



Degradation of Reading Interest Due to The Influence of Gadgets on Elementary School Students

Degradasi Minat Baca Akibat Pengaruh Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar

Nur Khosiah^{1*}, Siti Zainab², Silvi Andriani³
^{1,2,3}Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia

OPEN ACCESS

ISSN 2579-5813 (online)

Edited by:

Moch. Bahak Udin By Arifin

Reviewed by:

Supyan Hussin,

Pandi Rais

*Correspondence:

Nur Khosiah

Nurkhosiah944@gmail.com

Received: 1 October 2024

Accepted: 27 October 2024

Published: 31 October 2024

Citation:

Nur Khosiah, Siti Zainab,

Silvi Andriani (2024)

Degradation of Reading Interest Due to The
Influence of Gadgets on Elementary School
Students. 8:2.

doi:

10.21070 / madrosatuna. v8i2. 1625

The rapid development of technology can have many positive and negative influences on human life, especially in the field of education. This is shown by the presence of gadgets. Gadgets are technology that can be accessed by all groups, from children, teenagers, adults and even the elderly. Excessive use of gadgets can cause addiction and even have a negative impact on children's education. Where children prefer to spend their time playing with gadgets and often neglect their education. Children tend to focus more on gadgets than reading a book, this can reduce children's interest in reading. Thus, the importance of children's awareness of their interest in reading really needs to be emphasized so that children's knowledge increases. The aim of this research is to determine the impact of gadgets on the degradation of elementary school students' reading interest.

Keywords: gadget, interest read, student

Perkembangan teknologi yang pesat dapat membawa banyak pengaruh positif dan negatif terhadap kehidupan manusia, khususnya dalam bidang pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan hadirnya gadget. Gadget merupakan teknologi yang mampu diakses oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa bahkan lansia. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan bahkan berdampak buruk bagi pendidikan anak. Dimana anak lebih suka mengabdikan waktunya dengan bermain gadget dan sering mengabaikan pendidikannya. Anak cenderung lebih fokus pada gadget dari pada membaca sebuah buku, hal ini dapat menurunkan minat baca pada anak. Dengan demikian pentingnya kesadaran anak terhadap minat baca sangat perlu ditekankan agar pengetahuan anak semakin meningkat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak gadget terhadap degradasi minat baca siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: gadget, minat baca, siswa

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman yang semakin pesat, kehidupan manusia yang awalnya sederhana berubah menjadi modern. Begitupun dengan teknologi yang semakin canggih, arus globalisasi semakin menyebar ke penjuru dunia. Hal ini memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Dengan kecanggihan teknologi tersebut memudahkan manusia untuk mengakses segala informasi serta memudahkan dalam melakukan segala sesuatu dengan cepat. Alia & Irwansyah, (2018) Selain itu, manusia dapat berkomunikasi dengan yang lainnya secara langsung tanpa memerlukan waktu yang lama. Pada mulanya teknologi tersebut diciptakan dengan tujuan mempermudah segala bentuk kegiatan manusia, sehingga kegiatan tersebut cepat terselesaikan. Disamping itu teknologi yang canggih ini membawa dampak positif dan dampak negatif bagi pemakainya.

Kecanggihan teknologi yang berkembang pesat mengubah semua aspek kehidupan manusia. Tampaknya teknologi yang diciptakan oleh manusia makin lama makin canggih. Dengan adanya teknologi tersebut kehidupan manusia mulai lahir sampai wafat dipermudah dalam menyelesaikan suatu hal apapun.

Teknologi yang sering digunakan dan mudah ditemukan dalam kehidupan manusia adalah gadget. Sunita & Mayasari, (2018) Gadget merupakan sebuah teknologi yang sangat mudah digunakan oleh siapapun. Awalnya hanya orang - orang tertentu yang memakai gadget. Namun sekarang semua orang sudah memiliki dan menggunakannya, mulai dari anak - anak, remaja, dewasa, bahkan lansia. Gadget ini sangat praktis dibawa kemana pun. Disamping itu gadget mempunyai berbagai fungsi yang khusus di setiap perangkatnya. Awalnya gadget tersebut digunakan untuk kepentingan sebuah bisnis, namun lama kelamaan semakin bergeser ke gaya hidup. Sebab terbukti memiliki fitur - fitur yang canggih seperti whatsapp, internet, line, facebook, BBM, serta multimedia sebagai pemutar file audio ataupun video.

