



Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Peran Orang Tua Dan Rumah Baca Kita Di Dusun Kidul Desa Buniseuri

Aldi Pramudita¹, Silvi Assania Turrohmah², Nurul Azmi Herdianti³, Rifda Nur Azkiyah⁴, Neng Nenis⁵, Angga Shidiq⁶, Nastiti Novitasari⁷

¹⁻⁷ Universitas Siliwangi

Jalan Siliwangi No. 24, Tasikmalaya, Jawa Barat 46115.

Email : aldipramudita17@gmail.com, silviasaniarohmah@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the role of parents in preventing gadget addiction in children in order to minimize obstacles in the process of child development. The research was conducted at Rumah Baca Kita Buniseuri, Dusun Kidul, Buniseuri, Cipaku, Ciamis, for two months from September 1 to November 1, 2024. A descriptive qualitative approach was used in this study with purposive sampling technique, which involved parents who actively use gadgets and play a role in children's learning at home. Data were collected through observation, interviews, data reduction, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman technique with triangulation for data validity. The results show that gadget addiction in children can be overcome by the active role of parents in supervising and limiting the use of gadgets, as well as encouraging children's interest in reading through reading together and utilizing public facilities such as Rumah Baca Kita. This research has important implications in efforts to improve the quality of child development through collaboration between parents and non-formal education facilities.*

Keywords: *Gadget Addiction, Parents' Role, Reading Interest.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak guna meminimalisir hambatan dalam proses tumbuh kembang anak. Penelitian dilakukan di Rumah Baca Kita Buniseuri, Dusun Kidul, Desa Buniseuri, Kecamatan Cipaku, Kabupaten Ciamis, selama dua bulan dari 1 September hingga 1 November 2024. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini dengan teknik purposive sampling, yang melibatkan orang tua yang aktif menggunakan gadget dan berperan dalam pembelajaran anak di rumah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, reduksi data, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan teknik Miles dan Huberman dengan triangulasi untuk keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan gadget pada anak dapat diatasi dengan peran aktif orang tua dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget, serta mendorong minat baca anak melalui kegiatan membaca bersama dan pemanfaatan fasilitas umum seperti Rumah Baca Kita. Penelitian ini memiliki implikasi penting dalam upaya peningkatan kualitas tumbuh kembang anak melalui kolaborasi antara orang tua dan fasilitas pendidikan nonformal.

Kata kunci: Kecanduan Gadget, Peran Orang Tua, Minat Baca.

A. LATAR BELAKANG

Pada era digital saat ini, kecanggihan gadget telah menciptakan fenomena kecanduan gadget yang mengkhawatirkan. Sebuah survei penelitian yang dilakukan oleh Profesor Sonia Livingstone dari *London School of Economics* melalui polling di saluran televisi Channel News mengungkapkan bahwa 43 persen orang tua mengakui bahwa anak mereka telah memiliki ikatan emosional dengan perangkat mobile yang mereka miliki. Anak-anak ini sering kali menangis atau marah jika gadget mereka diambil. Rata-rata, anak-anak menghabiskan lebih

dari tiga jam sehari di depan layar gadget, dengan aktivitas utama berupa bermain game, menonton video atau YouTube, dan berinteraksi di media sosial (Ramadhan, Agung, 2017; Depkes RI, 2013) dalam (Wulandari & Hermiati, 2019). Selain itu gadget juga dibuat dengan bentuk perangkat ringan dan fleksibel serta mudah dibawa, hal ini menjadikan gadget sangat menarik bagi anak-anak. Kecanduan gadget ini akan berdampak negatif pada kinerja tumbuh kembang anak.

