

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman globalisasi yang kita alami saat ini, adalah waktu ketika Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang dengan sangat cepat. Perkembangan teknologi paling maju adalah alat komunikasi, yang dulunya hanya berupa surat dan telepon kabel, sekarang telah berubah menjadi handphone, laptop, tablet PC, i-pad, dan lainnya (Watak et al., 2023). Teknologi dibuat untuk mempermudah kehidupan manusia, seiring dengan percepatan perkembangan teknologi, jenis-jenis baru pun bermunculan lebih banyak. Berbagai jenis teknologi saat ini mudah diakses, karena harga dari berbagai jenis teknologi tersebut bervariasi, ada yang terjangkau dan ada pula yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan finansial penggunanya, setiap individu selalu ingin memiliki teknologi yang semakin maju. Produk teknologi kini tidak lagi menjadi benda yang sulit dijumpai. Hampir seluruh aktivitas terkait pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi, atau politik selalu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mencari informasi dan mendukung pelaksanaan setiap kegiatan dalam menyelesaikan suatu masalah (Yumarni, 2022).

Pengguna teknologi tidak mengenal usia. Pengguna teknologi mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan dewasa, mudah beradaptasi menggunakan teknologi dengan cepat. Pengguna teknologi tidak cepat puas dengan teknologi yang telah ada sekarang, karena teknologi setiap hari

selalu berkembang. Pengguna teknologi cenderung ingin lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang keluar lebih baru misalnya seperti gadget.

Gadget merupakan jenis teknologi yang paling banyak diminati disemua kalangan, dari anak-anak sampai orang dewasa. Gadget dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Gadget dapat didefinisikan sebagai benda dengan kemampuan canggih yang dilengkapi banyak aplikasi menarik dan menyajikan berbagai fasilitas seperti, mengakses berita, jejaring sosial, hobi, serta hiburan (Prasetyo et al., 2021). Negara Indonesia menjadi negara yang sangat kecanduan gadget dengan rata-rata menghabiskan 5,7 jam per hari untuk bermain gadget pada tahun 2022. Jumlah waktu tersebut meningkat dari tahun 2021, per hari yang sebelumnya yaitu 5,4 jam (J. N. Putri et al., 2024).

Penggunaan perangkat elektronik telah meluas di semua kelompok umur masyarakat, termasuk anak-anak sekolah dasar. Berdasarkan penelitian oleh Rideuot, ditemukan bahwa anak-anak berusia 3 hingga 5 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 1 jam 58 menit setiap harinya. Anak-anak berusia 6 hingga 9 tahun menghabiskan waktu di depan layar rata-rata 2 jam 21 menit setiap harinya. Durasi penggunaan gadget yang panjang oleh anak-anak dikhawatirkan dapat mengakibatkan kecanduan dalam bermain gadget (Wulandari et al., 2021).

Intensitas penggunaan gadget dapat dipantau dari seberapa seringnya pengguna menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat

dari setiap minggu nya berdasarkan dari berapa dalam seminggu pengguna menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu akan mempengaruhi pada kehidupan anak yang cenderung hanya memperdulikan gadget mereka dari pada bermain diluar rumah. Menurut Sari dan Mitsalia (2021) pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaian berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian). Pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecenderungan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dalam intensitas sedang, jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimum 2 kali pemakaian (Widya, 2020).

Pemakaian gadget dapat menjadi candu yang akan sulit untuk ditanggulangi dan mengakibatkan pola perilaku yang menyimpang jika tidak dalam pengawasan yang tepat. Anak-anak usia sekolah dasar sudah mahir dan sering menggunakan gadget sedangkan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget tersebut. Penggunaan gadget sebagai media belajar sangatlah jarang, gadget lebih sering dimanfaatkan anak untuk bermain game dan menonton animasi di youtube.

