

Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Literasi Minat Membaca Dan Menulis Siswa SDN 2 Kota Makassar

Analysis of Gadget Use On The Interest Of Reading And Writing Students of SDN 2 Makassar City

Maharani Rauf^{1*}, Andi Hamsiah², Mas'ud Muhammadiyah²

¹Sekolah Dasar Negeri Maradekaya 2 Makassar

²Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

*E-mail: maharanirauf1989@gmail.com

Diterima: 27 Februari 2023/Disetujui 30 Juni 2023

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat membaca siswa dan pengaruh penggunaan gadget terhadap minat menulis siswa. Penelitian ini dilakukan dengan studi kasus pada Siswa SDN Maradekaya 2 Kota Makassar dengan metode observasi dan pembagian kuisioner berupa pertanyaan kepada subjek penelitian (Siswa kelas IV SDN Maradekaya 2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget secara signifikan terhadap minat membaca dan pengaruh penggunaan gadget juga secara signifikan terhadap minat menulis. Hal tersebut diperkuat dengan hasil kuisioner/angket yang diolah dengan metode regresi linier. Melalui analisis regresi linier diperoleh nilai $sig < 0.05$ (alpha) untuk pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan literasi membaca dan menulis siswa SDN Maradekaya 2 Kota Makassar

Kata Kunci: Gadget, Literasi Minat Membaca, Literasi Minat Menulis, Analisis Regresi

Abstract. This study aims to determine the effect of using gadgets on students' reading literacy skills and the impact of using gadgets on students' writing literacy skills. This research was conducted using a case study on students of SDN Maradekaya 2 Makassar City using the observation method and distributing questionnaires in the form of questions to the research subjects (grade IV students at SDN Maradekaya 2). Also significantly on writing literacy skills. This was reinforced by the results of questionnaires/anket, which were processed using the linear regression method. A sig value <0.05 (alpha) was obtained through linear regression analysis for the effect of using gadgets on the literacy skills of reading and writing students of SDN Maradekaya 2 Makassar City.

Keywords: Gadgets, Reading Literacy, Writing Literacy, Regression Analysis

 This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pendahuluan

Sebagai suatu hal yang fundamental dalam proses belajar dan pertumbuhan intelektual seseorang, membaca sekaligus menulis dapat memaksimalkan kualitas seseorang. Melalui membaca, seseorang dalam menganalisa suatu permasalahan sampai dengan pengambilan suatu keputusan yang baik dan tepat. Sebagian besar orang mengatakan bahwa baca di Indonesia masih sangat rendah jika dibandingkan negara lain, bahkan di Asia. baca masyarakat Indonesia masih sangat rendah, hal ini terlihat dari data yang dikeluarkan oleh Studi IEA atau International Association for the Evaluation of Education Achievement di Asia Timur, di mana tingkat membaca terendah dipegang oleh Indonesia dengan skor 51,7 yang mana di bawah skor dari negara Filipina yaitu 52,6. Rendahnya baca menjadi masalah bagi bangsa yang harus diselesaikan, sebab kurangnya baca maka akan mempengaruhi ketersediaan bahan baca.

Sebagai aspek penting dalam kehidupan, para pakar menyepakati bahwa membaca merupakan hal penting dan memiliki dampak yang sangat bagus untuk manusia, terlebih lagi kepada peserta didik yang sedang dalam proses pembelajaran. Kebiasaan membaca ini seharusnya dimulai dari sejak usia dini, karena pada usia dini, seorang anak memiliki banyak keistimewaan. Pada masa ini anak-anak sedang berada di tahap perkembangan fisik dan psikologis yang sangat pesat. Usia perkembangan ini juga disebut sebagai usia emas yang dimulai sejak usia lahir sampai ia mulai mengenal dunia belajar atau dunia sekolah. Oleh karena itu, mengenalkan anak membaca sejak usia dini merupakan hal yang sangat berguna. Minimnya budaya baca di Indonesia dikarenakan kemampuan baca anak. Hal ini sebenarnya bukan satu hal yang mengherankan, sebab sejak kecil, orang tua tidak mengajarkan anak-anak akan budaya baca tersebut. Cara lain untuk meningkatkan intensitas budaya membaca adalah dengan memberikan buku bacaan yang menarik untuk anak sejak usia dini, caranya juga mampu memperkaya kosakata, kecepatan membaca, memahami struktur kata, dan lain-lainnya. Berdasarkan hasil interview dan observasi yang dilakukan kepada 3 ibu yang mempunyai anak prasekolah berusia 3-5 tahun, anak sudah dapat memainkan gadget dengan lancar, meskipun belum sepenuhnya dapat membaca dan menulis dengan baik. Menurut ketiga subjek tersebut, diuntungkan dengan adanya gadget karena dapat dengan mudah mengawasi anak dirumah tanpa ibu