Kemunculan gadget sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan anak. Semenjak adanya gadget ini anak sering menghabiskan waktunya untuk bermain gadget tersebut. Pada umumnya gadget yang digemari anak banyak memiliki berbagai fitur yang canggih di dalamnya. Anak dapat dengan mudah memperoleh informasi apapun. Selain itu gadget juga memiliki berbagai macam jenisnya, yaitu mulai dari smartphone, notebook, hingga handphone. Namun pada umumnya yang sering digunakan oleh manusia adalah smartphone dan handphone. Manusia menggunakan smartphone atau handphone diantaranya untuk mencari sebuah informasi, sebagai tempat penyimpanan, berkomunikasi, bahkan untuk bermain game. Game ini paling banyak diminati oleh kalangan anak - anak. Adapun jenis -jenis smartphone yang banyak beredar saat ini adalah IOS dan Android. Selain itu smartphone juga memiliki berbagai merek yang terkemuka di Indonesia diantaranya Xiaomi, Oppo, iPhone, Vivo, Samsung, Huawei, Redmi, dan Realme. Akan tetapi dengan berbagai kecanggihan gadget tersebut menimbulkan beberapa dampak diantaranya dampak positif dan dampak negatif.

Minat adalah suatu keinginan atau dorongan terhadap suatu hal untuk mencapai sebuah tujuan. Minat ini timbul dari dalam diri seseorang. Seseorang bisa dikatakan memiliki minat apabila ia senang terhadap sesuatu yang diinginkan dari pada sesuatu yang lainnya. Sedangkan membaca adalah kunci utama untuk mendapat sebuah pengetahuan. Semakin banyak membaca maka akan semakin bertambah pula pengetahuan seseorang. Namun pada umumnya minat baca masyarakat di negara Indonesia paling rendah dari pada negara - negara lainnya. Bahkan di lingkup benua Asia Indonesia bisa dikatakan tertinggal dalam hal membaca disbanding dengan negara lainnya seperti negara Malaysia dan Singapura. Adapun masyarakat di negara lainnya masih bisa mempunyai waktu untuk membaca, sedangkan masyarakat di Indonesia lebih sibuk dengan kegiatan sendirinya. Mereka lebih senang menghabiskan waktunya untuk menonton televisi, bersosial media maupun bermain game dari pada membaca sebuah buku. Hal demikian kemampuan minat baca masyarakat Indonesia sangat minim.

Minat baca merupakan ketertarikan seseorang untuk membaca. Adapun tujuan dari minat baca yaitu sebagai penambah pengetahuan yang baru demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Minat baca sangat diperlukan bagi seorang anak dalam menempuh pendidikan. Pengertian minat sendiri adalah dorongan dalam meraih sesuatu yang timbul dari intelektual manusia. Dengan adanya minat pada anak maka anak tersebut akan termotivasi untuk membaca. Ketika seorang anak sering membaca maka pengetahuannya akan bertambah. Jadi sangat penting ketertarikan minat baca seorang anak pada tingkat SD/MI sangat ditekankan. Namun dengan perkembangan gadget ini menjadi faktor penghambat untuk menumbuhkan ketertarikan minat baca anak. Sebab akan timbul dampak positif dari pengaruh yang besar apabila adanya pengontrolan dari keluarga dalam pemanfaatan penggunaan gadget yang baik. Begitupun apabila tidak ada pengontrolan dari keluarga maka akan timbul dampak negatif pada anak. Dampaknya anak akan bermain game secara terus menerus hingga lupa untuk makan, Selain itu anak akan melihat berbagai video yang kurang bermanfaat bagi dirinya sendiri. Oleh sebab itu minat baca pada anak akan menurun.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan studi pustaka (*library research*), yaitu pengumpulan

dokumen-dokumen yang bersumber dari buku, jurnal, dan media lainnya yang terkait dengan uraian pembahasan dalam tulisan ini. Amalia & Kurniawati, (2021) metode kepustakaan (library research) dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi bacaan yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, kemudian dilakukan pemahaman dengan teliti dan hati-hati sehingga mendapatkan temuan-temuan penelitian. Sumber data studi literatur tersebut berasal dari berbagai artikel yang dipublikasikan dalam waktu 10 tahun terakhir yang terhitung dari 2013 sampai 2022. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan siswa. Sedangkan kata kunci dalam pencarian yang digunakan adalah gadget, student, interest read.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Gadget dan Macam- Macamnya

