

**MAKALAH**  
**MENURUNYA MINAT LITERASI ANAK KARENA POLA ASUH**  
**ORANG TUA**

“Makalah ini disusun dalam rangka memenuhi tugas mata kuliah Pembelajaran Berwawasan  
Kemasyarakatan”



Disusun Oleh :  
Silvy Listia Karmila (858871726)

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS TERBUKA**

**2023**

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A.    Latar Belakang Masalah.....	1
B.    Rumusan Masalah .....	1
C.    Tujuan Penulisan .....	1
D.    Manfaat Penulisan .....	2
BAB II.....	3
PEMBAHASAN.....	3
A.    Pengertian Gadget Pada Anak.....	3
B.    Pengaruh Penggunaan Gadget untuk Anak.....	4
1.    Dampak positif : .....	4
2.    Dampak negatif : .....	5
C.    Strategi dan Upaya peningkatan Mutu Belajar dan Literasi baca pada Orang Tua .....	5
D.    Peranan Pendidik Dalam Budaya Literasi Pada Siswa .....	6
BAB III .....	8
PENUTUP.....	8
Kesimpulan.....	8
DAFTAR PUSTAKA .....	9

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini banyak sekali anak-anak baik usia dini sampai dengan usia remaja, kurangnya dalam minat membaca atau literasi yang mengakibatkan kurangnya pengetahuan anak-anak tentang ilmu pengetahuan, hal ini mengakibatkan generasi muda menjadi kurang maksimal dalam pemahaman atau penyerapan ilmu pengetahuan. Dimana biasanya anak menitik beratkan pada permainan maupun bermain gadget hingga lupa waktu dari pada minat dalam membaca buku.

Pada dasarnya anak-anak jaman sekarang lebih sering meluangkan waktunya untuk bermain ponsel atau gadget dari pada belajar kelompok ataupun membentuk kelompok literasi baca. Hal tersebut juga memungkinkan anak-anak untuk lebih banyak mengeksplor hal-hal yang ada di ponsel atau gadget, terutama yang ada di internet. Banyak hal di internet yang tidak layak dilihat oleh anak-anak, sehingga perlu peranan pengawasan terutama pola asuh pada orang tua untuk membatasi atau lebih baik mengalihkan ponsel pada belajar yang edukatif lainnya.

### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diajukan pertanyaan pokok yaitu “bagaimana pengaruh gadget pada anak-anak dan kurangnya waktu belajar dalam literasi belajar” Dari pernyataan dapat di rumuskan beberapa pertanyaan peneliti yaitu :

1. Apa pengertian Gadget ?
2. Bagaimana Pengaruh Gadget Terhadap anak-anak ?
3. Bagaimana Solusi Agar Anak Dapat Menumbuhkan Kembali Dalam Minat Belajar Literasi dan Tidak Tergantungnya Dalam Menggunakan Gadget?

### C. Tujuan Penulisan

Tujuan utama dari penulisan ini adalah menjawab dan memecahkan masalah:

1. Untuk mendeskripsikan Gadget Pada Anak di bawah Umur
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh atau dampaknya dari Penggunaan Gadget Untuk anak-anak, karena anak lalai dalam belajar dan budaya literasi hilang akibat pengaruh gadget
3. Untuk mendeskripsikan solusi agar anak dapat menumbuhkan kembali minat belajar dalam dan tidak ketergantungan dengan gadget.
4. Upaya orang tua dan pendidik dalam mendidik anak dalam konteks literasi budaya baca

#### **D. Manfaat Penulisan**

Untuk mempermudah pembaca menelusuri dan memahami isi lembar ini, disini kami akan simpulkan pada bab 1 mengenai latar belakang terdapat pada penjelasan mengenai pengaruh gadget dan turunnya literasi budaya baca pada anak, dampak, dan sebagainya. Lalu pada bab 2 adalah terdapat penjelasan lebih lanjut pada pengertian gadget dan dampak-dampaknya, penjabaran turunnya minat baca pada anak, serta memberikan solusi atas penggunaan gadget pada anak dan menumbuhkan kembali rasa cinta pada literasi budaya baca. Dan yang terakhir pada bab 3 yaitu penelitian . pada metodologi penelitian. Pada bab tersebut kami menjelaskan mengenai bagaimana kami meneliti/mengobservasi turunnya minat literasi pada anak karena faktor pola asuh dari orang tua.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Pengertian Gadget Pada Anak**

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya.

