



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 2264 - 2271

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Pemanfaatan Media Digital Gadget dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak

Nazilah Inayati^{1✉}, Hana Putri Dewanti², Rahmat Sutopo³, Danuri⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: inayatinazilah@gmail.com¹, hanapdewanti@gmail.com², rahmatsutopo123@gmail.com³, danuri@upy.ac.id⁴

Abstrak

Proses mendidik anak-anak untuk menjadi orang dewasa yang berani dan bertanggung jawab disebut pendidikan. Karena membaca ialah kegiatan belajar yang penting dan langkah pertama dalam mengembangkan kecintaan terhadap membaca, semua proses belajar didasarkan pada kemampuan seseorang untuk membaca. Mengetahui seberapa baik perangkat media digital bisa dipakai untuk memicu minat baca anak adalah tujuan dari penelitian ini. Teknik studi literatur ialah pendekatan yang dipakai dalam studi ini. Studi literatur melibatkan pengumpulan informasi tentang topik studi ini dari berbagai publikasi ilmiah cetak dan online. Sedangkan temuan studi ialah Teknologi diyakini berdampak negatif terhadap minat membaca anak. Namun teknologi ini juga mempunyai kelebihan. Dengan memanfaatkan teknologi gadget, orang tua dapat membantu anaknya belajar membaca dan menulis. Dengan gadget Anda bisa mendapatkan banyak e-book gratis. Ini mencakup tidak hanya e-book berbasis teks tetapi juga e-book berbasis gambar. Pembuatan e-book dalam bentuk gambar merangsang minat membaca anak. Menurut temuan studi tersebut, teknologi dapat mendorong siswa untuk membaca lebih banyak. Kesimpulan ini didukung oleh temuan studi sebelumnya yang dilakukan oleh sejumlah akademisi.

Kata Kunci: Minat membaca, pengaruh gadget, siswa.

Abstract

The process of educating children to become courageous, accountable adults is called education. Because reading is a crucial learning activity and the first step in developing a love of reading, all learning processes are predicated on an individual's ability to read. Finding out how well digital media devices can be used to spark children's interest in reading is the aim of this study. The literature study technique was the approach used in this investigation. A literature study involves gathering information on the topic of this inquiry from a variety of printed and online scientific publications. Meanwhile, the results of this research are that technology is believed to have a negative impact on children's interest in reading. However, this technology also has advantages. By utilizing gadget technology, parents can help their children learn to read and write. With gadgets you can get lots of free e-books. This includes not only text-based e-books but also image-based e-books. Creating e-books in image form stimulates children's interest in reading. According to the study's findings, technology may encourage pupils to read more. This conclusion is supported by the findings of earlier study conducted by a number of academics.

Keywords: reading interest, influence of gadget, children.

Copyright (c) 2024 Nazilah Inayati, Hana Putri Dewanti, Rahmat Sutopo, Danuri

✉ Corresponding author :

Email : inayatinazilah@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7621>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 3 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mempersiapkan siswa untuk menjadi individu masa depan yang berani dan bertanggung jawab (Tutut, 2021). Mengingat membaca ialah aktivitas belajar yang penting dan langkah pertama dalam mengembangkan kecintaan terhadap membaca, semua proses belajar didasarkan pada kemampuan seseorang untuk membaca. Siapa pun yang mau membaca dapat mempelajari apa pun. Pembelajaran dan pendidikan tidak dapat berlangsung dengan cara yang efisien dan efektif tanpa membaca. Perspektif seseorang juga diperluas dengan membaca. Salah satu cara membaca dapat meningkatkan pengetahuan adalah dengan memperluas wawasan dan meningkatkan pemahaman seseorang melalui pengembangan karakter dan sikap. Membaca dari berbagai sumber dapat meningkatkan pengetahuan seseorang. Hampir semua bahan bacaan, termasuk buku, koran, jurnal, dan publikasi ilmiah, dapat membantu seseorang untuk belajar lebih banyak. Kualitas suatu bangsa dapat diukur, antara lain, dari minat baca warganya. Tingkat minat baca penduduk suatu negara berhubungan dengan kualitas SDM negara tersebut. Seiring dengan meningkatnya kualitas SDM, maka tingkat pembangunan suatu bangsa akan meningkat. Karena membaca bisa jadi kebiasaan yang bertahan hingga dewasa, sangat penting untuk mendorong minat baca anak-anak sejak usia dini.