Selain itu, kurangnya pengawasan orang tua dikarenakan kesibukan mereka secara tidak sadar dapat menjadikan anak-anak kecanduan gadget. Menurut Hudaya (2018) dalam (Nugroho et al., 2022), orang tua sering memberikan gadget kepada anak-anak untuk beberapa alasan, seperti menenangkan mereka saat rewel, membantu mereka tidur atau makan dengan mudah, serta memberikan waktu luang bagi orang tua untuk melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Dalam hal ini, penggunaan gadget bisa menjadi solusi sementara bagi orang tua yang sibuk, namun tanpa disadari hal ini akan sangat berdampak negatif pada perkembangan anak-anak jika tidak diawasi dengan baik. Maka dalam hal ini pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget sangat penting untuk mengatasi masalah ini. Anak-anak yang tumbuh dengan paparan gadget berlebihan ditakutkan akan mengalami gangguan perkembangan emosional dan cenderung bersikap individualis. Menurut Rini dkk (2021) dalam (Taulabi et al., 2017), orang tua perlu memiliki pemahaman yang baik sehingga mereka dapat memberikan pencegahan yang tepat serta membiasakan anak-anak mereka untuk mengurangi penggunaan gadget secara terus-menerus. Orang tua juga perlu menyadari bahwa meskipun gadget memiliki manfaat positif, dampak negatifnya tidak bisa diabaikan.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah ini, salah satunya adalah untuk menumbuhkan minat baca melalui peran orang tua dan Rumah Baca Kita. Upaya ini penting karena kurangnya anak yang memiliki kemauan dan ketertarikan membaca buku hal ini dikarenakan penggunaan gadget yang tidak teratur dan kurangnya pengontrolan orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak khususnya di Dusun Kidul, Kecamatan Cipaku, Desa Buniseuri.

Penelitian ini memiliki urgensi dan kebaruan dalam konteks pengembangan metode efektif untuk mengatasi kecanduan gadget dan meningkatkan minat baca pada anak-anak. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang peran orang tua dan pemanfaatan fasilitas seperti Rumah Baca Kita, diharapkan solusi yang lebih efektif dapat diimplementasikan untuk meningkatkan kualitas tumbuh kembang anak di Dusun Kidul Desa Buniseuri Kecamatan Cipaku.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi peran pengawasan orang tua terhadap anak-anak nya dalam mencegah kecanduan gadget, dan mengevaluasi efektivitas metode menumbuhkan minat baca melalui peran orang tua dan Rumah Baca Kita.

B. KAJIAN TEORITIS

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan ketagihan dan berdampak negatif pada perkembangan otak anak. Adib (2021) dan Setianingsih (2018) mengungkapkan bahwa durasi penggunaan gadget yang terlalu lama menimbulkan ketagihan gadget dan mempengaruhi hormon dopamine yang berlebihan, mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yang mengatur emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan nilai-nilai moral lainnya (Mardiyah, 2023). Chusna (2017) menambahkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri (Sudarta, 2022). Data dari Kominfo (2018) mengungkapkan bahwa sejak 2013, Lembaga Perlindungan Anak telah menangani 17 kasus kecanduan gadget pada anak, sedangkan Komisi Nasional Perlindungan Anak sejak 2016 telah menangani 42 kasus serupa (Hidayat & Maesyaroh, 2022). Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri (Chusna, 2017) dalam (Sudarta, 2022). Fenomena yang terjadi adalah banyak orang tua cenderung membiarkan anaknya menggunakan gadget tanpa pengawasan. Anak-anak tersebut tidak dibatasi dalam hal durasi penggunaan gadget (Ariviana, 2021).