untuk itu, penting bagi pengguna gadget untuk mengatur waktu dan frekuensi penggunaannya agar tetap sehat secara fisik dan mental. Selain itu, pendidik dan orang tua juga harus memberikan pembatasan dan pengawasan pada penggunaan gadget oleh anak-anak, serta memberikan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat seperti olahraga, membaca, atau berinteraksi langsung dengan orang lain (Kamaruddin et al., 2023). Tetapi mayoritas anak justru menggunakan waktu bermain gadget lebih banyak dibandingkan dengan anjuran tersebut. Bahkan lebih parahnya penggunaan gadget seperti smartphone dan tablet telah dipergunakan sejak masa anak usia sekolah dasar. Pemakaian gadget yang terlalu lama akan berdampak bagi kesehatan anak serta kepribadiannya, sangat membahayakan jika anak tersebut menghabiskan banyak waktu hanya sekedar untuk bermain dengan gadget tanpa berkepentingan maka seringkali penggunaan gadget akan menyebabkan kecanduan bagi anak, dalam artian anak tersebut tidak akan pernah lepas dari gadget dan akan sulit disembunyikan (Rispa, 2020).

Selain berpengaruh pada tumbuh kembang anak gadget juga berpengaruh pada minat membaca anak. Minat baca merupakan kemampuan untuk menangkap makna yang terkandung dalam tulisan sehingga memberikan pengalaman emosi akibat dari bentuk perhatian yang mendalam terhadap makna bacaan. Beberapa peneliti mengemukakan bahwa permasalahan yang dihadapi pembaca dengan pemahaman yang rendah berkaitan dengan materi dan minat baca, kurangnya motivasi serta dukungan dari keluarga dan tidak tersedianya sumber bahan bacaan yang

menarik minat merupakan kendala yang cukup berarti (Habiburrahman & Fatmawati, 2020). Minat membaca adalah kekuatan yang mendorong anak untuk memperhatikan, merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas membaca sehingga mereka mau membaca dengan kemauan sendiri. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Purwanto, menyatakan bahwa minat membaca merupakan disposisi yang tidak tampak tapi dapat ditafsirkan dari perilaku yang tampak yaitu: mengunjungi perpustakaan, belanja buku, jumlah buku koleksi pribadi, jumlah jam tiap hari dan sebagainya (Astuti, 2021).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment* (PISA) telah merilis hasil pada tahun 2019 lalu. Hasilnya sangat memprihatinkan yaitu kemampuan literasi anak Indonesia adalah yang terendah dari kemampuan bidang matematika dan sains. Nilai kemampuan membaca menunjukkan skor 371 yang berarti tertinggal 116 poin dari nilai rata-rata negara lain yaitu skor 487. Hal ini menunjukkan bahwa seiring adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan membaca tetap mengalami ketertinggalan dengan negara-negara lain sehingga rendahnya kemampuan membaca mengakibatkan rendahnya minat baca bagi siswa (Simbolon et al., 2022).

Untuk mengetahui seberapa besar minat baca seseorang ada indikator yang menjadi penentunya. Menurut Safari (2007) menyebut ada empat indikator minat baca seorang siswa yaitu : (1) Perasaan senang membaca, Indikator pertama yang menunjukan tingkat minat baca

seseorang adalah perasaan senang yang dimiliki terhadap membaca. Semakin menyukai kegiatan membaca, semakin menunjukkan minat baca yang tinggi. (2) Ketertarikan siswa untuk membaca, Indikator minat baca kedua menurut Safar adalah ketertarikan untuk membaca. Seseorang akan memiliki ketertarikan tinggi menghabiskan waktu luang dengan membaca ketika minat bacanya tinggi dibanding melakukan hal lain. (3) Perhatian siswa dalam membaca, Indikator ketiga adalah perhatian seseorang atau siswa ketika membaca. Ketika seseorang fokus pada apa yang dibaca dan tidak mudah terdistraksi hal lain. Maka menunjukkan minat baca yang dimiliki sangat tinggi. (4) Keterlibatan siswa dalam membaca, Indikator terakhir adalah adanya keterlibatan siswa atau seseorang dalam membaca. Artinya, semakin terlibat dari berbagai kegiatan membaca dan yang berhubungan. Maka semakin menunjukkan minat baca yang tinggi.

