyaan mengenai suatu masalah (Ariani dkk., 2019). Selain itu Setyaningsih (2019) mengatakan tujuan dari menyimak kritis ialah agar dapat mengelola dan menanggapi informasi. Disisi lain Narapadia dkk., (2019) mengatakan tujuan dari menyimak kritis adalah untuk memusatkan perhatian seseorang. Jadi, Tujuan menyimak memiliki banyak manfaat yaitu untuk memahami, menyerap, dan menganalisis informasi yang disampaikan oleh pembicara.

Manfaat menyimak kritis adalah kemampuan untuk mendengarkan dengan cermat dan mengevaluasi informasi yang disampaikan oleh pembicara. Islam (2021) mengatakan, Manfaat menyimak kritis adalah untuk mendorong seseorang berfikir kritis menggunakan akal. Selain itu, Ayuanita dkk. (2024) mengatakan Manfaat menyimak kritis adalah menambah ilmu dan pemahaman. Di sisi lain, Narapadia dkk., (2019) mengatakan Manfaat menyimak kritis bagi masyarakat adalah agar mampu memberikan respon dengan baik dan tepat.

Masyarakat adalah kelompok individu yang tinggal bersama dalam satu wilayah dan berinteraksi satu sama lain. Masyarakat ialah sekumpulan individu yang berinteraksi sosial dan yang hidup bersama (Prasetyo & Irwansyah, 2020). Selain itu, Margayaningsih (2018) mengatakan Masyarakat adalah yang hidup dan bekerja sama membentuk organisasi. Di sisi lain, Mustanir (2017) mengatakan masyarakat adalah kesatuan manusia hidup yang berinteraksi sosial dan menurut adat istiadat.

Muslim (2013) Interaksi sosial masyarakat ialah hubungan individu dengan kelompok. Selain itu, Fatonah dkk. (2024) mengatakan terjadinya interaksi sosial dikarenakan saling mengerti tujuan masing masing individu dalam suatu hubungan social. Di sisi lain, Arsyad & Rama (2019) mengatakan, interaksi sosial dapat terjadi oleh adanya kontak sosial antara dua individu atau kelompok. Jadi, Interaksi sosial Masyarakat adalah proses di mana individu dalam suatu masyarakat saling berkomunikasi, berhubungan satu sama lain serta menjalankan budaya yang dianut dalam lingkungan tertentu.

Budaya masyarakat adalah kumpulan dari nilai, norma, kepercayaan, tradisi, adat istiadat dalam suatu kelompok sosial. Kusherdyana (2020) mengatakan Budaya masyarakat ialah aturan atau arahan untuk manusia bagaimana mereka harus berperilaku. Selain itu, Sarumaha (2023) mengatakan Budaya juga berfungsi sebagai identitas masyarakat dan juga sering disebut tradisi. Di sisi lain, Abusyairi (2013) mengatakan Budaya Masyarakat merupakan suatu pola hidup yang menyeluruh.

Budaya menyimak kritis dapat dikembangkan melalui gadget. Yumarni (2022) mengatakan, Gadget adalah perangkat elektronik dengan perkembangan teknologi masa kini. Selain itu, Putri (2021) mengatakan Gawai atau gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Di sisi lain, Firdaus & Marsudi (2021) mengatakan Gadget adalah sebuah media modern yang digunakan untuk semua bidang kehidupan. Jadi, Gadget adalah perangkat elektronik kecil dan portable yang dirancang penggunaannya untuk melakukan fungsi tertentu.

Penggunaan gadget mencakup berbagai aktivitas yang dilakukan oleh pengguna untuk memanfaatkan fitur dan fungsi dari perangkat tersebut. Marpaung (2018) mengatakan Gadget digunakan sebagai media interaksi seseorang melakukan interaksi sosial ataupun berkomunikasi satu dengan yang lain. Selain itu, Kurniawati

