

Sosialisasi Penggunaan *Gadget* dan Literasi Baca Tulis Sebagai Upaya Peningkatan Minat Baca-Tulis Peserta Didik

Indah Nurmahanani¹, Erna Suwangsih², Mifta Aulia Fitriyani³,
Cintia Marsela⁴, Erta Alvani⁵, Liana Wahyuningsih⁶

¹⁻⁶Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Alamat: Jln. Veteran No. 8 Telp./Fax. (0264)200395 Purwakarta 41115

E-mail: Nurmahanani@Upi.Edu¹

Article History:

Received: 27 Juni 2023

Revised: 18 Juli 2023

Accepted: 19 Agustus 2023

Keywords: Reading-Writing
Literacy, Gadgets, Students.

Abstract: P3K UPI Purwakarta students carried out this socialization activity at one of the elementary schools in purwakarta. This activity was carried out to educate students about the literacy skills of reading and writing of students coupled with the use of gadgets in everyday life. Based on observations, it is known that students are more interested in using their gadgets to browse social media than reading or writing, which is one of the factors that cause students' reading and writing literacy to be low. This socialization can provide additional information for students and also foster awareness in students to read or write and can use gadgets according to their uses to help students improve their literacy skills.

Abstrak

Mahasiswa P3K UPI Purwakarta melaksanakan kegiatan sosialisasi ini di salah satu sekolah dasar di Purwakarta. Kegiatan ini dilakukan untuk mendidik siswa tentang kemampuan literasi membaca dan menulis siswa ditambah dengan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi diketahui bahwa siswa lebih tertarik menggunakan gadgetnya untuk browsing media sosial daripada membaca atau menulis yang merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya literasi membaca dan menulis siswa. Sosialisasi ini dapat memberikan tambahan informasi bagi siswa dan juga menumbuhkan kesadaran pada siswa untuk membaca atau menulis serta dapat menggunakan gadget sesuai kegunaannya untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan literasinya.

Kata kunci: Literasi Baca-Menulis, Gadget, Siswa.

LATAR BELAKANG

Di masa sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, segala sesuatu sudah bisa didapatkan dengan mudah dan praktis. Hadirnya teknologi mempermudah kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi juga menghasilkan perubahan yang cukup signifikan pada aspek-aspek kehidupan manusia baik dalam aspek ekonomi, hukum, sosial, budaya, dan juga pendidikan (Andriyani & Arifin dalam Adhari, dkk., 2021). Perubahan yang signifikan tersebut bukan hanya membawa dampak positif bagi kehidupan masyarakat, tetapi juga dibarengi oleh dampak negatifnya.

Pada hakikatnya teknologi diciptakan untuk mempermudah manusia menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Ada banyak dampak positif yang dirasakan dalam menggunakan teknologi di berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam aspek pendidikan. Saat ini guru, peserta didik serta kita semua sudah bisa mengakses situs pendidikan. Teknologi menyajikan sumber belajar dari berbagai referensi yang dilengkapi dengan contoh konkrit, memberikan kemudahan bagi para pengguna dalam mengirimkan pesan, serta mengenal dunia luar yang tidak mampu dikunjungi secara langsung (Aswat & Nurmaya, 2022). Namun seperti

* Indah Nurmahanani, Nurmahanani@Upi.Edu

yang dijelaskan sebelumnya, dampak positif selalu dibarengi dengan dampak negatif. Ketika teknologi digunakan untuk hal yang tidak semestinya maka dapat memberi dampak negatif. Dalam aspek pendidikan misalnya, ketika penggunaan *gadget* oleh peserta didik lepas kontrol dari guru dan orang tua, budaya kebersamaan dan komunikasi secara langsung antara individu akan semakin berkurang. Aswat & Nurmaya (2020) mengungkapkan, bahwa peserta didik sering dipertontonkan oleh budaya-budaya kekerasan, *bulying*, *game online*, dan tontonan yang tidak memberikan pengaruh baik serta pesan moral melalui media televisi ataupun *gadget*. Apalagi sekarang sudah banyak aplikasi dan trend bermunculan membuat peserta didik terlena akan fitur yang ditampilkan oleh *gadget* dan melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar di sekolah. Adanya pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* tersebut menyebabkan budaya membaca pada peserta didik menjadi berkurang.

