BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era digital saat ini berkembang dengan sangat cepat dan membawa banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat. Teknologi tidak hanya dipakai oleh orang dewasa, tetapi juga sudah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak dan remaja. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang paling umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah gadget. Gadget merupakan alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi dan didukung oleh beragam fitur teknologi. Menurut Inayati et al., (2024), gadget adalah perangkat elektronik dengan berbagai fitur, layanan, dan aplikasi yang menampilkan teknologi mutakhir dan memiliki tujuan khusus untuk mempermudah hidup manusia. Gadget menjadi alat yang mempermudah orang dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi, serta menikmati hiburan dan media pembelajaran dengan cepat dan mudah.

Seiring dengan kemajuan teknologi itu, penggunaan gadget pada anak-anak di usia sekolah juga meningkat. Anak-anak memanfaatkan gadget untuk berbagai tujuan, seperti menonton video, bermain *game*, mengakses media sosial, dan mencari informasi untuk belajar. Berbagai fitur menarik yang ada di gadget membuat anak lebih suka menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan dengan melakukan kegiatan lain. Situasi ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian penting dari aktivitas sehari-hari anak-anak.

Menurut WHO dalam Rizki & Suryat (2022), remaja didefinisikan sebagai individu yang berusia 10-19 tahun. Pada usia ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan sering tertarik pada hal-hal baru di sekitarnya, termasuk kemajuan teknologi digital. Hal ini didukung oleh data yang menunjukkan bahwa kelompok usia 10-14 tahun mengalami peningkatan penggunaan gadget sebesar 66,52% Rizki & Suryati (2022). Selain itu, anak-anak pada fase ini mulai aktif menggunakan media digital untuk hiburan dan belajar. Penggunaan gadget di usia ini harus diperhatikan karena anak-anak belum sepenuhnya mampu mengatur penggunaan perangkat tersebut dengan bijak tanpa bimbingan dari orang tua atau lingkungan mereka.

Di sisi lain, minat membaca merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung pendidikan anak. Menurut Retno dalam Anggreini (2023) minat baca diartikan sebagai suatu rasa kuat yang mendorong seseorang untuk memperhatikan, tertarik, dan senang dengan kegiatan membaca yang pada dasarnya dilakukan atas kemauan diri sendiri. Sejalan dengan itu, Maharani, Laksono, dan Suhartiningsih (2017) dalam Sumardiati R. Syarief et al.,(2024) menyatakan bahwa minat membaca merupakan kekuatan pendorong agar anak tertarik, memperhatikan, dan senang dengan kegiatan membaca sehingga mereka mau melakukan kegiatan tersebut dengan senang hati atas kemauan sendiri. Minat membaca dapat membantu anak memperoleh pengetahuan, memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan berpikir, serta mendukung kemampuan literasi. Anak yang memiliki minat baca tinggi biasanya lebih mudah memahami informasi dan memiliki kemampuan belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting untuk membiasakan anak membaca sejak dini agar mereka terbiasa memperoleh informasi melalui kegiatan membaca.

Namun, kemajuan teknologi dan tingginya pemakaian perangkat elektronik diduga berdampak pada ketertarikan anak untuk membaca. Anak-anak lebih suka menggunakan gadget untuk hiburan, seperti bermain game, menonton video, atau bersosialisasi di media sosial dibandingkan membaca buku. Hal ini didukung oleh temuan Isma, Rohman, dan Istiningsih (2022) yang menyatakan bahwa kebanyakan anak-anak memanfaatkan smartphone bukan untuk belajar melainkan untuk bermain game, sehingga minat membaca dan belajarnya berkurang. Kegiatan membaca dianggap kurang menarik karena memerlukan fokus dan waktu lebih lama dibandingkan dengan hiburan digital yang ada di gadget. Akibatnya, waktu yang seharusnya digunakan untuk membaca lebih banyak dihabiskan untuk bermain dengan gadget.