Sejumlah variabel, baik yang mendukung maupun menghambat, dapat mempengaruhi tingkat minat baca seseorang. Minat baca akan meningkat secara proporsional dengan jumlah elemen yang mendorongnya. Sementara itu, minat baca akan menurun jika ada hal-hal lain yang menghalangi seseorang untuk tertarik membaca. Anggriani, (2020) menyatakan bahwasannya Membangun perilaku positif pada anak-anak sejak dini dapat membantu mereka di kemudian hari. Membaca harus didorong sejak usia dini dan didukung oleh lingkungan sekitar. Karena orang tua ialah orang pertama yang dilihat oleh seorang anak, mereka belajar membaca dari orang tua agar bisa menirunya. Teknologi informasi telah berkembang pesat akhir-akhir ini di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, hiburan, dan bahkan pasar. Jika penggunaan gawai oleh anak-anak tidak dibatasi, hal ini akan menimbulkan ketergantungan dan berdampak negatif pada sosialisasi, perkembangan kognitif, dan kesehatan mereka secara keseluruhan. Anak-anak dapat belajar membaca dengan bantuan teknologi, namun orang tua tetap perlu mendampingi mereka. Meskipun banyak orang tua yang tidak menetapkan batasan untuk waktu bermain anak-anak mereka, mereka harus selalu mengawasi mereka saat mereka menggunakan teknologi. Hal ini bisa menjadi masalah yang sulit.

Dalam kategori pemahaman membaca, Indonesia berada di peringkat 74 dari 79 negara PISA berdasarkan penilaian PISA (Program for International Student Assessment) tahun 2018. Hal ini menunjukkan rendahnya tingkat kemahiran literasi dan budaya di Indonesia. Daya saing dan basis SDM Indonesia menjadi berkurang dengan adanya stigma ini (Maitsa Sajidah et al., 2023). Adanya halnya yang memberi pengaruh minat membaca siswa baik dari internal siswa ataupun eksternal siswa. Diantaranya yang mempengaruhi yaitu kurangnya sarana dan prasarana, kurang berfariasinya bahan bacaan, kurangnya dukungan dari sekolah (Wulandari & Sholeh, 2021).

Pada abad kedua puluh satu, teknologi berkembang dengan cepat. Hal ini didasari oleh pemikiran bahwa masyarakat perlu melakukan modernisasi untuk menjalani kehidupan yang lebih baik, dan ini dikenal sebagai era digital (Isma et al., 2022). Seperti yang kita lihat di negara kita, orang-orang terlalu banyak menggunakan teknologi tetapi tidak berusaha untuk membuat atau mengembangkan teknologi baru. Teknologi pada awalnya dikembangkan pada masa prasejarah untuk membantu orang memahami bentuk yang mereka kenal, dengan menggunakan dinding goa untuk menyimpan data. Cara penyampaiannya mulai menjadi lebih canggih seiring berjalannya waktu. Membaca adalah bagian penting dari proses pembelajaran karena membantu kita mencapai tujuan kita, yaitu sukses. Perkembangan teknologi dapat berdampak pada proses pembelajaran. Salah satunya berkaitan dengan minat baca siswa karena mereka diharuskan untuk menyesuaikan diri dengan teknologi seperti perangkat karena kemajuan teknologi. Sebagian dari siswa

menggunakan perangkat ini sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran mereka dan memberikan akses ke sumber yang terpercaya. Salah satu teknologi yang digunakan yaitu gadget.

Melihat sekeliling, sepertinya banyak anak-anak yang lebih suka bermain dengan barang elektronik daripada keluar rumah dan bermain dengan teman-temannya, hal ini dikarenakan cepatnya teknologi berkembang, maka dari itu melihat permasalahan yang ada maka peneliti ingin mengkaji lebih jauh untuk mengetahui apakah media digital pada gadget mampu meningkatkan minat anak dalam membaca.