Pada umumnya, istilah kata gadget berasal dari bahasa Inggris yaitu sebuah perangkat elektronik yang kecil dengan mempunyai fungsi yang khusus. Dengan kata lain gadget juga diartikan sebagai alat komunikasi modern yang sangat canggih. Dengan kecanggihannya ini memudahkan manusia untuk berkomunikasi antar jarak jauh. Saat ini masyarakat yang menggunakan gadget mulai dari anak - anak, remaja, dewasa bahkan lansia. Mereka semua sudah mengenal gadget dan menggunakannya sebagai suatu hiburan. (F. Hidayat et al., 2021). Anak – Anak sekoah Dasar kini sudah banyak menggunakan gadget dengan berbagai merek dan ukuran. Mereka menjadi konsumen aktif dan gadget menjadikan anak -anak sebuah pasar bagi mereka.

Gadget merupakan salah satu dari sekian banyak alat komunikasi yang berkembang sangat pesat di Indonesia. Industri gadget terus menerus membuat inovasi baru dengan mengintegrasikan teknologi - teknologi pendukung pada gadget. Melalui gadget manusia dapat berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, sehingga gadget menjadi fenomena unik yang berkembang di dalam masyarakat khususnya masyarakat pedesaan. Berbagai fitur - fitur canggih pada gadget memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat cepat dan mudah. Seiring perkembangan zaman, gadget tidak lagi dijadikan sebagai gaya hidup semata tetapi melalui gadget manusia bisa menambah wawasan dan pengetahuan mereka dengan sangat luas dan tidak terbatas. (Marpaung, 2018).

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Misalnya ada whatshap, facebook, instagram, twitter, telegram yang mudah digunakan untuk menjalin komunikasi dan meminta pertemanan dengan banyak orang di berbagai penjuru dunia. Selain itu ada playstore yang dapat digunakan dengan mudah untuk mendownload berbagai aplikasi di dalamnya dan ada juga youtube yang mudah digunakan sebagai sarana hiburan yang di dalamnya ada banyak tampilan berbagai video. Disamping itu gadget paling banyak diminati oleh anak - anak pada tingkat SD/MI. Mereka lebih banyak menghabiskan waktunya bermain game hingga lupa makan. Dengan demikian akan menimbulkan kecanduan pada anak. Semakin anak berkecanduan dengan gadget maka akan semakin berdampak buruk bagi dirinya sendiri. (Magdalena et al., 2021)

Macam - macam gadget, antara lain :

1. Notebook

Notebook merupakan sebuah perangkat komputer portabel yang mudah digunakan. Notebook ini hampir mirip dengan sebuah laptop, namun perbedaan ukurannya notebook lebih kecil dari pada laptop. Dengan ukuran yang lebih kecil ini notebook sangat mudah dan nyaman dibawa kemana - mana. Di samping itu, keunggulan dari notebook yaitu memiliki daya tahan baterai yang sangat awet. Sedangkan kelemahannya yaitu tidak memiliki ruang untuk memutar sebuah DVD ataupun sebuah CD. Hal ini perlunya perangkat tambahan dari luar yang disebut DVD eksternal. (Retno Walyyunita A'yun, 2021)

2. Handphone

Handphone merupakan sebuah perangkat telekomunikasi elektronik tanpa kabel. Alat ini sangat praktis dan mudah dibawa kemana - mana. Handphone memiliki banyak manfaat dan kegunaan, salah satunya adalah sebagai alat komunikasi. Alat ini memudahkan manusia untuk menjalin sebuah komunikasi antar jarak jauh, sehingga komunikasi tersebut cepat tersampaikan. Handphone memiliki kemampuan yang tinggi dan mudah ditemukan di negara belahan dunia. Fungsi dari handphone diantaranya sebagai pengirim, penerima pesan singkat (SMS) ataupun penerima sebuah panggilan.