Keberadaan gadget yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya gadget, komunikasi menjadi lebih mudah. Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan gadget. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, gadget bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gadget yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilaturahmi secara langsung dan sibuk dengan gadget masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain

Dalam psikologi perkembangan anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-6 tahun. Gadget berdampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying. Solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak usia dini dengan cara membatasi pemakaian gadget, mengawasi anak dalam bermain gadget dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gadget, agar gadget tidak dapat menghambat perkembangan sosial anak usia dini.

## B. Pengaruh Penggunaan Gadget untuk Anak

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari gadget, anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Lalai dalam belajar karena anak memilih menitiberatkan dalam bermain gadget, pada akhirnya anak akan kecanduan terhadap gadget.

Selain itu, dampak positif penggunaan gadget antara lain, yang pertama adalah gadget akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. *Nilai positif lain adalah gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi.* Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

### 1. Dampak positif :

- a) Menambah Pengetahuan menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan.
- b) Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.
- c) Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
- d) Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD

diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

## **2. Dampak negatif :**

- a) Mengganggu Kesehatan, Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.
- b) Dapat Mengganggu Perkembangan Anak, Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau biasa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.
- c) Membuat anak lambat dalam memahami pelajaran, dan juga bisa menyebabkan risiko terkena radiasi karena terlalu sering main gadget yang terlalu dekat dengan mata. Mengurangi minat baca pada anak dan siswa. Menjadikan pemakainya malas, hanya mengandalkan gadget, melemahkan otak penggunanya, karena mudahnya dalam mencari informasi pelajar malas untuk berfikir, mengganggu kesehatan penggunanya, terutama kesehatan mata, membuat penggunanya kecanduan sosmed (social media), game, serta aplikasi-alikasi lainnya, membuat boros, karena penggunaan smartphone yang tidak lepas dari internet menyebabkan pemakaian pulsa berlebih memungkinkan pelajar untuk mengakses hal-hal yang tidak seharusnya

## **C. Strategi dan Upaya peningkatan Mutu Belajar dan Literasi baca pada Orang Tua**

- a.) Memperkenalkan kebiasaan membaca sejak dini. Kebiasaan membaca yang dibangun sejak dini akan membantu anak menjadi lebih terbiasa membaca dan memperluas wawasan mereka. Orang tua dan pendidik dapat memberikan buku-buku yang sesuai dengan usia dan minat anak untuk membantu mereka membangun kebiasaan membaca.
- b.) Membuat lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar yang kondusif dapat membantu anak fokus dan nyaman dalam proses pembelajaran. Orang tua dan pendidik dapat membuat ruang kelas yang menarik, dengan menyediakan peralatan belajar yang memadai, seperti buku-buku, papan tulis, dan komputer.
- c.) Menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi dapat membantu anak mengembangkan literasi mereka. Orang tua dan pendidik dapat menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang menarik untuk membantu anak belajar membaca dan menulis dengan lebih mudah dan menyenangkan. Namun sebagaimana pedang bermata dua, penggunaan teknologi seperti internet dan perangkat lunak juga memiliki efek negatif, selain dari memberikan efek positif. Karena itu pengawasan yang baik harus tetap dilakukan agar siswa hanya mendapat efek positif dari penggunaan teknologi ini.

- d.) Mendorong diskusi dan refleksi. Diskusi dan refleksi dapat membantu anak dan siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka baca. Orang tua dan pendidik dapat mengajak anak dan siswa berdiskusi tentang buku atau artikel yang mereka baca, serta membantu mereka merumuskan pertanyaan dan opini mereka sendiri.
- e.) Memberikan umpan balik dan dukungan. Umpan balik dan dukungan dari pendidik sangat penting untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi mereka. Orang tua dan pendidik dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan memberikan dukungan pada anak dan siswa dalam proses belajar.

