

Dampak *Gadget* terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Tingkat SD/MI

Retno Walyyunita A'yun¹, Dyah Khafidoh Indriati²,
Ayum Mustanfidah³, & Ayu Fitriana⁴
IAIN Pekalongan
retnowalyyunitaayun@gmail.com

Abstrak: Seiring berkembangnya zaman maka teknologi pun menjadi semakin canggih. Salah satu bukti dari perkembangan zaman yang semakin canggih adalah adanya gadget. Dimana gadget merupakan bentuk teknologi yang merambah ke semua kalangan termasuk anak-anak yang menjadikan anak-anak cenderung cenderung lebih senang menyendiri untuk menggunakan *Gadget* yang dimiliki, dari pada berinteraksi dengan teman sebayanya. Mereka lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *Gadget*, sehingga mereka tidak mempunyai waktu untuk membaca buku antah itu buku pelajaran atauoun buku lainnya. Maka pentingnya kesadaran minat baca juga harus lebih ditekekankan lagi oleh pendidik kepada peserta didik. Dan tujuan dari penelitian ini adalah penulis lebih memfokuskan pembahasan terhadap dampak *Gadget* terhadap minat baca peserta didik khususnya ditngkat SD/MI.

Kata Kunci: Teknologi, *Gadget*, Peserta didik

Abstract: Along with the development of the times, technology has become increasingly sophisticated. One proof of the development of an increasingly sophisticated era is the existence of Gadgets. Where Gadgets are a form of technology that penetrates into all circles, including children, which makes children tend to prefer being alone to use their Gadgets, rather than interacting with their peers. They spend more time just playing Gadgets, so they don't have time to read books whether it's textbooks or other books. So the importance of awareness of reading interest should also be emphasized again by educators to

students. And the purpose of this study is that the authors focus more on the discussion of the impact of Gadgets on students' reading interest, especially at the SD/MI level.

Keywords: *Technology, Gadgets, Students*

PENDAHULUAN

Generasi muda di zaman serba teknologi seperti sekarang lebih suka hal-hal yang bernuansa instan. Kegiatan tentang membaca buku pun digantikan dengan kegiatan mengotak-atik sebuah *Gadget* seperti menyampaikan *Short Message Service (SMS)*, *browsing*, *chatting*, mendengarkan musik, sosial media dan bermain game. Membaca merupakan aktivitas yang sangat penting dalam belajar dan merupakan langkah awal membina minat baca. Artinya bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca seseorang. Informasi atau ilmu apapun bisa didapat jika seseorang mau membaca. Proses pembelajaran dan pendidikan tidak akan berjalan dengan baik dan maksimal tanpa membaca. Selain itu ilmu pengetahuan dapat bertambah dan wawasan berfikir menjadi luas dengan membaca. Menurut Kamah menyatakan bahwa membaca merupakan kegiatan yang dapat memperkaya pengetahuan dan juga memperluas wawasan untuk dapat membentuk watak dan sikap yang menyebabkan pengetahuan bertambah. Pengetahuan yang bertambah dari kegiatan membaca dapat berasal dari berbagai sumber bacaan. Hampir seluruh sumber bacaan seperti koran, literatur ilmiah (artikel ilmiah, jurnal, dan lain sebagainya), buku, dan lain sebagainya yang dapat menambah pengetahuan.

Bagi pelajar membaca dapat bermanfaat untuk menunjang kegiatan belajar di sekolah. Dengan membaca

buku dan literatur ilmiah, para pelajar dapat mengikuti kegiatan di sekolah dengan baik. Para pelajar dapat memperoleh pengetahuan tambahan di luar pengetahuan yang didapatkan dari kegiatan belajar mereka di sekolah. Selain mendapatkan pengetahuan, seorang senang membaca lambat laun akan tertanam rasa ingin tahu yang tinggi. Jika rasa ingin tahu mendapatkan dorongan yang tinggi maka akan timbul minat baca. Minat membaca adalah kecenderungan jiwa yang aktif untuk memahami pola bahasa untuk memperoleh informasi yang erat hubungannya dengan kemauan, aktivitas dan perasaan senang yang secara potensial memungkinkan individu untuk memilih, memperhatikan dan menerima sesuatu yang datang dari luar dirinya. Adanya minat baca membuat seseorang dapat dengan giat dalam memperluas pengetahuannya serta hasil belajar yang diterimanya dapat mencapai tujuan secara optimal jika minat baca yang dimiliki seseorang semakin tinggi.