Sementara itu perlu diketahui bahwa kemampuan literasi masyarakat indonesia saat ini masih terbilang rendah. Berdasarkan data dari UNESCO, menyebutkan bahwa indonesia masuk ke dalam urutan kedua di dunia dengan minat baca paling rendah. Hal tersebut juga didukung oleh survei yang dilakukan *Program For International Student Assesment* (2019), menyatakan bahwa indonesia menempati peringkat ke-62 dari 70 negara. Lebih lanjut, sebuah penelitian *world's most literate nations* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* Amerika Serikat, menyebutkan bahwa kemampuan membaca masyarakat indonesia berada di posisi 60 dari 61 negara yang mengikuti survei tersebut (Tahmidaten & Krimanto, 2020). Hal tersebut berkebalikan dengan data dari kominfo yang menyebutkan 10 negara dengan durasi penggunaan media sosial per hari tertinggi, indonesia berada pada peringkat 10 dengan durasi 196 menit per harinya. Dengan demikian, dari berbagai data tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat indonesia lebih aktif menggunakan *gadget* di media sosial daripada membaca buku.

Dalam upaya peningkatannya, gerakan literasi sekolah (GLS) telah dikembangkan berdasarkan permendikbud nomor 21 tahun 2015 yang menyatakan bahwa gerakan literasi sekolah merupakan sebuah upaya menumbuhkan budi pekerti peserta didik. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya gerakan literasi sekolah masih belum terlaksana dengan baik. Rendahnya budaya literasi peserta didik sangat mengkhawatirkan karena dengan begitu berarti membuktikan bahwa proses pendidikan belum bisa mengembangkan potensi dan minat peserta didik terhadap pengetahuan (Adhari, dkk., 2022). Oleh karena itu, perlu adanya upaya atau media lain yang digunakan untuk meningkatkan literasi baca-tulis siswa di tengah digitalisasi teknologi ini. Pengabdian ini dilakukan pada salah satu sekolah dasar yang ada di purwakarta, jawa barat dengan subjek atau peserta sosialisasi, yaitu peserta didik kelas tinggi. Adapun tujuan dilakukannya pengabdian ini adalah untuk mengajak dan mengedukasi peserta didik sekolah dasar mengenai literasi baca-tulis dan penggunaan *gadget* yang efektif untuk mendukung peserta didik dalam meningkatkan kemampuan literasi baca-tulisnya.

KAJIAN TEORITIS

Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah tidak asing lagi dengan benda kecil yang dapat dibawa kemana saja, yaitu *gadget*. Menurut Pebriana (dalam Ariston & Frahasini, 2018) *gadget*, merupakan sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya. *Gadget* mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Adanya *gadget* mempermudah setiap individu untuk berkomunikasi secara singkat dan efisien. Dalam berbagai aspek kehidupan setiap individu merasa terbantu dengan adanya *gadget*. Misalnya, dalam aspek pendidikan sebagaimana yang dijelaskan oleh Chusna (2017) bahwa aspek pendidikan adanya *gadget* dapat mempermudah peserta didik untuk mengakses informasi maupun ilmu pengetahuan yang diperlukan. Selain itu, pengaruh positif yang didapatkan dengan menggunakan *gadget* bagi peserta didik adalah dapat menambah pengetahuan baru,

membangun, dan melatih kreativitas peserta didik, memudahkan komunikasi, dan membantu mereka dalam menambah relasi pertemanan (Ariston & Frahasini, 2018). Sementara itu, dalam penggunaan *gadget* terdapat pula pengaruh negatif yang dirasakan pada perkembangan peserta didik, diantaranya peserta didik mengalami gangguan kesehatan, kecanduan dalam menggunakan *gadget*, dan terpapar hal-hal negatif, seperti kekerasan, pornografi, maupun penipuan (Dewi, dkk., 2022). Lebih lanjut, apabila *gadget* sudah digunakan dalam intensitas yang tinggi maka akan merusak empat 4 utama kehidupan, yaitu tidur, berat badan, perkembangan sosial, dan kesehatan mental peserta didik (Dewi, dkk., 2022). Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada peserta didik harus terkontrol agar mereka dapat mengikuti perubahan zaman, tetapi tidak merusak tumbuhkembangnya.

