

TUGAS II
PEMBINAAN MINAT BACA
(PUST4421.13)



AGRIET PRAMUDIA
050763077

PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS TERBUKA
2024



NAMA : AGRIET PRAMUDIA

NIM : 050763077

MATA KULIAH : PEMBINAAN MINAT BACA

Soal:

Strategi dan metode pembinaan minat baca yang seperti apa yang akan anda lakukan untuk anak - anak yang kecanduan gadget atau game di handphone? Uraikan dan analisis jawaban anda dengan penjelasan dan alasannya!

Jawaban :

Untuk anak-anak yang kecanduan gadget atau game di handphone, strategi pembinaan minat baca harus dirancang sedemikian rupa agar bisa menarik perhatian mereka dan mengurangi ketergantungan pada gadget. Berikut adalah beberapa metode yang dapat dilakukan, beserta penjelasan dan alasannya:

1. Mengenalkan Buku dengan Tema yang Relevan dan Menarik

Strategi: Memilih buku dengan tema yang relevan dengan minat anak-anak, seperti cerita petualangan, teknologi, atau game. Buku dengan ilustrasi menarik dan cerita yang seru dapat membantu mengalihkan perhatian mereka dari gadget.

Alasan: Anak-anak yang gemar bermain game sering tertarik pada cerita yang melibatkan petualangan, tantangan, atau teknologi. Dengan memilih buku yang sesuai dengan tema-tema tersebut, anak-anak akan lebih mudah terlibat dan merasa bahwa membaca adalah aktivitas yang menyenangkan dan menarik. Buku dengan gambar juga dapat membuat mereka lebih tertarik untuk membaca, karena visual dapat mendukung pemahaman cerita.

Referensi:

- Stein, M. E., & Barry, J. L. (2013). Reading for Fun: The Impact of Leisure Reading on Children's Academic Success. *Journal of Literacy Research*, 45(4), 412-434.

2. Mengintegrasikan Pembelajaran Digital dengan Buku

Strategi: Menggunakan e-book atau aplikasi membaca yang mengintegrasikan teknologi dengan buku fisik. Beberapa aplikasi memiliki fitur yang memotivasi anak untuk membaca dengan memberikan tantangan atau hadiah setelah mereka menyelesaikan suatu bab.

Alasan: Anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan gadget cenderung lebih nyaman dengan teknologi. Dengan menghubungkan kebiasaan mereka menggunakan gadget dengan kegiatan membaca, mereka akan lebih mudah beralih dari game atau media sosial ke aktivitas membaca yang lebih produktif.

Referensi:

- Dore, R. A., & Herring, A. B. (2014). Technology and Children's Reading Engagement. *Educational Technology & Society*, 17(2), 1-12.

3. Membuat Program "Baca dan Main"

Strategi: Menggabungkan kegiatan membaca dengan aktivitas lain yang mereka nikmati, seperti permainan atau aktivitas fisik. Misalnya, setelah membaca sebuah bab buku, anak-anak dapat diajak untuk melakukan aktivitas terkait cerita, seperti bermain peran atau membuat proyek kreatif.

Alasan: Anak-anak yang kecanduan gadget biasanya menikmati interaksi fisik atau permainan yang menyenangkan. Dengan menggabungkan elemen permainan dalam pembelajaran membaca, anak-anak bisa lebih termotivasi untuk membaca karena mereka merasa kegiatan tersebut tidak terpisah dari kesenangan yang mereka dapatkan dari bermain.

Referensi:

- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.

4. Memberikan Waktu Baca yang Terjadwal

Strategi: Menetapkan waktu khusus untuk membaca yang juga harus diperkenalkan sebagai kebiasaan. Misalnya, membatasi waktu bermain game dan menggantinya dengan sesi membaca selama 30 menit setelah pulang sekolah.

Alasan: Salah satu tantangan terbesar adalah kebiasaan anak-anak yang sudah terjebak dalam penggunaan gadget berlebihan. Dengan menyediakan waktu yang konsisten untuk membaca dan menjadikannya bagian dari rutinitas sehari-hari, anak-anak akan terbiasa dengan kegiatan ini dan menganggapnya sebagai hal yang biasa, bahkan menyenangkan.

Referensi:

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.

5. Menggunakan Penghargaan dan Pujian Positif

Strategi: Menggunakan sistem penghargaan, misalnya memberi penghargaan berupa waktu bermain game tambahan jika mereka berhasil menyelesaikan target membaca, atau memberi pujian ketika anak menunjukkan kemajuan dalam membaca.

Alasan: Penghargaan adalah teknik motivasi yang efektif untuk anak-anak. Anak-anak yang kecanduan gadget atau game sering kali tertarik pada sistem hadiah. Dengan memberikan insentif yang berkaitan dengan aktivitas yang mereka sukai, kita bisa memotivasi mereka untuk mengurangi ketergantungan pada gadget dan mulai menikmati buku.

Referensi:

- Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., & Ryan, R. M. (1991). Motivation and Education: The Self-Determination Perspective. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 325-346.

6. Menyediakan Lingkungan yang Mendukung

Strategi: Membuat lingkungan yang kondusif untuk membaca, seperti menyediakan ruang baca yang nyaman, menata buku dengan menarik, atau mengadakan klub baca di sekolah atau di rumah.

Alasan: Anak-anak cenderung lebih menikmati aktivitas yang dilakukan di lingkungan yang menyenangkan. Dengan menciptakan ruang atau suasana yang mendukung kegiatan membaca, kita bisa menambah daya tarik membaca bagi anak-anak. Suasana yang nyaman dan menyenangkan bisa membantu mereka mengalihkan perhatian dari gadget.

Referensi:

- Neuman, S. B., & Celano, D. C. (2006). The Effects of Poverty on Children's Access to Books. *Reading Research Quarterly*, 41(2), 276-292.

Kesimpulan :

Strategi pembinaan minat baca untuk anak-anak yang kecanduan gadget atau game harus mempertimbangkan minat mereka terhadap teknologi dan hiburan. Dengan mengintegrasikan buku dengan tema menarik, memanfaatkan teknologi, memberikan penghargaan, dan menciptakan lingkungan yang mendukung, kita dapat membantu anak-anak untuk mengurangi kecanduan gadget dan meningkatkan minat baca mereka.