METODE

Studi ini memakai desain dan metodologi riset kualitatif, dengan memakai desain studi tinjauan literatur. Evaluasi dengan data deskriptif yang menjelaskan sudut pandang peneliti lain adalah pendekatan riset kualitatif. Peneliti bisa menemukannya konsep, data, dan referensi untuk studi mereka dengan melaksanakan tinjauan pustaka. Peneliti harus memakai metode tertentu untuk menghimpun data, seperti membaca buku dan publikasi ilmiah yang telah dikutip terkait dengan masalah dan tujuan yang mereka pelajari, untuk menambah referensi.

Tinjauan literatur harus dipakai secara konsisten dengan asumsi metodologis dalam riset kualitatif. Hal ini menyiratkan bahwasannya tinjauan pustaka harus dipakai secara induktif untuk menghindari pengarahannya pertanyaan-pertanyaan peneliti. Aspek eksplorasi dari studi ini ialah salah satu pembenaran utama untuk melaksanakan riset kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Zuhria et al., (2020) judulnya “Dampak Era Digital terhadap Minat Baca Anak” studi ini memperlihatkan bahwasannya karena orang tua dan pengajar tidak selalu mengawasi penggunaannya, gawai memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap antusiasme anak-anak dalam membaca. Melihat temuan studi ini, tergantung pada bagaimana perangkat tersebut digunakan, baik pengaruh baik maupun pengaruh negatif dapat dikurangi. Studi yang dilaksanakan (Khusaini & Rofiah, 2022) judulnya “Efektivitas Program Literasi 30 Hari Berbasis Digital Terhadap *The Effectiveness Of Digital-Based 30-Day Literacy Program On Student ' S Reading Interest In Mi Islamiyah*” memperoleh hasil yang diharapkan. Minat baca siswa yang sebelum penerapan program literasi digital masih tergolong sedang dengan kategori maksimal, mengalami peningkatan setelah penerapan program. Hal ini membawa kita pada kesimpulan bahwa program literasi digital 30 hari, ketika diterapkan pada minat baca anak-anak MI Islamiyah Banjarpoh Pulorejo Ngoro Jombang, sangat membantu karena penggunaan materi yang lebih menarik dan diolah dengan baik. Studi yang dilaksanakan (Eva, 2021) judulnya “Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi E-book Terhadap Peningkatan Minat Baca Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 7 Mataram” Minat baca anak-anak meningkat dengan menggunakan aplikasi e-book pada gadget, seperti yang ditunjukkan oleh hasil penelitian. Hal ini dikarenakan para murid merasa aplikasi e-book sangat disukai karena mereka tertarik dengan media yang baru dan menarik untuk belajar, terutama dalam hal membaca. Kemampuan dan kemahiran siswa dalam membaca dan berbahasa dapat dipengaruhi oleh perubahan minat baca mereka.

Selanjutnya studi yang dilaksanakan (Karomah, 2023) judulnya “Tingkatkan Minat Baca Dengan Perpustakaan Digital” pada studi tersebut, minat baca anak-anak meningkat ketika mereka menggunakan gawai untuk mengakses perpustakaan digital. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk layanan jarak jauh, yang memungkinkan pengguna perpustakaan digital untuk mengakses layanan tanpa batas kapan saja dan dari lokasi mana saja. Pengguna tidak perlu membuang waktu untuk mengutak-atik katalog, sehingga akses ke perpustakaan digital lebih sederhana dibandingkan dengan perpustakaan tradisional. terjangkau

(berbiaya efektif). Tidak banyak biaya yang terkait dengan perpustakaan digital. Dibandingkan dengan membeli buku, mendigitalkan koleksi perpustakaan lebih murah. Dan selanjutnya studi yang dilaksanakan (Anggreini, 2023) judulnya “ Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Peran Orang Tua Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Ii Bogor” pada studi tersebut memperoleh hasil Minat anak untuk membaca sangat diberikan pengaruh oleh pola asuh orang tua. Hal tersebut membuktikan pola asuh tidak mempengaruhi signifikan pada minat baca anak. Penggunaan gadget berdampak besar terhadap minat anak untuk membaca. Minat baca anak meningkat secara signifikan dengan penggunaan gadget hal ini dilihat dari analisis data menunjukkan bahwa keterpaparan teknologi secara signifikan mempengaruhi minat baca anak-anak. Ini menunjukkan bahwa memberikan anak-anak perangkat teknologi seperti smartphone dan tablet dapat meningkatkan minat mereka dalam membaca.