Di samping itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga bisa mempengaruhi kebiasaan belajar anak. Anak-anak jadi lebih sering menghabiskan waktu dengan gadget ketimbang melakukan aktivitas yang bisa meningkatkan kemampuan membaca, seperti membaca buku atau mencari informasi dari sumber lain. Sebagaimana dikemukakan oleh (Ramadhani et al., 2024), penggunaan smartphone berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan fokus anak terhadap kegiatan membaca, karena konten visual yang menarik dan interaktif di smartphone lebih mudah menarik perhatian mereka dibandingkan dengan teks dalam buku. Situasi ini menunjukkan adanya perubahan dalam

pola aktivitas anak, di mana kegiatan membaca mulai tergantikan oleh penggunaan gadget sebagai sumber hiburan utama.

Meskipun begitu, perangkat elektronik tidak selalu memberikan efek yang buruk. Perangkat ini juga bisa digunakan sebagai alat belajar dan sumber informasi digital jika dimanfaatkan dengan bijaksana dan diawasi dengan baik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ramadhani et al., (2024) yang menyatakan bahwa smartphone dapat berperan ganda, yaitu sebagai alat yang mendukung atau menghambat minat membaca. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi pemakaian perangkat elektronik oleh anak agar penggunaannya tetap membawa manfaat dan tidak mengurangi kebiasaan membaca anak.

Dari pengamatan di area Rusun Pinus Elok Blok A, terlihat bahwa penggunaan perangkat elektronik oleh anak cukup tinggi. Anak-anak di daerah tersebut sudah terbiasa menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari, baik untuk belajar maupun bersenang-senang. Namun, beberapa anak terlihat lebih sering menggunakan perangkat untuk bermain game, menonton video, dan bersosial media daripada membaca buku saat mereka memiliki waktu luang. Situasi ini menimbulkan kekhawatiran mengenai menurunnya minat baca anak-anak di area Rusun Pinus Elok Blok A.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Baca Anak di Rusun Pinus Elok Blok A". Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan gadget memberikan pengaruh terhadap minat baca di lingkungan Rusun Pinus Elok Blok A.

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ

Artinya : "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya". (Q.S. Surat al-Alaq, 1-5).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan gadget pada anak di Rusun Pinus Elok Blok A?
2. Bagaimana minat baca anak di Rusun Pinus Elok Blok A?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca anak di Rusun Pinus Elok Blok A?
4. Bagaimana tinjauan Islam terhadap pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca anak di Rusun Pinus Elok Blok A?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis penggunaan gadget pada anak di Rusun Pinus Elok Blok A;
2. Menganalisis minat baca anak di Rusun Pinus Elok Blok A;
3. Menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca anak di Rusun Pinus Elok Blok A; dan
4. Menganalisis tinjauan Islam terhadap pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca di Rusun Pinus Elok Blok A.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang literasi anak dan penggunaan media digital pada anak usia sekolah. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca anak, serta memberikan gambaran mengenai perubahan kebiasaan membaca anak di era digital. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai hubungan antara penggunaan gadget dengan minat baca anak usia sekolah.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Anak

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran kepada anak mengenai pentingnya membagi waktu antara penggunaan gadget dan kegiatan membaca. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendorong anak untuk menggunakan gadget secara lebih bijak agar tidak mengurangi minat baca serta tetap mendukung kegiatan belajar dan peningkatan kemampuan literasi.

2. Bagi Dinas Terkait

   Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi dinas terkait, seperti dinas pendidikan dan dinas perpustakaan, dalam menyusun program literasi, kegiatan membaca, serta edukasi mengenai penggunaan gadget yang bijak pada anak usia sekolah. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung upaya peningkatan minat baca anak di lingkungan masyarakat.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada anak yang tinggal di Rusun Pinus Elok Blok A. Fokus penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca anak. Penggunaan gadget dalam penelitian ini mencakup durasi dan frekuensi penggunaan gadget dalam aktivitas seperti bermain game, menonton video, dan menggunakan media sosial. Adapun minat baca anak dibatasi pada ketertarikan dan kebiasaan anak dalam kegiatan membaca, seperti membaca buku pelajaran, buku cerita, maupun bahan bacaan lainnya. Penelitian ini tidak membahas secara mendalam faktor lain di luar variabel penelitian, seperti lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.