3. Smartphone

Smartphone merupakan sebuah perangkat telepon seluler yang memiliki fitur -fitur yang sangat canggih dibandingkan dengan handphone. Bagi manusia smartphone berfungsi untuk mencari berbagai informasi, mempermudah dalam mengakses internet. Ada beberapa contoh dari smartphone antara lain blackberry, ipad dan iphone. Blackberry adalah sebuah perangkat telepon seluler yang memiliki berbagai kemampuan nirkabel. Alat tersebut mudah digunakan sebagai layanan telepon, SMS, e-mail dan penjelajah internet. Ipad adalah sebuah perangkat yang hampir sama dengan komputer tablet. Alat ini mempunyai ukuran yang lebih besar dan mempunyai berbagai fungsi tambahan dalam sistem operasinya. Sedangkan iphone adalah sebuah

perangkat dengan berbagai aplikasi multimedia dan koneksi internet. Alat ini mudah digunakan untuk mengirimkan pesan gambar. (Isma et al., 2022)

B. Dampak Gadget Pada Kehidupan

Namun kecanggihan gadget memberikan dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik itu dampak yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif. Dampak positif gadget meliputi: menambah pengetahuan dengan adanya Gadget ini anak dapat mengetahui hal-hal yang di inginkan lebih mudah tanpa melihat buku aslinya/ sumber aslinya, mempermudah komunikasi jarak jauh, anak yang rumahnya jauh dengan temannya bisa berkomunikasi kapanpun yang dia inginkan, dan juga seseorang yang mungkin mempunyai kesibukan yang tidak dapat di tinggalkan pada saat bersamaan dapat berkomunikasi dengan gadget baik dengan via wa, telp, video call, facebook, instagram, tik-tok dan masih banyak cara lainnya. Dan dapat memperluas jaringan persahabatan baik itu dalam negeri maupun luar negeri,serta sebagai penghibur saat kejenuhan mulai menghinggapi anak.

Adapun dampak negatif gadget meliputi: rawan terhadap kejahatan karena tanpa pendampingan atau pengawasan dari guru/ orang tua anak dapat saja menonton hal-hal negatif misalkan game perkelahian dan ini terkadang terbawa di dunianya sehingga suatu hari bisa berkelahi dengan temannya tanpa ada alasan yang jelas dan bisa terjadi pembullian pada sesama anak karena meniru di gadget tadi , terganggunya kesehatan anak semisal mata yang terkena radiasi, kesehatan organ yang lain menurun akibat tidak terkontrolnya waktu ketika melihat gadget, mengganggu perkembangan anak semisal pada hal yang di tonton tidak sesuai dengan usia anak sehingga ini mengakibatkan pola pikir yang belum sesuai dengan perkembangan anak tersebut. Dan kondisi lainnya dapat mengakibatkan pemborosan finansial dan waktu belajar anak, dapat menurunkan mental anak. mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolahnya, dan menjadikan anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang - orang atau lingkungan sekitarnya. Banyaknya konten negatif yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian. Bagi anak gadget dijadikan sebagai teman atau sahabat penghibur dirinya. (A. Hidayat & Maesyaroh, 2022)

Dari sini dapat kita lihat betapa gadget ini sangat berdampak pada kehidupan anak – anak kita. Maka dari itulah sebagai orang tua haruslah dapat memberikan kasih sayang dan perhatian kepada anak - anak agar anak-anak tidak hanya merasa punya teman di media akan tetapi punya orang tua/ keluarga yang selalu memperhatikannya dan memberikan yang terbaik buat mereka. Karena zaman semakin berkemajuan peran orang tua dan keluarga sangat di harapkan oleh anak - anak dan kerjasama orang tu dan pihak sekolah harus selalu dilakukan agar anak-anak kita semua akan menjadi anak yang tangguh dan tidak terpengaruh dengan kondisi zaman yang semakin maju dan kebudayaan luar yang tidak sesuai dengan norma adat ketimuran bangsa Indonesia sudah semakin marak dan masuk ke media sosial juga merebak di mana-mana tak terbendung lagi.

C. Pengertian Minat Baca

Minat adalah sebuah dorongan dalam meraih sesuatu, minat disini merupakan suatu aspek yang lahir dari intelektual manusia. Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu hal, maka akan lebih condong dalam memberikan perhatian yang lebih dan merasa senang kepada obyek tersebut. (Elendiana, 2020)

Indikator minat merupakan sebuah titik acuan dalam pengukuran untuk melihat kemampuan siswa terhadap minat tertentu. Jika siswa memiliki kemampuan minat yang tinggi, maka ia akan lebih termotivasi untuk mempelajarinya dan lebih terdorong untuk mencari sesuatu yang ia inginkan. Dalam pengembangan minatnya, seorang siswa harus mencari ilmu dan informasi sebanyak mungkin dengan melalui membaca.