Peran orang tua sangat penting dalam pencegahan adiksi gadget pada anak. Menurut Canadian Pediatric Society (CPS) (2017) dalam (Novianti & Garzia, 2020, orang tua harus tegas dan konsisten dalam membatasi penggunaan gadget pada anak, dengan rekomendasi untuk tidak mengizinkan anak usia 2 tahun menggunakan gadget, membatasi anak usia 3-5 tahun menggunakan gadget hanya satu jam per hari, dan anak usia 6-18 tahun dibatasi dua jam per hari (Hidayat & Maesyaroh, 2022). Sahriana (2019) dan Rianti (2021) dalam (Nugroho et al., 2022) mengungkapkan bahwa ketergantungan pada anak dalam penggunaan gadget sangat tinggi, sekitar 79%, disebabkan oleh kurangnya pengawasan dari orang tua. Orang tua perlu memberikan pendidikan, pendampingan, pengawasan, dan komunikasi untuk mencegah adiksi gadget pada anak (Khotimah et al., 2021) dalam (Kudus, 2021). Menurut Aliya dan Irwansyah (2018) dalam (Ariviana, 2021) menyatakan bahwa di era virtual ini, tidak mudah bagi orang tua untuk menjalankan perannya. Bahkan, banyak orang tua yang abai atau lalai terhadap

perannya dalam mencegah adiksi gadget pada anak. Pengawasan terhadap penggunaan gadget anak memiliki pengaruh penting dalam proses belajar dan interaksi anak dengan lingkungannya. Orang tua dapat memberikan beberapa peraturan kepada anak dalam penggunaan gadget sebagai bentuk pengawasan terhadap penggunaan gadget tersebut (Ariviana, 2021). Kemudian menurut Sahlan (Bintoro, 2019), orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Fahriantini (2016) menyatakan bahwa orang tua memiliki cara-cara tersendiri untuk membiarkan anak menggunakan gadget dengan berbagai alasan, seperti memberikan gadget pada anak sesuai dengan keperluannya, membuat anak berpikir tentang kegunaan gadget, serta menetapkan waktu penggunaan internet yang disepakati bersama melalui dialog (Hidayat & Maesyaroh, 2022).

Maka dari itu minat baca anak perlu ditumbuhkan sejak dini, dimulai dari lingkungan terdekat anak, yaitu keluarga. Menurut Kasiyun (2015), keluarga memiliki tugas penting dalam menumbuhkan minat baca anak (Purwandari et al., 2020). Hardjoprakosa (2005) juga menambahkan bahwa kegiatan membaca harus dipromosikan sebagai kegiatan keluarga (Purwandari et al., 2020). Peran dominan orang tua dalam memberikan contoh sikap seorang pembaca akan ditangkap anak sebagai sebuah stimulus (Masjidi, 2007 dalam (Purwandari et al., 2020). Ikawati (2013) menegaskan bahwa orang tua perlu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuhnya minat baca anak (Purwandari et al., 2020). Menurut (Cristofaro & Tamis-LeMonda, 2012) partisipasi orang tua dalam kegiatan membaca bersama anak di rumah juga memperkaya pengalaman dan memberdayakan anak (Purwandari et al., 2020). Selain itu, (Brooks, 2004) mengemukakan bahwa partisipasi orang tua juga dapat meningkatkan perasaan kompetensi, harga diri, dan perasaan positif pada anak (Purwandari et al., 2020). Subekti Makdriani (Tribunjateng.Com, 2017) memaparkan bahwa berdasarkan studi Most Littered Nation In the World 2016, minat baca di Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara. Rendahnya minat baca disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah budaya masyarakat Indonesia yang masih didominasi budaya tutur (Marliah & Kartika, 2018).

Dengan demikian Taman Baca Masyarakat (TBM) berperan penting dalam menyediakan akses informasi dan ilmu pengetahuan bagi masyarakat. Menurut Sutarno NS (2008), TBM adalah tempat yang sengaja dibuat untuk menyediakan bahan bacaan dan menumbuhkan minat baca pada masyarakat (Holik, 2013). Kehadiran TBM dengan berbagai kegiatan telah

memberikan alternatif pilihan bagi masyarakat dalam mengakses ilmu pengetahuan, menggali dan menganalisis informasi, serta sebagai tempat rekreasi keluarga yang aman. TBM juga berfungsi sebagai lembaga pendidikan nonformal yang memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk melaksanakan pendidikan sepanjang hayat (Holik, 2013).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini mencapai 42,1%, dengan aktivitas yang lebih dominan berupa bermain game dan menonton video (Nugroho et al., 2022). Studi *Most Littered Nation In the World 2016* juga menunjukkan bahwa minat baca di Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara, salah satunya disebabkan oleh budaya masyarakat yang masih didominasi budaya tutur (Makdriani, 2017) dalam (Fitri, 2021). Dalam Pasal 3 UU No. 43 Tahun 2007 disebutkan bahwa perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan kebudayaan bangsa (Holik, 2013).

Penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan telah memberikan acuan dan landasan yang kuat bagi penelitian ini untuk dilakukan. Dengan pemahaman yang mendalam mengenai kecanduan gadget, peran orang tua dalam pencegahan adiksi gadget, hingga pentingnya menumbuhkan minat baca pada anak dan peran Taman Bacaan Masyarakat dalam menyediakan akses informasi dan pendidikan nonformal, Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya pencegahan adiksi gadget pada anak dan peningkatan minat baca di masyarakat dengan solusi Taman Baca Masyarakat atau Rumah Baca Kita.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam bentuk deskriptif, yakni mendeskripsikan peran orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak agar meminimalisir terjadi keterhambatan dalam proses tumbuh kembang pada anak. lokasi dalam penelitian ini terletak di Rumah Baca Kita Buniseuri, Dusun Kidul, Desa Buniseuri, Kecamatan Cipaku, Kabupaten Ciamis. pelaksanaan penelitian dilakukan selama 2 Bulan dimulai dari tanggal 1 September s.d 1 November 2024. Teknik dalam penelitian ini menggunakan pengambilan sampel yang dilakukan dengan *purposive sampling*. Adapun subjek pada penelitian yang dilakukan ialah orang tua yang aktif sebagai pengguna gadget dan memiliki peran terhadap belajar anak dirumah. Kemudian teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi beberapa tahapan yakni: observasi atau identifikasi, wawancara, dan reduksi data, serta dokumentasi. sehingga penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data yakni teknik trigulasi yang merupakan teknik pengumpulan yang bersumber dari data yang telah ada.

kemudian, pada teknik analisis data menggunakan analisis Miles dan Huberman. penelitian ini dengan analisis data yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara berkala hingga data sudah jenuh, selanjutnya dalam aktivitas analisis data yaitu data *reduction*, data *dispay*, dan *conclusion*.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kecanduan Gadget

Penggunaan gadget yang semakin marak di masyarakat terutama di kalangan anak-anak, menjadi perhatian penting dalam penelitian ini. Gadget, dengan kecanggihan teknologi yang dimilikinya, dirancang dalam bentuk perangkat kecil yang fleksibel, ringan, dan nyaman dibawa ke mana saja. Kemudahan akses dan kenyamanan dalam menggunakan gadget membuat perangkat ini sangat diminati, tidak hanya oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak. Anak-anak saat ini telah mampu mengoperasikan gadget dalam kehidupan sehari-hari mereka, bahkan sejak usia dini. Meskipun memberikan berbagai kemudahan dan akses informasi, kenyamanan tersebut juga membawa dampak negatif berupa potensi kecanduan. Anak-anak saat ini telah mampu mengoperasikan gadget dalam kehidupan sehari-hari mereka, bahkan sejak usia dini. Berdasarkan Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit USA (CDC) dalam (Rachmayanti et al., 2022), rata-rata anak menghabiskan waktu selama 8 jam sehari untuk melihat layar elektronik. Anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan lebih sering mengabaikan lingkungan sekitarnya dan lebih memilih menggunakan teknologi dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di tempat bermain atau di lingkungan mereka (Nirwana et al., 2018; Wilmer et al., 2017; Suhana, 2018). Kecanduan gadget pada anak-anak dapat mengganggu perkembangan sosial mereka, karena berkurangnya interaksi sosial langsung serta meningkatnya waktu yang dihabiskan di depan layar. Hal ini dapat berpengaruh pada pola pikir, perilaku sosial, dan kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Sehingga menyebabkan anak-anak cenderung lebih banyak bermain dengan gadget, menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain permainan dan aplikasi dibandingkan bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini membuat mereka menjadi anti-sosial, karena menemukan rasa senang di dunia maya bukan di dunia nyata (Zati et al., 2019) dalam (Rachmayanti et al., 2022). Kecanduan pada awalnya merupakan sebuah kebiasaan yang selalu dilakukan tanpa pengendalian diri. Hal ini juga bisa disebut adiksi yang mana dalam KBBI berarti kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Kecanduan gadget pada anak-anak bisa terjadi karena