Berdasarkan lima studi literatur yang disebutkan di atas, penulis menyimpulkan bahwasannya teknologi, khususnya ponsel pintar, dapat memberikan dampak yang baik dan buruk bagi minat baca anak-anak. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, peran orang tua dan pengajar sangat penting dalam situasi ini. Untuk menumbuhkan antusiasme anak dalam membaca di era teknologi seperti sekarang ini, orang tua dan pengajar harus berkolaborasi. Kita semua tahu bahwa ponsel saat ini sudah sangat canggih. Anak-anak dapat dengan mudah mengakses apa saja, termasuk konten-konten berbahaya yang seharusnya tidak boleh diketahui oleh anak di bawah umur, begitu juga dengan permainan dan edukasi. Anak-anak harus dimotivasi untuk membaca untuk menumbuhkan minat mereka; dorongan dan bantuan dari luar juga diperlukan (Hadi et al., 2023).

Pembahasan

Definisi Gadget

Perangkat listrik kecil dengan tujuan tertentu disebut sebagai "gadget" dalam bahasa Inggris. Perangkat listrik kecil dengan penggunaan khusus disebut gadget. Ini termasuk laptop dan perangkat yang menggabungkan komputer portabel dengan internet, seperti iPhone dan Blackberry, serta smartphone (Yumarni, 2022). Berbagai jenis tersedia saat ini. Teknologi tertentu lebih mahal daripada yang lain, tergantung pada titik harga spesifiknya. sesuai dengan kebutuhan keuangan kliennya. Selain itu, setiap orang menginginkan teknologi yang lebih canggih. Produktivitas dalam teknologi tidak terbatas. Hampir setiap kegiatan di bidang politik, ekonomi, olahraga, sosial budaya, dan pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk melakukan semua operasinya dan mengumpulkan data untuk mengatasi masalah. Gawai adalah perangkat elektronik dengan berbagai fitur, layanan, dan aplikasi yang menampilkan teknologi mutakhir dan memiliki tujuan khusus untuk mempermudah hidup manusia. Kategori global untuk penggunaan gadget meliputi:

1. Mereka berfungsi sebagai alat untuk pengingat serta untuk mengumumkan kelas, pembaruan, dan undangan. Mereka juga mahir dalam mengelola hambatan yang berkaitan dengan uang dan waktu.
2. Izinkan orang untuk menolak atau mendiskusikan komunikasi sesuai kebijaksanaan mereka.
3. Menggunakan gadget bisa menjadi kompulsif.

(Hyangsewu et al., 2021) Gadget memiliki efek negatif bagi penggunaannya, meskipun telah disebutkan beberapa keuntungan atau manfaatnya, yakni:

1. Karena fitur-fitur canggih pada ponsel, seperti kamera dan permainan, siswa tidak akan menikmati pendidikan mereka. Mereka sering terganggu oleh panggilan, pesan, dan panggilan mendadak dari teman dan anggota keluarga. Beberapa di antaranya jauh lebih buruk karena, antara lain, mereka menggunakan ponsel untuk bermain game saat instruktur berbicara atau menyontek saat ujian.

2. Anak-anak harus menunggu hingga mereka berusia dua belas tahun untuk menggunakan ponsel karena mereka belum dewasa. Ini karena sistem kekebalan tubuh mereka yang belum matang, yang lebih rentan terhadap radiasi ponsel.
3. Anak-anak yang bermain video game secara teratur dan dalam jangka waktu yang lama dapat menjadi individu yang antisosial. Ketidakmampuan anak-anak untuk berinteraksi secara sosial adalah penyebabnya. Anak-anak yang sudah kecanduan ponsel sering kali lebih senang menggunakan ponsel untuk bermain daripada anak-anak lain.