Gadget adalah an often small mechanical or electronic device with practical use but often though of as a novelty yang berarti sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Pada intinya *Gadget* adalah suatu alat atau perangkat mekanik yang bersifat baru dan mudah digunakan. *Gadget* yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis *Gadget* yang sering digunakan. Jenis-jenis *Gadget* di antaranya:

1. *Smartphone*

Smartphone adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer. Contoh *smartphone* yaitu *iphone*, *ipad* dan *blackberry*. *Iphone* merupakan sebuah

telepon yang memiliki koneksi internet dan aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar, iPad merupakan sebuah *Gadget* yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi. Blackberry merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan. Alat ini dapat digunakan untuk SMS, faksimili internet, dan juga telepon seluler.

2. *Notebook*

Notebook Adalah sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. Alat ini seperti halnya dengan notebook dan internet.

3. *Handphone*

Handphone adalah sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap.

Jenis *Gadget* yang menjadi pembahasan dalam penelitian yaitu smartphone. Smartphone adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi dan juga bisa digunakan untuk hal lainnya seperti bermain game, browsing, mencari informasi, bersosialisasi, dan penyimpanan digital. Kepemilikan smartphone ini bukan lagi hal yang aneh di kalangan anak terutama anak remaja saat ini, apalagi yang orang tuanya berlatar belakang mampu secara ekonomi. Dengan fitur-fitur yang beraneka ragam, smartphone dapat menggantikan buku sebagai sumber dari informasi dan ilmu pengetahuan.

Dari uraian diatas maka dapat ditarik suatu pengertian bahwa untuk mencapai suatu prestasi belajar yang baik kemungkinan akan dipengaruhi oleh banyak faktor, dalam hal ini faktor tersebut diantaranya dampak *Gadget* terhadap minat baca peserta didik pada MI/SD . Untuk membuktikan apakah faktor itu benar-benar memiliki dampak terhadap minat baca siswa, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai dampak *Gadget* terhadap minat baca peserta didik pada MI/SD.

METODE

Pada penelitian ini kami menggunakan jenis/pendekatan penelitian yang berupa Studi Kepustakaan (Library Research). Mestika Zed menyebutkan bahwa penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan dengan membaca karya-karya yang terkait dengan persoalan yang akan dikaji dan mencatat bagian yang penting yang ada hubungannya dengan topik bahasan. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan referensi atau sumber-sumber tertulis berupa data mengenai “Dampak gadget terhadap minat baca peserta didik pada tingkat SD/MI”. Adapun sumber tersebut akan diperoleh baik melalui buku, jurnal, skripsi, makalah, atau media lainnya yang ada hubungan dan kaitannya dengan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget

1. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia,

Gadget disebut sebagai “acang”. 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.

Ada banyak varian *Gadget* yang kini tersebar di Indonesia khususnya seperti *smartphone*, *android*, *tablet*, komputer dan *laptop*. Pengguna *gadegt* yang membludak di Indonesia bisa dilihat langsung di tempat-tempat umum seperti sekolah, stasiun, terminal, halte bahkan di bus seklaipun. Pengguna alat sosial media ini seakan telah membudaya di masyarakat Indonesia. Saat ini, siapa pun, kapan pun, dimana pun kita akan melihat setiap orang sedang berinteraksi dengan *smartphone*-nya. SMS, telepon, internet, game, email, dll akan dilakukan dalam interval waktu yang cukup singkat.

Jadi pengertian *Gadget* pada penelitian ini adalah objek teknologi yang memiliki fungsi tertentu yang mana teknologi tersebut sering berkembang mengikuti perkembangan zaman.

2. Dampak Positif dan Dampak Negatif

Tidak bisa dipungkiri jika anak tidak bisa jauh dari kemajuan teknologi terutama pada teknologi informasi yang semakin hari semakin cepat. Hal ini dapat membuat anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan jarak jauh.

Berikut ini beberapa hal yang menjadi dampak positif, antara lain:

- a. Mempermudah dan mempercepat mengakses informasi yang dibutuhkan;
- b. Mempermudah dan mempercepat penyampaian atau penyebaran informasi;
- c. Mempermudah penyelesaian tugas-tugas atau pekerjaan;
- d. Mempermudah proses informasi dan komunikasi tidak terhalang waktu dan tempat;
- e. Menjadikan anak berfikir kreatif dengan software yang ada didalamnya;
- f. Banyaknya penggunaan teknologi informasi membuka lowongan pekerjaan.

Sementara itu dampak negatifnya antara lain:

- a. Isu SARA, kekerasan dan pornografi menjadi hal yang biasa;
- b. Kurangnya sosialisasi sehingga anak lebih suka menyendiri dengan permainan teknologinya;
- c. Munculnya budaya plagiarisme atau penjiplakan hasil karya orang lain.