Literasi merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan setiap individu. Literasi merupakan kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu dengan cerdas melalui kegiatan membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara (Sari, 2020). Melalui literasi peserta didik akan mengetahui berbagai hal baru, istilah-istilah baru, bahasa-bahasa baru yang sebelumnya belum pernah didengar. Dengan literasi juga bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Hal ini akan berpengaruh terhadap masa depan anak-anak. Literasi dengan membiasakan anak membaca buku menurunkan mereka dari penggunaan *gadget* (Rahmanda, 2022). Sementara itu, menurut Widodo, dkk. (dalam Mutji & Suoth, 2021) mengungkapkan bahwa secara tradisi literasi dimaknai sebagai kemampuan dalam menggunakan bahasa untuk membaca dan menulis dan dalam masyarakat modern kemampuan membaca dan menulis tersebut dipakai untuk berkomunikasi dengan masyarakat sekitar. Literasi baca tulis merupakan salah satu keahlian yang harus dimiliki oleh setiap individu. Literasi baca tulis termasuk ke dalam enam literasi dasar yang dirancang oleh GLN (Gerakan Literasi Nasional) di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 2016 dan merupakan implementasi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2015. Gerakan literasi merupakan alternatif untuk menumbuhkan budi pekerti peserta didik. Dalam penerapannya, literasi baca tulis sangat penting melihat bahwa baca dan tulis merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik (Mutji & Suoth, 2021).

METODE PELAKSANAAN

Sosialisasi mengenai penggunaan *gadget* dan literasi baca-tulis pada peserta didik ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yang ada di Purwakarta. Secara umum pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini, yaitu penyajian materi, dan tanya jawab dengan peserta didik. Adapun dalam pelaksanaannya beberapa hal yang perlu dipersiapkan untuk kelancaran kegiatan ada, sebagai berikut

- 1) tahap persiapan, meliputi koordinasi, komunikasi, dan perizinan dengan beberapa pihak di sekolah untuk melaksanakan sosialisasi. Selain itu, materi dan peralatan yang diperlukan selama kegiatan berlangsung turut dipersiapkan;
- 2) tahap pelaksanaan, merupakan bagian inti dari acara, yaitu sosialisasi penggunaan *gadget* dan literasi baca-tulis sebagai upaya meningkatkan literasi baca-tulis peserta didik. Pada tahap ini pemateri (peneliti) memberikan materi kepada peserta didik. Dalam kegiatan ini pun peserta didik dan pemateri melakukan *sharing session* selama acara berlangsung terkait materi sosialisasi yang diberikan;
- 3) tahap evaluasi, pada tahap ini dilaksanakan dengan cara mempertimbangkan kesanggupan peserta sosialisasi selama kegiatan berlangsung dan meninjau permasalahan yang terjadi serta keberhasilan selama kegiatan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di UPTD SDN 8 Nagrikaler yang beralamat di Gg. Nusa Indah IV No 25, Nagri Kaler, Kec. Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41119. Sosialisasi dilakukan dengan teknik pelaksanaan dengan penyajian, pembentukan, dan tanya jawab. Pertama, peneliti melakukan penyajian dengan menyampaikan materi mengenai penggunaan *gadget* dan literasi baca tulis peserta didik kelas tinggi dengan terstruktur yang kemudian setelah memahami siswa dapat melakukan *sharing session* dengan pemateri. Kemudian, peserta didik mencatat materi yang sudah diberikan. Selanjutnya, teknik tanya jawab pada kegiatan ini peserta didik dipersilakan untuk bertanya seputar materi yang diberikan kepada pemateri, sehingga nantinya pemateri menjawab pertanyaan tersebut. Kemudian, pemateri bisa mengajukan beberapa pertanyaan untuk peserta didik, apabila peserta didik dapat menjawab pertanyaan tersebut maka siswa mendapatkan *reward* dari pemateri.