meninggalkan tugasnya. Anak-anak biasa memainkan gadget setelah ia pulang sekolah ataupun pada malam hari, namun tetap dengan dampingan orangtua maupun keluarga. Anak bisa mengoprasikan gadget untuk hal bermain dan menonton video. Namun, dari hasil observasi, ibu menggunakan media tersebut untuk mengenalkan huruf kepada anak, dengan cara menontonkan video-video mengenai edukasi serta memberikan permainan yang mengasah otak anak. Sehingga gadget mayoritas digunakan anak untuk memainkan suatu permainan, dimana permainan tersebut dapat mengasah kemampuan anak untuk mengenal huruf.

Faktor rendahnya tingkat literasi yaitu belum adanya kebiasaan membaca yang ditanamkan sejak dini. Role Model anak di keluarga adalah orangtua dan anak-anak biasanya mengikuti kebiasaan orangtua. Oleh karena itu, peran orangtua dalam mengajarkan kebiasaan membaca menjadi penting untuk meningkatkan literasi anak. Keterlibatan orangtua dalam pengajaran membaca dan menulis sangat dioptimalkan sebagai orang signifikan dan guru pertama bagi anak. Sehingga peran orangtua merupakan hal terpenting dalam pengajaran baca dan tulis anak.

Berdasarkan observasi awal penelitian di SDN Maradekaya 2 Kota Makassar hampir separuh dari seluruh peserta didik memiliki gadget yang bisa diakses tanpa batas waktu dan pendampingan langsung dari orang tua. Di mana fungsi gadget tersebut untuk beberapa peserta didik bukan hanya untuk membaca, tapi cenderung untuk bersosial media, bermain game, dan hiburan lainnya. Kehadiran gadget tersebut ternyata sangat Nampak terhadap literasi membaca peserta didik SDN Maradekaya 2 Kota Makassar. Beberapa hasil observasi memperlihatkan penurunan baca peserta didik SDN Maradekaya 2 Kota Makassar karena pengaruh dari gadget. Contoh lain dapat dilihat dari berkurangnya frekuensi kunjungan peserta didik ke perpustakaan sekolah. Hal ini dapat menjadi kendala dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Dengan adanya perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi mampu membawa perubahan yang lebih baik malah menjadi faktor penghambat bagi peserta didik dalam proses belajar khususnya membaca. Atau dengan kata lain semakin banyak peserta didik yang menggunakan gadget belum tentu penggunaannya untuk akses informasi pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat membaca siswa dan pengaruh penggunaan gadget terhadap minat menulis siswa

Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun jenis dari penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan sifat sesuatu yang berlangsung, dengan tujuan agar objek yang dikaji dapat dibahas secara mendalam.

Tempat penelitian adalah SDN Maradekaya 2 Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober dan November tahun ajaran 2022/2023. Selama penelitian tersebut peneliti langsung menyusun hasil penelitian dan menganalisis data yang diperoleh selama penelitian, kemudian hasil penelitian akan disusun oleh peneliti dalam bentuk laporan hasil penelitian.

Data yang sudah terkumpul melalui angket kemudian dianalisis. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif dengan cara menyusun dan mengelompokkan data kemudian dianalisis. Data akan ditabulasi sesuai dengan kelompok aspek yang diteliti, untuk memudahkan interpretasi data yang disajikan dalam bentuk tabel kemudian dianalisis dan diinterpretasikan (Suyono, 2018). Korelasi dan regresi keduanya mempunyai hubungan yang sangat erat. Setiap regresi pasti ada korelasinya, tetapi korelasi belum tentu dilanjutkan dengan regresi. Korelasi yang tidak dilanjutkan dengan regresi, adalah korelasi antara dua variabel yang tidak mempunyai hubungan kasual/sebab akibat, atau hubungan fungsional. Untuk menetapkan kedua variabel mempunyai hubungan kausal atau tidak, maka harus didasarkan pada teori atau konsep-konsep tentang dua variabel tersebut.

Hubungan antara panas dengan tingkat muai panjang, dapat dikatakan sebagai hubungan yang kausal, hubungan antara kepemimpinan dengan kepuasan kerja pegawai dapat dikatakan hubungan yang fungsional, hubungan antara kupukupu yang datang dengan banyaknya tamu di rumah bukan merupakan hubungan kausal maupun fungsional.