Dampak penggunaan smartphone untuk Anak

Manusia dan teknologi selalu berubah. Kemampuan kita untuk menjaga keseimbangan dan mengoptimalkan modifikasi sangat penting, karena semuanya tergantung pada kita (Yulsofriend et al., 2019). Penting bagi anak-anak untuk memahami dan terlibat dengan era digital di samping kemajuan teknologi. Anak-anak yang menggunakan ponsel akan diuntungkan karena mereka dapat mempelajari hal-hal baru dengan lebih cepat. Penggunaan ponsel oleh anak-anak juga dapat menimbulkan dampak negatif. Sebagai contoh, seorang anak yang terlalu fokus pada ponselnya mungkin akan kesulitan berinteraksi sosial dengan orang lain, seperti ketika mereka bermain di taman atau di lapangan, dan komunikasi mereka dengan orang tua mereka juga akan terganggu (Hijriyani & Astuti, 2020).

Definisi Minat baca

Pendapat Siregar yang dikutip dari jurnal Magdalena Elendiana yang judulnya “upaya meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar” menjelaskan bahwa memiliki keinginan atau kecintaan yang kuat untuk membaca dikenal dengan istilah minat baca (Elendiana, 2020). Pada dasarnya, kesadaran diri dan dukungan dari luarlah yang memicu minat baca. Dengan seperti itu, untuk memastikan bahwa minat baca anak terus meningkat, kita harus menanamkan minat baca pada mereka dari usia dini. Selain itu, dukungan dan dorongan dari orang-orang di lingkungannya juga diperlukan. Keluarga menjadi komponen penting yang mendukung minat baca. Selanjutnya, mereka akan dipandu atau dibina oleh guru sekolah (Syarqawi et al., 2022). Pendapat Ruslan dan Wibayanti dalam jurnal Dhina Cahya R & Septina R yang judulnya “Peran Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar” Kegiatan membaca, menurut mereka, tidak sepenuhnya selesai jika siswa membaca sesuatu karena mereka tidak benar-benar tertarik untuk membaca, tetapi sepenuhnya selesai jika mereka membacanya karena motivasi diri sendiri. Minat baca dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti:

1. Faktor fisiologis, Anak-anak akan bekerja dengan buruk ketika mereka lelah, terutama dalam hal belajar membaca. Pembelajaran anak juga akan diperlambat oleh gangguan neurologis, terutama dalam membaca, seperti tumor otak, gangguan pendengaran, dan penglihatan.
2. Faktor Intelektual, Kemahiran membaca sering kali hanya berdampak kecil pada IQ anak. Namun, ada bukti dari beberapa penelitian yang mengaitkan kemampuan membaca remedial dengan IQ.
3. Faktor lingkungan, Salah satu elemen lingkungan yang mempengaruhi bagaimana seorang anak mengembangkan kemampuan membaca mereka adalah pengasuhan dan pengalaman mereka di rumah. Jika seorang anak tidak pernah melakukan sesuatu sebelumnya, seperti membaca, mereka tidak akan tertarik untuk melakukannya.
4. Faktor utama saat membaca ialah motivasi. Anak-anak muda yang benar-benar terdorong untuk membaca akan menganggap membaca lebih menarik.

Pemanfaatan Media Digital Gadget

Saat ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sangat tinggi. Kebutuhan ini tidak disebabkan oleh faktor-faktor tertentu, tetapi karena perkembangan teknologi yang begitu pesat dan kompleks yang memaksa masyarakat untuk menggunakan teknologi, baik mereka mau atau tidak mau. Orang-orang merasa ketagihan dengan teknologi karena kemajuannya, yang memberikan banyak kemudahan yang canggih dan dapat memberikan dampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Kurangnya pengetahuan tentang membaca atau kurangnya minat membaca dapat berkontribusi dalam menerima dampak negatif dari teknologi. Orang-orang dari segala usia, termasuk anak-anak, telah menggunakan gadget. Minat baca siswa dipengaruhi oleh hal ini. Lalu studi yang dilaksanakan (Etnanta & Irhandayaningsih, 2017), yang menemukan bahwasannya pemakaian perangkat adanya kepengarugan secara statistik signifikan pada minat baca murid. Karena penggunaan gadget yang terlalu lama, fokus siswa pada berbagai hal, termasuk bahan bacaan, akan terpengaruh.