Gambar 1. Pematerian Pengaruh Kebiasaan Bermain *Gadget* terhadap Literasi Baca Tulis

Adapun program pengabdian yang dilakukan, yaitu sosialisasi ini dapat berjalan dengan lancar. Selama kegiatan berlangsung diketahui faktor penyebab literasi baca tulis peserta didik tergolong rendah, yaitu (1) peserta didik yang terbiasa bermain *gadget* untuk hal-hal yang tidak terlalu penting; (2) ketersediaan fasilitas atau sarana prasarana seperti perpustakaan sekolah, buku bacaan yang kurang mendukung peserta didik meningkatkan minat baca tulis nya; (3) kebiasaan membaca yang belum dimulai sedari dini; (4) guru belum memaksimalkan model pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk meningkatkan minat baca. Dari keempat faktor penyebab tersebut diketahui bahwa salah satunya karena peserta didik lebih tertarik bermain *gadget*-nya dibandingkan membaca buku atau menulis. Adapun melalui sosialisasi ini peserta didik diberikan materi pengaruh kebiasaan bermain *gadget* dan cara yang bisa dilakukan agar bisa meningkatkan kebiasaan atau minat baca peserta didik ditengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berikut cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan literasi baca tulis peserta didik melalui *gadget*, yaitu: (1) *gadget* bisa digunakan untuk sebagai media pembelajaran, (2) *gadget* sebagai media untuk mencari dan membaca informasi penting dan bermanfaat, (3) *gadget* dapat digunakan oleh peserta didik sebagai media membaca dan menulis. Cara-cara tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan *gadget* sebagai media untuk mencari informasi penting seputar pembelajaran dan juga menggunakan aplikasi pembelajaran. Orang tua dan guru dapat membimbing peserta didik dalam menggunakan *gadget* untuk keperluan pembelajaran. Dengan begitu, ada keseimbangan pengaruh yang didapatkan dengan bermain *gadget*. Peserta didik dapat bermain *gadget*, tetapi penggunaannya terkontrol untuk digunakan pada hal bermanfaat, yaitu meningkatkan kegemarannya dalam belajar melalui media elektronik serta meningkatkan literasi baca tulis peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sosialisasi Penggunaan *gadget* dan literasi baca tulis dilakukan sebagai upaya untuk membantu meningkatkan literasi baca tulis peserta didik. Diketahui bahwa kemampuan literasi peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah dan sedang berkembang. Kegiatan sosialisasi ini merupakan salah satu bentuk pengabdian pada masyarakat dengan sasaran peserta didik sekolah dasar di kelas tinggi. Kegiatan sosialisasi terlaksana dengan baik dan peserta didik pun antusias selama kegiatan berlangsung. Melalui kegiatan ini, peserta didik mendapatkan informasi mengenai penggunaan *gadget* yang sesuai dengan kebutuhannya serta cara meningkatkan literasi baca tulis peserta melalui *gadget*.

DAFTAR REFERENSI

- Adhari, F. N., Hanipah, R., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Minat Literasi Baca Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 36-41.
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Aswat, H., Nurmaya, A.L. (2020). Analisis Gerakan Literasi Pojok Baca Kelas terhadap Eksistensi Daya Baca Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4(1), 70-78.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian, Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17(2), 315-329.
- Dewi, W. N. A., Marini., Khasanah., Rifandi, R. A. (2022). Dampak Kecanduan Penggunaan Gadget Bagi Kehidupan Anak Sekolah di SMP Fransiskus Semarang. *Manggali: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol. 2(1), 120-129.
- Indriyani, V., Zakim., Atmazaki., Ramadhan, S. (2019). Literasi Baca Tulis dan Inovasi Kurikulum Bahasa. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol. 5(1), 108-118.
- Mutji, E. J., Suoth, L. (2021). Literasi Baca Tulis Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. Vol. 8(1), 103-113.
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak. *Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 167-188.
- Rahmanda, A. E., L. R. (2022). Penurunan Frekuensi Penggunaan Gadget Pada Anak SD/MI dengan Mantra Sipil (Mainan Tradisional, Literasi Dan Peduli Lingkungan). *Journal of Community Health Development*, 48-54.
- Sari, P. A. P. (2020). Hubungan Literasi Baca Tulis dan Minat Membaca dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal for Lesson and Learning Studies, Univesitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 3(1).
- Tahmidaten, L., Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka tentang Problematika dan Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 10(1), 22-23.
- Wandasari, Y. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai Pembentukan Pendidikan Berkarakter. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan*, 325-343.