(2020) mengatakan gadget dijadikan sarana menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi di era globalisasi. Selain itu, Fitriana dkk., (2021) mengatakan gadget tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi namun juga digunakan untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, mendengarkan musik, dan game. Demikian penelitian ini penting dilakukan karena ingin mengetahui peran menyimak kritis bagi masyarakat dalam menggunakan gadget.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *Systematic Literature Review* atau sering dikenal dengan singkatan SLR. Penelitian SLR adalah metode yang untuk digunakan menyelidiki, mengevaluasi serta menafsirkan penelitian topik. (Triandini dkk., 2019 dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Data penelitian ini berbentuk data sekunder. Data sekunder menurut Umaroh dan Hasanudin (2024) dapat berbentuk artikel yang diterima dari jurnal nasional dan artikel serta data yang diperoleh dari dokumen berkaitan melalui penelitian. Data sekunder yang digunakan di dalam penelitian ini berupa kata, frasa, klausa, atau bahkan kalimat yang diambil dari jurnal dan buku nasional.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak dan catat. Metode simak dan catat adalah metode yang digunakan agar mendapatkan informasi dengan menyimak dengan cara mencatat (Fahmi dkk., 2024). Metode simak di dalam penelitian ini dengan cara memberikan motivasi dan penjelasan maksud yang ditujukan (Wahyuni, 2024). Metode catat di dalam penelitian ini dengan cara mencatat data yang sesuai pada objek penelitian (Barera dkk., 2024).

Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi menurut Puspita dan Hasanudin (2024) adalah salah satu teknik yang digunakan untuk kredibilitas dan meningkatkan kualitas, serta dengan memeriksa ketepatan data. Triangulasi di dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi teori. Pada penelitian ini teori dari hasil riset atau konsep pakar dijadikan validasi atas pernyataan atau konsep yang sedang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyimak kritis dalam penggunaan gadget sangat penting dilakukan. Menyimak kritis di sini berarti kemampuan untuk mendengarkan, memahami, dan mengevaluasi informasi yang diterima melalui gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer. Berikut ini merupakan hasil dan pembahasan penelitian peran menyimak kritis bagi masyarakat dalam menggunakan gadget:

1. Meningkatkan kemampuan menyaring informasi

Menyimak kritis dapat membantu individu menyaring informasi yang terpercaya dan valid yang dikonsumsi. Sehingga, masyarakat dapat menghindari berita palsu atau penyebaran hoaks. Menurut Fajar &

Muhammad, (2023) Menyaring informasi adalah individu mampu memilah informasi yang valid, opini dan fakta, serta sumber yang dapat dipercaya.

2. Mengembangkan Pengetahuan yang mendalam

Masyarakat dengan menyimak kritis dapat lebih mengetahui berbagai isu dengan mendalam. seperti berita ataupun opini yang ada di media sosial, serta tidak sekedar menerima informasi dengan dangkal atau sepihak. Menurut Octaviana & Ramadhani, (2021) Pengetahuan merupakan segala hal yang mencakup kegiatan dengan sarana dan cara yang digunakan untuk memperoleh segala hasil.

3. Meningkatkan Kesadaran Sosial

Menyimak secara kritis dapat membuat masyarakat untuk lebih peka oleh isu politik, sosial, serta budaya yang sedang berkembang. Oleh karena itu bisa berperan aktif untuk diskusi ataupun perubahan di lingkungan yang positif. Menurut Wahit (2023) Pengertian Kesadaran sosial adalah kemampuan individu dalam memahami dan mengetahui isu sosial.

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini bahwa terdapat 1) Meningkatkan kemampuan menyaring informasi, 2) Mengembangkan pengetahuan yang mendalam, 3) Meningkatkan kesadaran sosial dalam peran menyimak kritis bagi masyarakat dalam menggunakan gadget.

REFEREN

- Abusyairi, K. (2013). Pembelajaran Bahasa dengan Pendekatan Budaya. *Dinamika Ilmu*, 13(2). <https://doi.org/10.21093/di.v13i2.276> .
- Ariani, F., Dawud, D., & Basuki, I. A. (2019). Korelasi kemampuan bernalar dengan kemampuan menyimak kritis debat pada siswa kelas X (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Arsyad, M., & Rama, B. (2019). Urgensi Pendidikan Islam dalam interaksi sosial masyarakat Soppeng: Upaya mewujudkan masyarakat Madani. *Al-Musannif*, 1(1), 1-18. <https://doi.org/10.56324/al-musannif.v1i1.9>.
- Ayuanita, K., & Effendy, M. H. (2022). Model pembelajaran menyimak kritis melalui media interaktif pada mahasiswa tadaris bahasa Indonesia IAIN Madura. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 62-79.
- Ayuanita, K., & Effendy, M. H. (2024). Model pembelajaran menyimak kritis dengan media interaktif. IAIN Madura Press.