#### **D. Peranan Pendidik Dalam Budaya Literasi Pada Siswa**

- a.) Peran Guru sebagai pengajar  
Kegiatan belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai factor, seperti motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, tingkat kebebasan, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi
- b.) Peran guru sebagai pembimbing  
Guru berusaha membimbing anak agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya, membimbing anak agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka, sehingga dengan ketercapaian itu anak akan tumbuh dan berkembang menjadi seseorang sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya
- c.) Multi Peran Guru di sekolah  
Peran guru sebagai demonstrator adalah peran untuk mempertunjukkan kepada anak segala sesuatu yang dapat membuat anak lebih mengerti dan memahami setiap pesan yang disampaikan, dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi anak yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya
- d.) Guru sebagai mediator dan fasilitator,  
Mediator Guru memiliki tugas untuk menilai dan mengamati perkembangan prestasi belajar peserta didik. Guru memiliki otoritas penuh dalam menilai peserta didik, namun demikian evaluasi tetap harus dilaksanakan dengan objektif. ini dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar anak. Misalnya saja menengahi atau memberikan jalan keluar atau solusi ketika diskusi tidak berjalan dengan baik. Mediator juga dapat diartikan sebagai penyedia media pembelajaran, guru menentukan media pembelajaran mana yang tepat digunakan dalam pembelajaran, selain itu guru wajib memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar mengajar.
- e.) Guru memiliki tugas untuk menilai dan mengamati perkembangan prestasi belajar peserta didik. Guru memiliki otoritas penuh dalam penilaian peserta didik, namun demikian evaluasi tetap harus dilaksanakan. Evaluasi yang dilakukan guru harus



dilakukan dengan metode dan prosedur tertentu yang telah di rencanakan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, sekiranya kelas belum tercapai pada situasi yang diinginkan maka guru bergerak *sebagai learning manager* yakni mengarahkan kelas agar tercapai situasi yang diinginkan.

- f.) Membentuk kelompok belajar dalam konteks *Literasi Budaya Baca*, dimana anak akan melakukan literasi secara rutin setiap harinya, hal ini akan menimbulkan dampak positif pada anak, karena telah menjadi kebiasaan membaca, oleh karenanya perlu membuat kelompok baca atau sudut baca di dalam kelas dengan menarik, hal ini juga berpengaruh pada semangat siswa .

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi dalam kehidupan manusia, yang membawa dampak baik dan buruk kepada manusia, terutama pada anak-anak di bawah umur yang akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif, pemanfaatan gadget harus diimbangi dengan keselarasan dalam belajar, agar tidak menimbulkan ketergantungan pada Gadget, apalagi untuk anak-anak yang dalam masa pertumbuhan.

Peranan Orang tua dalam mendidik anak juga sangat-sangat diperlukan, orang tua harus bijak dalam penggunaan gadget, Oleh karena itu orang tua harus memahami kedudukan sebagai pendidik yang sangat berperan penting, orang tua sebagai motivator, sebagai orang tua wajib sekali memberikan dorongan untuk anak-anak dalam pendidikan sehingga tidak berdampak buruk pada pendidikan.

Peran orang tua dalam mendidik anak sangat penting karena juga merupakan tanggung jawab terbesarnya. Peran orang tua mendidik anak melibatkan lebih dari sekadar memberikan rasa aman dan percaya diri saja. Mungkin banyak orang tua yang keliru mempercayai bahwa pendidikan anak-anak mereka sepenuhnya berada di tangan guru. Karena sejatinya, pendidikan pertama seorang anak dimulai dari rumah. Anak-anak akan cenderung menirukan apa saja yang dilakukan oleh orang tuanya. Jadi orang tua harus bisa memberikan keteladanan dan kebiasaan sehari-hari yang baik sehingga dapat dijadikan contoh bagi anaknya. Keteladanan dan kebiasaan yang baik itu, sebaiknya diberikan oleh orang tua sejak dari kecil atau kanak-kanak karena hal itu dapat berpengaruh terhadap perkembangan jiwa anak selama masa pertumbuhannya.

## DAFTAR PUSTAKA

*Pengertian dan Bahaya Gadget Pada Anak* : tersedia <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/cara-meningkatkan-literasi-pada-siswa/> , di unduh 10 Mei 2023

*Cara meningkatkan Literasi Pada Siswa*: tersedia <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/cara-meningkatkan-literasi-pada-siswa/> , di unduh 10 Mei 2023

*Pentingnya Peranan Orang Tua dalam mendidik anak* : tersedia <https://alazharasysyarifsumut.sch.id/pentingnya-peranan-orangtua-dalam-pendidikan-anak/> , di unduh 11 Mei 2023