Kita gunakan analisis regresi bila kita ingin mengetahui bagaimana variabel dependen/kriteria dapat diprediksi melalui variabel independen atau variabel prediktor, secara individual. Dampak dari penggunaan analisis regresi dapat digunakan untuk memutuskan apakah naik dan menurunnya variabel dependen dapat dilakukan melalui menaikkan dan menurunkan keadaan variabel independen, atau meningkatkan keadaan variabel dependen dapat dilakukan dengan meningkatkan variabel independen/dan sebaliknya.

Persamaan regresi dapat disajikan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n.$$

dimana:

- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| Y | = Variabel terikat (responden) |
| a | = Konstanta atau intercept |
| b_1, b_2, \dots, b_n | = Koefisien regresi |
| X | = Variabel bebas (prediktor) |

Analisis regresi linier berganda adalah hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel independen dengan variabel dependen. Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Analisis regresi linear berganda dilakukan dengan cara menetapkan persamaan (Suyono, 2018).

Hasil dan Pembahasan

1. Uji Regresi Variabel Penggunaan Gadget terhadap Variabel Literasi Minat Membaca

Gadget dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya. Dari aturan yang mengatur tentang pembolehan ataupun penggunaan *gadget* di sekolah, setiap sekolah memiliki aturan yang berbeda dalam penggunaan *gadget*. Berdasarkan tabel 1, pengujian regresi didapat kan nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, yang dengan demikian terdapat pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap literasi minat membaca siswa SDN Maradekaya 2 Kota Makassar. Adapun persamaan regresi yang terbentuk adalah:

$$\text{Baca} = 3.551 + 9.05 (\text{Penggunaan Gadget}) + e$$

Persamaan tersebut bermakna bahwa setiap kenaikan satu satuan nilai variabel penggunaan *gadget*, maka akan meningkatkan rata-rata nilai variabel literasi minat membaca sebesar 9.05.

Tabel 1 Uji Regresi Penggunaan Gadget terhadap Variabel Literasi Minat Membaca

Model	Unstadarized Coefficients		Sig
	B	St. Error	
(Constant)	3.551	0	
Penggunaan Gadget	9.04	0.001	

2. Uji Regresi Variabel Penggunaan Gadget terhadap Variabel Literasi Minat Menulis

Tabel 2. Uji Regresi Penggunaan Gadget terhadap Variabel Literasi Minat Menulis

Model	Unstadarized Coefficients		Sig
	B	St. Error	
(Constant)	4.411	0	
Penggunaan Gadget	1.12	0	

Berdasarkan Tabel 2, pengujian regresi didapatkan nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, yang dengan demikian terdapat pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap literasi minat menulis siswa SDN Maradekaya 2 Kota Makassar. Adapun persamaan regresi yang terbentuk adalah:

$$\text{Menulis} = 4.411 + 1.12 (\text{Penggunaan Gadget}) + e$$

Persamaan tersebut bermakna bahwa setiap kenaikan satu satuan nilai variabel penggunaan *gadget*, maka akan meningkatkan rata-rata nilai variabel literasi minat menulis sebesar 1.12.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap literasi minat membaca siswa siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Kota Makassar. Penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap literasi minat menulis siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Kota Makassar.

Daftar Pustaka

- Hidayat, Arif Rifan; Junianto, Erfian. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan Metode TAM. *Jurnal Informatika*, 4.
- Isnawati. (2014). Aspek-aspek dan Faktor-faktor yang Dapat Meningkatkan Peserta Didik dalam Menulis. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Inggris*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kakiet, Dwi Fitrah Insana. (2018). *Gadget dan Budaya Literasi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Khairunnisa. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Baca Siswa MAN Model Medan. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Khasanah, Rofiqul. (2015). Faktor-faktor yang mempengaruhi Membaca Siswa Kelas IV B SD Negeri Ngoto Sewon Bantul Tahun Ajaran 2014/2015. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniawati, Dian. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Lestari, Indah. (2019). Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial dala Keluarga. *Prosiding KS: Riset & PKM*, 2.
- Lestari, M. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kemandirian Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 84-90.
- Nizar Rabbi Radliya dkk. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Vol. 1, No.1.
- Rahim, Farida. (2011). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rohmah, Umi. (2018). *Gadget dan Perkembangan anak Usia Dini*. Bogor: Al Hikmah Proceedingson Islamic Early Childhood Education I.
- Rostiyanti, Hastri. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Fibonacci*, 26.

- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: Alfabeta.
- Suyono. (2018). Analisis Regresi untuk Penelitian. Yogyakarta: deepublish.
- Syafrrofuddini. (2020). Pengaruh Gadget dan Baca Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukhuwara Kabupaten Tegal. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Syah, M. (2017). Psikologi Belajar. Depok: Rajawali Pers.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Yuhani, Elsa. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Baca Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Kota Jambi. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.