Rendahnya minat baca siswa adalah masalah yang wajib diselesaikan. Salah satu langkah yang dapat meningkatkan minat membaca siswa yaitu meningkatkan kemampuan dalam berliterasi. Minat membaca dapat tumbuh dikarenakan aktivitas literasi. Peningkatan kemampuan membaca siswa di setiap sekolah dapat dilakukan dengan mewajibkan diciptakannya budaya literasi (Rohim & Rahmawati, 2020)

Hasil survei awal yang diperoleh pada tanggal 24 November 2024 di MI Muhammadiyah 16 Karangasem. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget (handphone dan tablet) terhadap siswa sangat tinggi dengan menunjukkan persentase sebesar 71 %. Sebagian besar siswa

mengaku senang bermain gadget dan bahkan menghabiskan waktu lebih dari 4 jam sehari untuk melakukannya. Hal ini menunjukkan bahwa minat baca siswa cenderung lebih rendah dibandingkan dengan minat bermain gadget. Kemudian untuk persentase dari indikator minat baca yaitu perasaan senang membaca dan ketertarikan siswa untuk membaca.

Indikator perasaan senang membaca terdiri dari 3 pertanyaan yang mengungkapkan Sebagian besar siswa merasa tidak senang atau bosan saat membaca buku, dan hanya sebagian kecil yang menemukan buku yang benar-benar mereka sukai. Berdasarkan hasil observasi jawaban responden tentang perasaan tidak senang atau bosan terhadap buku diperoleh hasil 54,17% . Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa perasaan tidak senang atau bosan siswa terhadap buku bacaan tergolong tinggi. Kemudian untuk Indikator ketertarikan siswa untuk Membaca terdiri dari 4 pertanyaan mengungkapkan bahwa minat baca siswa lebih condong ke arah bacaan fiksi atau cerita dibandingkan dengan buku pelajaran. Sebagian besar siswa 33,33% kurang tertarik untuk membaca buku, lebih suka membaca buku cerita daripada buku pelajaran. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai bacaan yang bersifat fiksi atau menghibur.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mauludhin & Mudiyanto (2020) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Gemar Membaca Siswa Kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon” menjelaskan hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya

pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap gemar membaca (Mauludhin & Mudiyanto, 2020).

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Marita Karuniasari, Roy Romey (2022) tentang “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan *Early Literacy Skill* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelurahan Mojosongo” menunjukan bahwa adanya korelasi atau hubungan antara penggunaan gadget dengan *early literacy skill* pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan dari kedua penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan gadget dengan minat baca karena memiliki dampak yang berbeda-beda, akan tetapi lebih banyak menggunakan gadget untuk hiburan daripada membaca, pembaruan penelitian yang belum ada di penelitian sebelumnya adalah pada peneliti variabel X yang digunakan adalah durasi waktu penggunaan gadget variabel Y yang digunakan adalah minat baca, kemudian sample yang digunakan peneliti fokus pada seluruh siswa karena untuk melihat seberapa besar pengaruh gadget terhadap minat baca siswa MI Muhammadiyah 16 Karangasem. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Siswa Di MI Muhammadiyah 16 Karangasem”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah adalah : Bagaimana pengaruh durasi waktu penggunaan gadget terhadap minat baca siswa di MI Muhammadiyah 16 Karangasem ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui pengaruh durasi waktu penggunaan gadget terhadap minat baca siswa di MI Muhammadiyah 16 Karangasem. .

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik, yaitu :

1. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan informasi untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak gadget terhadap kebiasaan membaca mereka, sehingga dapat mendorong pengembangan minat baca yang lebih baik.

b. Bagi Guru Dan Orang Tua

Diharapkan menjadi acuan dalam mengelola penggunaan gadget di rumah dan sekolah, serta membantu menciptakan lingkungan yang mendukung literasi.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan dapat dijadikan pedoman dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya di MI Muhammadiyah 16 Karangasem.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang didapat lalu di implementasikan di lapangan.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian kuantitatif ini diringkas sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah 16 Karangasem.
2. Objek penelitian ini adalah siswa MI Muhammadiyah 16 Karangasem.
3. Batasan masalah pada penelitian ini adalah fokus pada penggunaan gadget, (*smartphone* dan tablet), kemudian durasi waktu penggunaan gadget dengan tiga intensitas yaitu intensitas tinggi, intensitas sedang, dan intensitas rendah. Kemudian pada minat baca siswa, minat baca dengan indikator perasaan senang membaca, ketertarikan siswa untuk membaca, perhatian siswa dalam membaca, dan keterlibatan siswa dalam membaca menggunakan instrumen berupa angket siswa.
4. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian survei.