kurangnya pendampingan dan kontrol orang tua dalam penggunaan gadget, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain gadget sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan gadget. Kecanduan terhadap perangkat elektronik yang dapat menyebabkan gangguan perkembangan emosi bahkan tantrum dapat terjadi pada anak yang penggunaan perangkat tersebut dimulai pada usia dini (Setyarini et al., 2023) dalam (Rofi Wilianti, n.d.).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan metode wawancara dari beberapa narasumber di lapangan, dapat disimpulkan bahwa “perilaku anak nya yang sering tantrum ketika tidak diberi gadget dan hanya mau makan sambil menonton video menunjukkan adanya ketergantungan pada teknologi ataupun kecanduan gadget”. Hal ini menjadi tantangan bagi orang tua, terutama di Dusun Kidul untuk menciptakan keseimbangan dalam pemanfaatan gadget bagi anak. Untuk mengatasi hal ini, orang tua di Dusun Kidul harus berusaha menerapkan cara-cara yang menyenangkan agar anak tidak menjadi kecanduan terhadap gadget, seperti dengan memberikan aktivitas menarik yang melibatkan interaksi langsung dengan mengenalkan permainan-permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, seperti dalam hal kemampuan berbahasa, keterampilan berbicara, serta perkembangan motorik dan kognitif dengan permainan-permainan lain yang lebih bersifat nyata dan lebih bermanfaat untuk tumbuh kembang seorang anak. Secara teori, Vygotsky memiliki pandangan yang mendukung pendekatan ini. Ia berpendapat bahwa anak memiliki dunianya sendiri untuk memupuk rasa ingin tahu dan memiliki pemikiran-pemikiran sendiri dalam suatu gambaran objek yang ditemui (Putu et al., 2020) dalam (Kusuma et al., 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran dan pengalaman belajar anak tidak hanya ditentukan melalui suatu lembaga pendidikan, melainkan juga melalui lingkungan keluarga dan masyarakat (Hestyaningsih & Dinar Pratisti, 2021) dalam (Kusuma et al., 2022). Dengan demikian, orang tua dapat menciptakan lingkungan belajar yang kaya dan beragam di rumah yang dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget, sekaligus memberikan manfaat positif bagi perkembangan mereka.

2. Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Gadget

Menurut KBBI, pencegahan merupakan proses, cara, tindakan mencegah atau tindakan menahan agar sesuatu tidak terjadi. Menurut Kwon, dkk. (2013) kecanduan gadget atau *smartphone addictions* merupakan suatu perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap gadget (*smartphone*) yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti

menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seorang individu. Hal ini sejalan dengan temuan kami bahwa NN 45 tahun sebagai orang tua murid pos PAUD Arafah Desa Buniseuri, mengungkapkan bahwa “saya berikan waktu untuk bermain gadget yaitu sekitar 1 jam 30 menit, namun keseringan saya biarkan sampai bosan, karena nanti juga anak saya akan bosan” Pernyataan ini mengindikasikan bahwa setiap orang tua adalah guru pertama bagi anak-anaknya. Peran orang tua sangat penting dalam membentuk dan mengarahkan anak, layaknya pemberi warna dan pengukir jalan hidup mereka (Mursid, 2017, dalam artikel Fitri dkk, 2021). Shihab (2020) juga menyatakan bahwa anak-anak akan menghargai proses membaca jika orang tua mereka menjadi contoh yang nyata bahwa membaca adalah kegiatan yang menyenangkan. Dengan demikian, penting bagi orang tua untuk tidak hanya membatasi waktu bermain gadget, tetapi juga mengisi waktu tersebut dengan kegiatan yang bermanfaat seperti membaca bersama anak, sehingga anak dapat melihat langsung betapa menyenangkan dan berharganya aktivitas tersebut. Dengan menjadi teladan dalam kebiasaan membaca dan mengelola waktu penggunaan gadget, orang tua dapat membentuk pola pikir positif pada anak-anak mereka. Keseimbangan antara aktivitas digital dan kegiatan edukatif seperti membaca tidak hanya membantu perkembangan kognitif anak tetapi juga memperkuat ikatan emosional antara orang tua dan anak. Dengan demikian, orang tua dapat menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal, menjadikan mereka pribadi yang cerdas, kreatif, dan berkarakter baik.

3. Minat Baca

Minat baca merupakan keinginan, kesenangan, atau dorongan seseorang untuk membaca secara aktif dan berkelanjutan. Minat baca mencerminkan rasa ingin tahu, kesenangan, dan motivasi individu terhadap kegiatan membaca guna untuk memperluas wawasan yang lebih mendalam terhadap sesuatu hal. Hal ini diperkuat dengan pendapat Darmono yang mengemukakan bahwa minat baca merupakan kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap membaca (Darmono, 2001) dalam (Sukmanandita, 2020). Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak/mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), dan keterampilan membaca (*reading skills*), serta keterampilan menulis (*writing skills*). Sedangkan membaca menurut Hodgson dalam (Tarigan, 2015) adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh

pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis (Sukmanandita, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber di lapangan, dapat dikemukakan bahwa “membaca itu penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, sehingga anak memiliki pengetahuan yang lebih tentang sesuatu hal. Selain itu, cara yang biasa orang tua di Dusun Kidul terapkan untuk menumbuhkan minat baca pada anak dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik atau memanfaatkan gambar-gambar dan video edukasi sebagai media pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak, seperti dengan menempelkan beberapa poster gambar edukasi di dinding rumah agar anak lebih mudah untuk mengakses dan mempelajarinya. Sehingga belajar dapat dilakukan kapan saja tanpa terbatas oleh waktu.

Sejalan dengan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa minat baca memiliki peran penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Minat baca dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan keluarga, pendidikan, akses terhadap bahan bacaan, dan kemajuan teknologi. Seorang individu yang memiliki minat baca yang tinggi tentu akan cenderung mempunyai kemampuan literasi yang lebih baik dan dapat membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan, menumbuhkan kreativitas seseorang, dan memperluas wawasan. Dengan demikian, peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mendorong dan memotivasi anak-anaknya untuk belajar membiasakan diri dalam literasi terhadap berbagai macam buku, sebab dengan cara tersebut dapat membantu anak untuk memperoleh wawasan yang luas dan lebih kreatif dalam melakukan sesuatu hal.

Selain peran orang tua bisa juga dengan memanfaatkan fasilitas umum seperti TBM (Taman Baca Masyarakat), di Dusun Kidul sendiri terdapat Rumah Baca Kita, yang mana lembaga tersebut menyediakan berbagai buku, hal ini bisa dijadikan sebagai solusi untuk kecanduan gadget di Dusun Kidul. Kolaborasi antara orang tua dan fasilitas umum seperti Rumah Baca Kita. Supardi (dalam Rohmawati, 2013) menyatakan bahwa pembelajaran efektif dapat berjalan dengan kombinasi yang tersusun meliputi manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang diarahkan untuk mengubah perilaku anak ke arah yang positif. Pernyataan ini menunjukkan bahwa faktor-faktor di sekitar anak, termasuk peran orang tua dan fasilitas membaca, sangat penting dalam membentuk minat dan kebiasaan membaca anak (Purwanto, 2018). Selain itu, Saepudin, Sukaesih, dan Rusmana (2017) mengungkapkan bahwa peran taman baca masyarakat adalah untuk memperkaya koleksi buku bacaan, menyediakan tempat yang nyaman, aman, dan tenang yang berguna untuk ruang diskusi, menyediakan sarana yang memadai, melaksanakan

kegiatan yang dapat menunjang peningkatan minat baca masyarakat. Hal tersebut menunjukkan bahwa fasilitas seperti Rumah Baca Kita tidak hanya menyediakan akses ke berbagai buku tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung dan kegiatan yang merangsang minat baca (Purwanto, 2018).