- Azzahra, A., Ibrahim, H., Rohimah, R., Nasution, S, F., & Zakiyyah, Z. (2023). Mengembangkan keterampilan menyimak yang kritis di kelas tinggi. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 39-52. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v3i3.1380>.
- Barera, E., Suyoto, S., & Setyawati, N. (2024). Campur kode klausa dalam dialog Web Series 1 "Suami-Suami Masa Kini" Karya Imam Darto. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 11(2), 307-316.
- Fahmi, M. L. S., Rohmah, H. M., Faylindra, I., & Fadhilasari, I. (2024). Analisis proses morfologis dan kesalahan berbahasa dalam berita "Rekor Muri Jaranan Dor Bikin Repot" terbitan Jawa Pos Radar Jombang Edisi Mei 2024. *Jurnal Ilmiah Buana Bastra: Bahasa, Susastra, dan Pengajarannya*, 11(1), 63-68.
- Fatonah, R., Irma, I., Maulana, M. Z., & Yasin, M. (2024). Hubungan masyarakat dan budaya lokal dalam interaksi sosial masyarakat. *Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial (Sinova)*, 2(01), 41-50.
- Firdaus, W., & Marsudi, M. (2021). Konseling remaja yang kecanduan gadget melalui terapi kognitif behavior. *STUDIA: JURNAL HASIL PENELITIAN MAHASISWA*, 6(1), 15-24. <https://doi.org/10.32923/stu.v6i1.1980>.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Islam, A. F. (2021). Menyimak kritis dengan bahan ajar E-Pub responsif budaya lokal. *Lecturer repository*.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Kusherdyana, R. (2020). Pengertian budaya, lintas budaya, dan teori yang melandasi lintas budaya. *Pemahaman Lintas Budaya SPAR4103/MODUL*, 1(1), 1-63.
- Margayaningsih, D. I. (2018). Peran masyarakat dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat di desa. *Publiciana*, 11(1), 72-88.

- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Muslim, A. (2013). Interaksi sosial dalam Masyarakat multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(3), 483-494. <https://doi.org/10.24252/jdi.v1i3.6642>.
- Mustanir, A. (2017). Partisipasi masyarakat dalam musyawarah rencana pembangunan di kelurahan kanyuara kecamatan watang sidenreng kabupaten sidenreng rappang. *Jurnal Politik Profetik*, 5(2), 247-261.
- Narapadia, F., Yulistio, D., & Suhartono, S. (2019). Kemampuan menyimak kritis dengan media audio visual pada siswa kelas XI ipa dan ips sma negeri 09 kota Bengkulu. *Jurnal ilmiah korpus*, 3(2), 166-173.
- Narapadia, F., Yulistio, D., & Suhartono, S. (2019). Kemampuan menyimak kritis dengan media audio visual pada siswa kelas XI ipa dan ips sma negeri 09 kota Bengkulu. *Jurnal ilmiah korpus*, 3(2), 166-173.
- Narapadia, F., Yulistio, D., & Suhartono, S. (2020). Kemampuan menyimak kritis dengan media audio visual pada siswa kelas XI IPA dan IPS SMA Negeri 09 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 3(2), 166-173. <https://doi.org/10.33369/jik.v3i2.10200>.
- Nuralim, F., & Ghafirin (2023). Literasi media dan informasi (LMI): Menyaring informasi di era VUCA untuk pendidikan yang bermakna. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 120-130. Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3629>.
- Octaviana, D, R. & Ramadhani, R, A, (2021). Hakikat manusia: Pengetahuan (KNOWLADGE), ilmu pengetahuan (SAINS), Filsafat dan Agama. *Jurnal Tawadhu*, 5(2), 143-159. <https://doi.org/10.52802/twd.v5i2.227>.
- Prasetyo, D., & Irwansyah. (2020). Memahami Masyarakat dan perspektifnya. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 1(1), 163-175. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i1.253>.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.

- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Sarumaha, M. S. (2023). BAB I pengertian budaya. *Budaya Nias*, 5.
- Setyaningsih, D. (2019). Keterampilan berbahasa menyimak kritis ceramah dengan metode kontekstual.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Wahid, L. (2023). Peran guru agama dalam menanamkan kesadaran sosial pada siswa di sekolah menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(2), 605-612.
- Wahyuni, S. D. (2024). *Penerapan Metode Tartila dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an santri di musholla Miftahul Jannah Desa Tanjung Pademawu Pamekasan* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA).
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556623.