Gadget dan teknologi lainnya dapat membantu meningkatkan minat baca anak. Terlepas dari kenyataan bahwa banyak penelitian menunjukkan bahwa teknologi memengaruhi kemampuan membaca seseorang, semua itu tergantung dari bagaimana pola penggunaan gadget pada anak, ada beberapa peneliti yang meniai bahwa penggunaan gadget cukup buruk bagi perkembangan anak namun perlu diketahui bahwa penggunaan media gadget alam meningkatkan minat membaca pada anak cukup memiliki pengaruh yang positif. Di zaman modern ini, minat baca dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknologi seperti gadget. Saat ini, banyak konten online yang dianggap dapat memicu keingintahuan anak-anak dalam membaca. Contoh dari media ini antara lain aplikasi pendidikan, situs web yang menawarkan e-book yang dapat diunduh secara gratis, dan aplikasi untuk membaca buku di perangkat elektronik. (Makdis, 2020) Menggunakan buku elektronik, akan memiliki keistimewaan, Dengan kata lain, menghemat ruang, memungkinkan berbagai akses, tidak memiliki batasan waktu atau ruang, dan dapat menghasilkan biaya yang lebih rendah. Aplikasi yang dapat menampilkan banyak buku elektronik tersedia untuk perangkat yang memiliki akses internet. Penggunaan buku elektronik dianggap dapat meningkatkan minat baca anak. Banyak keluarga tidak memiliki uang untuk membeli buku bacaan cetak. Adanya buku elektronik yang dapat diakses oleh Gadget akan menyelesaikan masalah ini. Terdapat gambar serta teks dalam buku elektronik ini.

Hal ini orang tua perlu mengawasi penggunaan perangkat anak-anak mereka dan menetapkan batasan. Karena hanya akan ada efek negatif jika anak-anak menggunakan perangkat elektronik tanpa pengawasan dan tanpa bimbingan orang tua. Ada batasan waktu dan tempat di mana anak-anak boleh menggunakan teknologi. Ketika anak sedang bermain gadget ada baiknya orang tua menghindari mengakses apapun yang tidak akan membantu meningkatkan minat membaca anak.

Dampak Teknologi

Di dunia modern, teknologi telekomunikasi dan informasi sangat diperlukan. Teknologi tidak dapat dihindari oleh orang-orang, bukan karena mereka menginginkannya, melainkan karena pertumbuhannya yang cepat dan kompleksitas tuntutan manusia. Masyarakat dimanjakan oleh kemudahan dan kecanggihan teknologi, yang berujung pada kecanduan. Rendahnya minat baca atau pemahaman terhadap apa yang dibaca merupakan salah satu hal yang dapat menyebabkan dampak negatif dari teknologi. Saat melakukan aktivitas lain, beberapa orang tua juga membiarkan anak-anak mereka bermain sendiri dengan barang elektronik. Anak akan menderita bahkan jika itu bisa lebih efektif untuk tugas sehari-hari. Karena fitur-fitur yang dimilikinya, gadget lebih menarik perhatian anak untuk bermain daripada membaca. Bermain game dan menonton YouTube adalah dua cara umum yang digunakan anak-anak untuk menghibur diri. Anak-anak akan menjadi kurang tertarik untuk membaca sebagai akibat dari hal ini; juga, jika mereka tidak mengembangkan kebiasaan dan keinginan membaca sejak usia dini, mereka akan kekurangan pengetahuan ketika mereka menjadi dewasa.