Dengan kolaborasi antara orang tua dan Rumah Baca Kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan positif bagi anak-anak. Orang tua dapat mengambil peran aktif dalam mendukung minat baca anak-anak dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh Rumah Baca Kita. Misalnya, dengan mengunjungi Rumah Baca Kita secara rutin, terlibat dalam kegiatan membaca bersama, serta memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada, orang tua dapat mendorong anak-anak untuk lebih tertarik membaca dan mengurangi kecanduan gadget. Kerjasama ini tidak hanya akan meningkatkan kemampuan literasi anak-anak tetapi juga membantu mereka mengembangkan wawasan yang lebih luas dan kreativitas yang lebih baik. Dengan demikian, kolaborasi antara orang tua dan Rumah Baca Kita adalah solusi yang sangat efektif dalam menumbuhkan minat baca dan mendukung perkembangan positif anak-anak.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kecanduan gadget pada anak di Dusun Kidul merupakan masalah yang serius dan berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak. Kurangnya pengawasan orang tua dan penggunaan gadget yang tidak teratur dapat menjadi penyebab utama kecanduan ini secara tidak sadar. Upaya pencegahannya dapat dilakukan dengan cara menumbuhkan minat baca melalui peran orang tua dan fasilitas seperti Rumah Baca Kita, sebagai upaya dalam mengurangi kecanduan gadget dan meningkatkan kemampuan literasi anak. Orang tua yang aktif terlibat dalam kegiatan membaca bersama dan memanfaatkan fasilitas umum dapat membantu anak-anak mengembangkan minat baca yang tinggi serta mengurangi ketergantungan pada gadget.

Penelitian ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan sampel, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas cakupan wilayah penelitian dan mengkaji lebih dalam intervensi-intervensi lain yang dapat membantu mengatasi kecanduan gadget pada anak-anak. Saran bagi orang tua adalah untuk lebih aktif mengawasi penggunaan gadget pada anak-anak dan lebih sering melibatkan mereka dalam kegiatan yang mendukung perkembangan kognitif dan emosional. Keterlibatan aktif orang tua dan pemanfaatan fasilitas umum yang ada dapat menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa tulus dan penuh penghargaan, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi secara langsung dalam penyelesaian penelitian ini. Setiap peran serta dedikasi terhadap pihak terkait telah memberikan pengalaman yang luar biasa. Terima kasih kepada seluruh tim peneliti yang telah bekerja keras dengan baik untuk menuangkan ide-ide yang mengagumkan, dan dedikasi tim merupakan fondasi utama keberhasilan penelitian ini. Setiap langkah yang diambil membawa kita mendekati pemahaman yang lebih dalam di masa depan. Tanpa partisipasi aktif dari para responden dan subjek penelitian, penelitian ini tidak mungkin terjadi. Terima kasih kepada semua partisipan atas waktu serta kontribusi berharga yang telah diberikan pada penelitian ini. Peneliti pun menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang memberikan dukungan teknis, serta memberikan fondasi yang kokoh bagi keandalan hasil penelitian. Tak lupa, dengan penuh rasa hormat tim penelitian juga berterima kasih kepada Dosen-Dosen Pendidikan Masyarakat Universitas Siliwangi yang telah memberikan tugas MBKM Mandiri Proyek Kemanusiaan, sebab dengan MBKM Mandiri Proyek Kemanusiaan ini membantu tim penulis dalam mengembangkan wawasan dan pola pemikirannya menjadi lebih baik, serta memberikan pengalaman di lapangan yang luar biasa. Penelitian ini merupakan hasil kolaborasi dan upaya bersama, dan penulis benar-benar menghargai setiap kontribusi yang diberikan oleh pihak terkait. Semoga temuan dan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat positif bagi masyarakat dan dunia ilmiah.