Semua kebijakan atau suatu perkembangan pasti diikuti sisi positif dan negatif, termasuk dalam perkembangan teknologi. Hendaknya dapat mewaspadaai fenomena yang terjadi supaya bisa meminimalisir sisi negatif Ade, 2016: 14-17).

Minat Baca

1. Pengertian Minat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2008: 916), "minat adalah kecenderungan

hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan". Minat merupakan keinginan yang timbul dari hati dengan sendirinya. Selanjutnya menurut Muhibbin Syah (2011: 152) mengatakan bahwa, "minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu". Tinggi rendahnya minat yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi perilakunya.

Menurut Makmun Khairani (2014: 144) mengemukakan bahwa, "minat sebagai aspek kewajiban, bukan aspek bawaan, melainkan kondisi terbentuk setelah dipengaruhi oleh lingkungan. Karena itu minat sifatnya berubah-ubah dan sangat tergantung pada individunya". Minat belajar terbentuk setelah siswa beradaptasi dengan lingkungan belajarnya. Lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung pembelajaran akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, minat merupakan keinginan yang timbul dari hati dengan sendirinya dan menjadi gaya gerak bagi seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Sedangkan minat belajar merupakan rasa suka, tertarik, perhatian yang dimiliki siswa terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui perilaku siswa yang giat dan bersemangat dalam belajar. Minat belajar ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

2. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar merupakan sebuah acuan pengukuran untuk mengetahui minat belajar siswa. Terdapat beberapa indikator minat belajar yang dimiliki

siswa dalam proses belajarnya baik di sekolah maupun di rumah. Menurut (Zanikhan, 2008) indikator minat belajar siswa sebagai berikut:

- a. Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari;
- b. Keinginan siswa untuk belajar;
- c. Perhatian terhadap belajar;
- d. Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar.

3. Fungsi Minat Belajar

Menurut M. Chabib Thoha dkk. (1998: 109), fungsi minat adalah sebagai berikut:

- a. Minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita
Cita-cita yang dimiliki seseorang terbentuk dari timbulnya minat terhadap kegemaran tertentu. Seseorang yang memiliki kegemaran dalam dunia kesehatan, akan memungkinkan seseorang tersebut memiliki cita-cita yang berkaitan dengan dunia kesehatan, contohnya menjadi dokter atau perawat.
- b. Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat
Keinginan seseorang yang berdasarkan minat menjadi pendorong yang paling kuat untuk seseorang tersebut mewujudkan keinginannya.
- c. Minat mempengaruhi intensitas prestasi seseorang
Seseorang yang belajar karena minat terhadap suatu mata pelajaran akan lebih menunjukkan prestasi yang baik atau memuaskan. Namun sebaliknya, bila seseorang belajar bukan karena minat terhadap mata pelajaran dengan kata lain terpaksa maka tidak akan memperoleh hasil yang memuaskan.

d. Minat membawa kepuasan

Minat membawa kepuasan artinya, seseorang yang berhasil dalam pekerjaannya karena minatnya terhadap pekerjaan itu, akan memberikan kepuasan dan kebanggaan pada diri sendiri.

4. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar terbentuk dan dipengaruhi oleh faktor-faktor dari dalam diri siswa maupun faktor dari luar siswa. Menurut Dinar Barokah (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut:

a. Motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Adanya perpaduan antara keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang menjadi motivasi akan menimbulkan minat.

b. Belajar

Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama-kelamaan lantaran bertumbuhnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun bertumbuh.

c. Bahan pelajaran dan sikap guru

Bahan pelajaran yang menarik bagi siswa akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Sikap guru juga menjadi salah satu obyek yang dapat merangsang dan membangkitkan minat belajar siswa. Guru yang pandai, baik, ramah, disiplin serta disenangi muridnya akan menumbuhkan minat belajar siswa.

d. Keluarga

Orangtua dalam keluarga berpengaruh dalam menentukan minat seorang siswa dalam pelajaran. Apa yang diberikan keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan jiwa anak. Dalam perkembangan minat dibutuhkan dukungan dan perhatian orang tua.

e. Teman pergaulan

Seseorang yang bergaul dengan orang yang memiliki kepribadian baik tentu seseorang tersebut akan terpengaruh menjadi baik pula. Seseorang yang bergaul dengan orang yang memiliki minat belajar yang besar akan dapat terpengaruh.

f. Lingkungan belajar

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan mendidik anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul, juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya.

g. Cita-cita

Cita-cita mempengaruhi minat belajar siswa. Bahkan cita-cita juga dikatakan sebagai perwujudan dari minat seseorang dalam prospek kehidupan di masa yang akan datang.