KESIMPULAN

Dalam rangka mendidik anak-anak yang mempunyai pengetahuan dan pemikiran yang maju, serta menunaikan kewajiban warga negara Indonesia untuk berakhlak mulia dalam membentuk kehidupan berbangsa dan bernegara sejak dini, maka sangat penting untuk menanamkan kebiasaan membaca pada diri anak. Usia optimal untuk membentuk perilaku sehat yang dapat bertahan hingga dewasa adalah saat ini, dan untuk mempertahankan kebiasaan membaca, orang tua adalah pengasuh utama dan pihak yang bertanggung jawab. Selain itu, seorang anak pasti akan mengikuti segala sesuatu yang dilakukan oleh orang tuanya. Berdasarkan literatur yang ada, gadget dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan minat membaca anak, karena gadget dapat dengan mudah diakses oleh anak-anak terhadap berita tentang buku, komik, dan informasi yang menarik minatnya. Hal ini tergantung pada gaya pengasuhan Anda. Ada baiknya orang tua memanfaatkan gadget untuk anaknya secara maksimal. Seperti yang Anda ketahui, anak-anak dapat dengan mudah dan cepat menyerap informasi apa pun, dan ingatan anak-anak tetap bertahan hingga dewasa. Orang tua dapat memanfaatkan gadget untuk menambah kemauan ataupun minat anak untuk membaca. Hal ini dapat di dapat dilakukan orang tua yaitu dengan menyediakan e-book dalam bentuk gambar. Dalam situasi seperti ini, anak – anak tidak dibiarkan ataupun diberi kebebasan dalam menggunakan perangkat elektronik di luar batas wajar. Sebaliknya, orang tua harus memantau dan membatasi penggunaan perangkat oleh anak-anak mereka dan memastikan mereka hanya memiliki akses ke media yang ingin mereka baca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin bersyukur serta mengucapkan terima kasih atas terselesaikannya artikel yang judulnya “Efektivitas Pemanfaatan Media Digital Gadget Dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak”. Penulis mengucapkan terima kasih pada seluruh pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian artikel ini. Penulis mempunyai harapan adanya komentar serta rekomendasi yang konstruktif diberikan guna pengembangan artikel ini, dengan mempertimbangkan segala kekurangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreini, D. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN PERAN ORANG TUA DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL II BOGOR. 05, 57–63.
- Anggriani, Y. (2020). Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Di Keluarga. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, 10(2), 138. <https://doi.org/10.20473/jpua.v10i2.2020.138-147>
- 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. C., & 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>
- Eva. (2021). Efektivitas pemanfaatan aplikasi E-Book E Book Terhadap peningkatan minat Baca Siswa kelas VIII Di SMP Negeri 7 Mataram.
- Hadi, A. A., Sarifah, A., Maftuhah, T., & Putri, W. D. (2023). Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–30.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Thufula*, 8(1), 15–28.

- 2271 *Efektivitas Pemanfaatan Media Digital Gadget dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak – Nazilah Inayati, Hana Putri Dewanti, Rahmat Sutopo, Danuri*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7621>
- Hyangsewu, P., Islamy, M. R. F., Parhan, M., & Nugraha, R. H. (2021). Efek Penggunaan Gadget Terhadap Social Behavior Mahasiswa Dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 127–136.
- Isma, C. N., Rohman, N., & Istinigsih. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 Di MIN 13 Nagan Raya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 7932–7940.
- Karomah, S. (2023). Tingkatkan Minat Baca Dengan Perpustakaan Digital. *Primary: Media Komunikasi Civitas Akademika Prodi Magister Pendas UMP*, 2(2), 81–91.
- Khusaini, A., & Rofiah, S. (2022). EFEKTIVITAS PROGRAM LITERASI 30 HARI BERBASIS DIGITAL TERHADAP THE EFFECTIVENESS OF DIGITAL-BASED 30-DAY LITERACY PROGRAM ON STUDENT ' S READING INTEREST IN MI ISLAMIYAH. *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 01(01), 30–39.
- Maitsa Sajidah, Mita Chairunnisa Rahman, Rinanda Achirani Dewi, Sofi Nur Kamilah, & Neneng Sri Wulan. (2023). Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 171–182. <https://doi.org/10.51574/Judikdas.V2i3.821>
- Makdis, N. (2020). Penggunaan E-Book Pad Era Digital. *Al-Maktabah*, 19, 77–84.
- Syarqawi, A., Fahira, A., Khalid, H. I., Kharismaylinda, J., & Nurhidayah. (2022). Upaya Peningkatan Minat Membaca Melalui Rumah Baca Pada Anak Di Desa Stabat Lama. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 2148–2153.
- Tutut, D. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ATM BKC (BACA KERJAKAN COCOKKAN) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH SENGGOTAN YOGYAKARTA. *Elementary School* 8, 53(February), 2021.
- Wulandari, D. R., & Sholeh, M. (2021). Efektivitas Layanan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(2), 327–335. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/39155>
- Yulsofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/Literasiologi.V8i2.369>
- Zuhria, A. F., Kurnia, M. D., Jaja, J., & Hasanudin, C. (2020). Dampak Era Digital Terhadap Minat Baca Anak. *JUBAH RAJA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 1(2), 17–23.