DAFTAR REFERENSI

- Ariviana, E. (2021). Jurnal Ilmu Keperawatan jiwa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). Pengembangan Instrumen Keterlibatan Orangtua Dalam. 6.
- Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who Gives a Hoot?: Intercept Surveys of Litterers and Disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>.
- Fitri, N. L. (2021). Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 122–132. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i2.258>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>

- Hidayati, S.N. (2016). Pengaruh Pendekatan Keras dan Lunak Pemimpin Organisasi terhadap Kepuasan Kerja dan Potensi Mogok Kerja Karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57-66. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i2.164>.
- Holik, A. (2013). Peran taman Baca Masyarakat (TBM) Sudut Baca Soreang Dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat di Kabupaten Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.3, 50-56. <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM/article/view/41>
<http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM/article/view/41/31>
- Kartika Dewi Sisbintari, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. doi:10.31004/obsesi.v6i3.1781
- Kudus, D. H. dan W. A. (2021). *Jurnal Pendidikan Indonesia PERAN ORANG TUA DALAM MENCEGAH ANAK KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DI ERA DIGITAL* Dheri Hermawan dan Wahid Abdul Kudus Universitas Sultan Ageng Tirtayasa , Indonesia Email : 2290180027@untirta.ac.id dan abdulkudus25@gmail.com IN. 2(5), 778-789.
- Kusuma, W. S., Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 67-81. <https://doi.org/10.19109/ra.v6i2.14881>
- Mardiyah, S. (2023). Dilema Keluarga di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini dan Tawaran Sekolah Alternatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 661-673. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3530>
- Marliah, & Kartika, P. (2018). *Jurnal comm-edu. Jurnal Comm-Edu*, 1(3), 14-19.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Purwandari, S., Triana, P. M., Husna, A. N., & Ika, A. (2020). Pengembangan Instrumen Keterlibatan Orangtua Dalam. 12(2), 119-136.
- Purwanto, A. (2018). EDUKASI LITERASI ANAK DI DUSUN JAYAN MELALUI TAMAN BACA MASYARAKAT PANGGON SINAU. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1-7. <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008>
<http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8>
<http://dx.doi.org/10.1038/nature08473>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008>
<http://dx.doi.org/10.1038/s41598-018-2212>

- Rachmayanti, S., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Qodariah, L. (2022). Gambaran Kecanduan Gadget Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Studia Insania*, 10(2), 63–75. <https://doi.org/10.18592/jsi.v10i2.7296>
- Risdwiyanto, A. & Kurniyati, Y. (2015). Strategi Pemasaran Perguruan Tinggi Swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta Berbasis Rangsangan Pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1-23. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>.
- Rofi Wilianti, R. H. (n.d.). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP POTENSI TANTRUM PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN Rofi Wilianti Rachma Hasibuan. <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/adminteratai,+5.+Rofi+Wili.pdf>
- Sudarta. (2022). PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK. 16(1), 1–23.
- Sukmanandita, Y. (2020). Peran Pengelola Paud Dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Program Gerakan Nasional Orang Tua Membacakan Buku (Gernas Baku). *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 129. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i2.3967>
- Sukmanandita, Y. (2020). Peran Pengelola Paud Dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Program Gerakan Nasional Orang Tua Membacakan Buku (Gernas Baku). *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 129. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i2.3967>
- Taulabi, I., Imron, A., & Khoiruddin, M. A. (2017). Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini Di Taman Baca Masyarakat. *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran Dan Kebudayaan*, 11(1), 137–158. <https://doi.org/10.35316/lisanalhal.v11i1.165>
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>