Sedangkan pengertian dari membaca adalah sebuah kegiatan untuk memperoleh pengetahuan. Sebagai generasi penerus bangsa, siswa harus mampu bersaing dengan bangsa lainnya. Adapun bangsa yang mampu bersaing yaitu bangsa yang mempunyai SDM yang sangat berkualitas. SDM ini muncul dari seorang siswa yang mempunyai kebiasaan untuk membaca. Kebiasaan ini timbul dari dalam dirinya. Awal mulanya budaya membaca tersebut ditimbulkan dari minat baca seseorang. Kegiatan membaca tidak mudah dilakukan apabila tidak memiliki sebuah minat. Selain itu kegiatan membaca tidak hanya sekedar membaca namun harus memahami isi bacaan sebuah buku agar kualitas dari kegiatan membaca bisa tercapai. (Mardiana et al., 2021)

Minat baca adalah gabungan dari dua kata yaitu dari kata minat dan kata baca. Kedua kata ini memiliki arti yang tidak sama. Minat baca sendiri merupakan suatu proses kebiasaan atau keinginan yang sangat besar untuk membaca. Semakin tinggi minat seseorang dalam membaca maka juga akan semakin luas pengetahuan yang didapatkan. Minat baca tersebut sebenarnya timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Selain itu minat baca juga mendorong siswa agar lebih tertarik dan senang terhadap isi dari sebuah buku. Seseorang yang memiliki minat baca akan timbul rasa ingin tahu yang besar. Dengan demikian ia akan terus menerus untuk membaca bahkan memahami isinya. Minat baca mempunyai pengaruh yang besar bagi kesuksesan belajar siswa,

sebab sebagian besar dari kegiatan belajar yaitu dengan membaca. Semakin tinggi seorang siswa memiliki minat baca maka akan semakin tinggi pula prestasi yang didapatkannya. (Salimah & Rusdan, 2021)

Pentingnya melibatkan sebuah minat dalam beberapa bidang guna untuk mendorong kita memiliki rasa senang terhadap apa yang kita kerjakan, dalam minat itu memiliki beberapa ciri-ciri antara lain, sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik, dimana minat dalam semua bidang bisa ikut berkembang selama adanya perubahan pada fisik dan mental.
2. Memiliki keinginan untuk membaca, karena pada dasarnya membaca nyaris sama dengan ilmu pengetahuan yang utama guna mengantarkan manusia untuk bisa bertumbuhkembang dalam hidupnya.
3. Memanfaatkan setiap waktunya yang ada untuk menyempatkan diri untuk membaca.
4. Memiliki kebiasaan untuk selalu membaca.
5. Menyadari akan pentingnya membaca pada era perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Tujuan minat baca, antara lain sebagai berikut:

1. Menciptakan sesuatu guna menumbuk kembangkan minat baca yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam lingkup ruang masyarakat.
2. Mengadakan sebuah program untuk menumbukan serta mengembangkan minat baca pada masyarakat serta pembangunan.
3. Menumbuhkan serta mengembangkan minat baca pada semua golongan masyarakat untuk mengantisipasi perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan lainnya.
4. Menyajikan bermacam - macam jenis buku atau bahan perpustakaan sebagai sebuah bahan bacaan yang setara dengan kebutuhan penggunaannya.
5. Mengembangkan minat serta selera dalam kegiatan membaca.
6. Kreatif dalam memilih dan menggunakan buku.
7. Mampu untuk mengevaluasi kembali materi yang dibaca dan mempunyai kebiasaan yang efektif dalam membaca sebuah informasi.
8. Memiliki rasa senang dalam membaca.

Dalam paparan diatas sudah dijelaskan, bahwasannya ada 8 tujuan dalam proses membaca. Tujuan disini perlu penekanan lagi bahwa minat baca adalah untuk menumbuh kembangkan masyarakat melalui proses membaca serta melalui pemberdayaan perpustakaan dengan penekanan dapat menciptakan lingkungan membaca untuk semua kalangan yang ada dalam suatu masyarakat. Membaca dan menumbuhkan minat baca sangat penting sekali dalam menghadapi zaman berkemajuan agar anak-anak kita memiliki bekal dalam menentukan prinsip hidup dan proses kehidupan zaman yang semakin pesat kemajuan Tehnologi dalam segala bidang. (Sudarsana, 2014).