h. Bakat

Melalui bakat seseorang akan memiliki minat. Sebagai contoh, bila sejak kecil anak memiliki bakat menyanyi secara tidak langsung ia akan memiliki minat dalam bernyanyi.

i. Hobi

Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat. Jika seseorang memiliki hobi terhadap pelajaran matematika maka ia akan timbul minat dalam dirinya untuk menekuni pelajaran matematika.

j. Mass media

Mass media baik cetak maupun elektronik dapat menarik dan memberikan rangsangan bagi siswa. Media massa seperti buku dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Buku memberikan banyak informasi bagi siswa. mass media elektronik seperti televisi dan *handphone/Gadget* juga berpengaruh pada minat belajar siswa. Siswa kekurangan waktu untuk belajar akibat televisi dan *handphone/Gadget*.

k. Fasilitas

Berbagai fasilitas berupa sarana dan prasarana yang ada di rumah maupun sekolah memberikan pengaruh bagi minat seseorang. Fasilitas yang lengkap dan memadai akan memudahkan pembelajaran siswa (Rohmah & Ojtia, 2016: 12-25).

Dampak *Gadget* terhadap Minat Baca

Saat ini perkembangan teknologi informasi sudah sangat pesat, teknologi telah digunakan diberbagai bidang kehidupan sebagai hiburan, pendidikan dan bahkan kegiatan ekonomi Segala bentuk aktivitas yang dilakukan dengan *Gadget* harus selalu didampingi oleh orang tua, namun kenyataannya saat ini banyak orang tua yang membiarkan anaknya bermain *Gadget* dengan sendirinya

tanpa ada batasan sehingga hal ini menjadi permasalahan yang kompleks.

Hal ini berpengaruh pada minat baca siswa, ditunjukkan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Irhandayaningsih, 2007) yang menghasilkan bahwa penggunaan *Gadget* berpengaruh pada minat baca siswa secara statistic signifikan. Konsentrasi siswa dengan berbagai hal yang dihadapi salah satu nya bahan bacaan juga akan berpengaruh karena penggunaan *Gadget* yang terlalu lama, hal ini diungkapkan oleh (Beauty Manumpil, Amatus Yudi Ismanto, 2015). Fitur-fitur yang disediakan pada *Gadget* telah mengalihakn perhatian anak untuk lebih bermain dari pada membaca. Sering kali anak lebih suka menggunakan fitur seperti bermain game dan menonton Youtube untuk mendapatkan hiburan. Hal ini berpengaruh pada minat baca anak, dimana apabila semakin diteruskan anak akan memiliki minat baca yang rendah dan pada usia dewasa anak mengalami kekurangan pengetahuan karena sejak usia dini tidak memiliki minat dan kebiasaan dalam membaca (Yulia, 2020).

Minat baca tidak tumbuh begitu saja namun adanya usaha-usaha tertentu untuk membina minat baca tersebut menjadi lebih baik lagi. Demikian meningkatkan minat baca sisea berkaitan erat dengan kerangka tindakan AIDA (Attention, Interest, Desire dan Action) Rasa keingintahuan atau perhatian (*attention*) terhadap suatu objek (buku/teks) yang dibaca dapat menimbulkan rasa ketertarikan atau menaruh minat pada objek tersebut (*Interest*), rasa ketertarikan akan menimbulkan keinginan dan kemauan (*desire*) untuk membaca. Keinginan yang tinggi pada diri siswa akan menimbulkan gairah untuk terus membaca (*action*) sehingga

siswa selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhannya yang dibaca dan mengerti makna dari kata-kata yang tertulis pada teks atau bacaan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat baca siswa diantaranya: (a) perlu dukungan dari orang tua, guru dan teman-temannya (b) membiasakan siswa membaca buku sebelum pembelajaran berlangsung (c) memilih bacaan yang disukai siswa namun tetap mendidik (d) memberi pengaruh hal yang positif supaya siswa gemar membaca (e) memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada (Elendiana, 2020).

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Ulan, 2016 Persepsi Masyarakat Kelurahan Lebak Bulus tentang Dampak *Gadget* terhadap Kesadaran Belajar Anak. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, hlm. 14-17
- Elendiana Magdalena. 2020. Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Research & Learning in Primary Education*, Volume 2 No. 1
- Rohmah, Chusna Ojtia, 2016 Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, hlm. 12-25.
- Yulia, Anggriani. 2020 Pemanfaatan *Gadget* dalam Meningkatkan Minat Baca Anak di Keluarga. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, Media Informasi dan Komunikasi Kepustakawan.