Minat baca memiliki manfaat yang begitu besar, diantaranya : Dapat menjadi pengisi waktu luang dalam segala situasi, dapat meningkatkan berbagai ketrampilan dalam berkomunikasi dan berkreasi sesuai dengan minat dan bakatnya, dapat meningkatkan prestasi akademik dan non akademik, dapat menambah kosa kata dalam berbicara di segala suasana, dapat melatih berfikir logis dan kritis seorang anak apalagi pada masa sekarang membaca dapat dilakukan dimana saja dan bukan hanya dengan buku melainkan juga dengan android, dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, dapat meningkatkan apresiasi dari seni sastra. (Fiya Janati, 2021).

Adapun faktor - faktor yang dapat mempengaruhi minat, sebagai berikut :

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan sesuatu yang berasal dari dalam diri seseorang. Misalnya adanya keinginan, dorongan, gairah, pemusatan perhatian, kebutuhan serta motivasi. Hal ini menjadi dominan yang di alami anak apalagi jika sesuatu hal itu menjadi sesuatu yang dapat menyenangkan atau menghibur hatinya. Untuk itu orang dewasa baik orang tua/ keluarga maupun guru harus dapat mengarahkan anak untuk dapat menentukan minat yang baik

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan sebuah sesuatu yang berasal dari luar diri seseorang. Misalnya dorongan dari teman, sahabat, keluarga maupun orang tua serta situasi lingkungan dan fasilitas sarana prasarana. Faktor ini yang biasanya secara cepat dapat mempengaruhi pola pikir anak. (Etnanta & Irhandayaningsih, 2017). Kemajuan tehonologi tak dapat di bendung lagi semakin hari semakin bertambah maju dan tentunya akan dapat mempengaruhi seseorang baik perilakunya, pemikirannya, gaya hidupnya dan lain sebagainya.

D. Degradasi Minat Baca Akibat pengaruh Gadget Di Sekolah Dasar

Adapun Pengaruh Gadget Terhadap Minat Baca tidak dapat dielakkan lagi di zaman modern ini perkembangan teknologi sangat pesat. Diberbagai kehidupan teknologi sudah banyak digunakan baik dibidang pendidikan maupun segala kegiatan ekonomi. Selain itu juga digunakan sebagai hiburan. Pendampingan dan pengawasan orang tua sangat diperlukan bagi anak ketika bermain gadget. Namun saat ini banyak anak yang tidak diperdulikan oleh orang tuanya. sehingga anak cenderung secara terus menerus bermain gadget. Hal ini karena tidak ada batasan waktu bagi anak. Kelalaian orang tua dalam mengawasi anak seperti ini akan berpengaruh pada anak, mereka akan cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dan tidak memperdulikan lingkungan sekitar atau terlebih pada pendidikannya.

Pengaruh teknologi memang dapat menyulap seseorang apalagi seorang yang ini, menjadikan sebagian besar anak maupun orang dewasa kecanduan akan keberadaannya, terlebih saat fitur canggih semacam internet ada itu menambah ketertarikan pengguna untuk terus menggunakannya, disana setiap orang akan dengan mudahnya mendapat informasi. Berbagai informasi yang bisa dilihat dengan gadget bisa kita jumpai melalui adanya sosial media. Sosial media yang menyediakan berbagai informasi ini juga bisa berdampak mengakibatkan kecanduan pada anak.

Gadget memiliki berbagai fitur yang mampu menarik perhatian pada anak, sehingga anak sering kali lebih senang bermain game maupun menonton konten youtube sebagai hiburan. Semua fitur yang tersedia pada gadget, akan dengan sangat mudahnya mengalihkan pandangan anak dari awal suka membaca akan membuat mereka malas membaca, karena terlalu nyaman dengan kegiatannya bermain gadget. (Etnanta & Irhandayaningsih, 2017). Jika anak terus menerus bermain game maka akan menimbulkan kecanduan bagi dirinya. Anak tersebut akan lebih fokus terhadap gadget yang digunakan dari pada membaca sebuah buku. Hai ini sangat berpengaruh terhadap minat baca.

Mengenai degradasi dapat diartikan sebagai penurunan. Minat baca akan semakin menurun apabila anak sudah berkecanduan terhadap gadget. (Fiya Janati, 2021) Dari semua hal diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya jika anak terus dibiarkan bermain gadget dengan terus menerus maka akan berpengaruh pada minat dalam membaca, ia akan kurang mendapat pengetahuan yang seharusnya ia dapatkan sejak usia dini. Karena minat baca tidaklah tumbuh dengan begitu saja, Akan tetapi diperlukan adanya usaha dan upaya dalam membina minat anak dalam membaca.

KESIMPULAN

Pada umumnya, istilah kata gadget berasal dari Bahasa Inggris yaitu sebuah perangkat elektronik yang kecil dengan mempunyai fungsi yang khusus. Dengan kata lain gadget juga diartikan sebagai alat komunikasi modern yang sangat canggih. Gadget memiliki beberapa macam jenisnya antara lain notebook, handphone dan smartphome, dari ketiga jenis ini masing-masing memiliki fitur dan kecanggihannya sendiri.

Namun kecanggihannya gadget memberikan dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik itu dampak positif maupun negatif. Ketertarikan pada gadget yang berlebihan, juga akan memberikan dampak dan pengaruh pada minat baca anak. Hal ini disebabkan dari kebiasaan bermain gadget dan terlalu mengabaikan kegiatan membaca. Dalam minat memiliki beberapa ciri - ciri dan tujuan, serta manfaatnya. Selain itu, faktor - faktor yang mempengaruhi minat. Semakin anak kecanduan gadget maka akan mengalami degradasi pada minat baca tersebut.

Pengaruh teknologi memang dapat menyulap seseorang apalagi seorang yang ini, menjadikan sebagian besar anak maupun orang dewasa kecanduan akan keberadaannya, terlebih saat fitur canggih semacam internet ada itu menambah ketertarikan pengguna untuk terus menggunakannya, disana setiap orang akan dengan mudahnya mendapat informasi. Berbagai informasi yang bisa dilihat dengan gadget bisa kita jumpai melalui adanya sosial media. Sosial media yang menyediakan berbagai informasi ini juga bisa berdampak mengakibatkan kecanduan pada anak dan ini sangat membahayakan bagi generasi anak bangsa.

Maka dari itu kita sebagai orang tua/ keluarga dan pendidik harus dapat mengarahkan anak-anak kita ke dunia yang baik, kebermanfaat hidup dan siap menghadapi era globalisasi di masa yang akan datang dengan tidak melupakan moralitas anak bangsa sebagai orang yang punya adat ketimuran.

REFERENSI

- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- Amalia, N., & Kurniawati, F. (2021). Studi Literatur: Peran Guru Pendidikan Khusus di Sekolah Inklusi. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 361. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3730>
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>

- Etnanta, Y., & Irhandayaningsih, A. (2017). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat baca siswa sma negeri 1 semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1), 371–380. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/23095>
- Fiya Janati, dkk. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19 melalui Literasi Digital. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 622–637.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa ‘X.’ *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Isma, cut nelga, Rohman, N., & Istiningih. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 di MIN 13 Nagan Raya. *Jptam.Org*, 6, 7932–7940. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3650>
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N., & Rahma, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 166–177. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mardiana, L., Pani, R., Ihsani, N., Ridwan, M., Samudra, A., & Sabri, M. (2021). Pondok Literasi Sebagai Upaya Mengembangkan Minat Baca Anak di Dusun Tanah Betian. *Empowerment : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 30–42. <https://journal.staidk.ac.id/index.php/pkm/article/view/198/110>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Retno Walyyunita A’yun, dkk. (2021). Dampak Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Tingkat SD/MI. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 555–568. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semal-555->
- Salimah, N. H., & Rusdan, I. H. (2021). Hubungan Intensitas Menonton Televisi dengan Minat Baca Siswa (Kajian di Masa Pandemi Covid-19). *JENIUS (Journal of Education Policy and Elementary Education Issues)*, 2(2), 97–107. <https://doi.org/10.22515/jenius.v2i2.4101>
- Sudarsana, U. (2014). Konsep Dasar Pembinaan Minat Baca. *Pembinaan Minat Baca*, 1–49.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>