

Studi Literatur Pengaruh Intensitas Pemakaian *Gadget* Terhadap Kemampuan Literasi pada Anak Usia Sekolah Dasar (6 – 12 Tahun)

Resty Nurhaliza^{1*}, Ahmad Suriansyah², Wahdah Refia Rafianti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
restynurhaliza09@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lambungpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 4 Desember 2024

Page: 2241-2252

Article History

Received: 16-12-2024

Accepted: 22-12-2024

Abstrak : *Gadget hadir sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern, termasuk dalam dunia anak. Di satu sisi, gadget menawarkan berbagai manfaat dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan kemampuan literasi anak. Penggunaan gadget oleh anak usia sekolah dasar semakin meluas, namun demikian, dampaknya terhadap kemampuan literasi masih menjadi perdebatan. Studi literatur ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh gadget terhadap kemampuan literasi membaca, menulis, dan berpikir kritis pada anak usia 6-12 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi dokumen. Data penelitian dikumpulkan melalui analisis dokumen. Subjek penelitian adalah anak sekolah dasar dengan kisaran umur 6-12 tahun yang aktif menggunakan gadget dalam kesehariannya. Penelitian ini menemukan bahwa, dengan adanya ketergantungan pemakaian gadget pada anak 6-12 tahun, cenderung lebih banyak menimbulkan dampak negatif daripada dampak positif, karena pada usia ini, penggunaan yang berlebihan dapat menghambat perkembangan alamiah motorik manusia terhadap kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu dampak lebih lanjut penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar.*

Kata Kunci : *Gadget; Literasi; Anak Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Literasi, yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, diartikan sebagai kapabilitas individu dalam memahami dan mengolah informasi yang mereka terima saat membaca dan menulis. Saat ini, konsep literasi memiliki makna yang lebih luas dan rumit. Terdapat berbagai kategori literasi, seperti literasi baca tulis dan literasi numerasi, serta lainnya. Meningkatkan literasi berarti meningkatkan kemampuan dasar untuk

menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan dasar bagi keterampilan atau keahlian (Harahap et al., 2022). Secara umum, literasi di sekolah dasar adalah kemampuan individu dalam memahami dan mengelola informasi selama aktivitas membaca dan menulis. Literasi, yang diperkenalkan di sekolah dasar, mencakup berbagai disiplin literasi, termasuk literasi baca tulis, literasi numerik, literasi dalam sains, literasi digital, literasi keuangan, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Ada kemungkinan bahwa kemampuan ini tidak terpengaruh oleh faktor eksternal, termasuk perangkat elektronik. Hal ini diingatkan karena perannya yang signifikan terhadap perkembangan kecerdasan anak.

Pemerintah berupaya untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis masyarakat, terutama para pelajar, karena mereka menyadari betapa krusialnya literasi untuk perkembangan sosial (Mutji & Suoth, 2021). Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui PISA (2012), kemampuan matematika dan sains anak-anak Indonesia menempati posisi ke-38 dari 40 negara yang berpartisipasi, sementara untuk matematika berada di peringkat ke-50 dari 57 negara, dan sains juga di peringkat ke-50 dari 57 negara. Penelitian yang dilakukan oleh Asiva Noor Rachmayani (2015) menunjukkan bahwa data dari *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS, 2010) mengungkapkan bahwa anak-anak di kelas empat SD di seluruh dunia menghadapi kesulitan dalam hal membaca. Penelitian ini diadakan oleh *International Association for the Evaluation of Educational Achievement* (IEA).

Menurut kamus umum Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 2003), istilah "anak" memiliki arti secara harfiah adalah individu yang masih kecil atau belum mencapai usia dewasa. Sementara itu, Koesnan (2003) menjelaskan bahwa anak-anak merupakan individu muda yang rentan terhadap pengaruh lingkungan mereka karena usia mereka yang masih muda baik dari segi mental maupun pengalaman hidup. Sesuai dengan Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 23 Tahun 2002, seseorang yang belum mencapai usia 18 tahun, termasuk mereka yang masih dalam kandungan, dianggap sebagai anak. Kartono (1995) membagi periode perkembangan dan pertumbuhan anak menjadi lima tahap, yang mencakup:

1. 0 – 2 tahun adalah masa bayi.
2. 1 – 5 tahun adalah masa kanak-kanak.
3. 6 – 12 tahun adalah masa anak-anak sekolah dasar.
4. 12 – 14 tahun adalah masa remaja.
5. 14 – 17 tahun adalah masa pubertas awal.

Masa balita adalah periode penting dalam tumbuh kembang anak karena pertumbuhan dasar akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional, dan intelegensia anak berkembang dengan cepat dan menentukan perkembangan selanjutnya. Dalam bukunya, tulisan (W., 2022) menyatakan bahwa masa usia dini (usia 0–8 tahun) sangat penting. Masa ini sangat penting sehingga sering disebut sebagai "usia emas". Menurut beberapa penelitian, perkembangan yang diperoleh saat ini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya dan meningkatkan produktivitas kerja saat dewasa.

Kehidupan masyarakat, termasuk kehidupan anak-anak, telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital yang begitu pesat. Dengan berbagai fitur menariknya, *gadget* telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari anak-

anak sekolah dasar berusia 6 hingga 12 tahun. Kemudahan mendapatkan informasi melalui perangkat pasti memiliki banyak manfaat. Sebaliknya, penggunaan *gadget* yang tidak terkendali juga dapat membahayakan kemampuan literasi anak. Beberapa penelitian menunjukkan penggunaan *gadget* oleh anak-anak meningkat setiap tahun. Sayangnya, peningkatan kemampuan literasi tidak selalu terkait dengan peningkatan penggunaan *gadget* ini (Rozalia, 2017). Bahkan, banyak penelitian menunjukkan bahwa waktu yang dihabiskan di depan layar gadget tidak berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis anak.

Gadget ialah alat elektronik yang memiliki banyak fungsi. Saat ini, perangkat ini sudah menjadi elemen penting dalam kehidupan manusia, bahkan memengaruhi cara hidup mereka. Menurut Garini dalam Nadhila (2013), *gadget* merupakan alat elektronik kecil yang memiliki berbagai kegunaan. Meskipun dianggap memberikan kemudahan, *gadget* juga menawarkan banyak fungsi bagi penggunaannya. Tipe perangkat sangat bervariasi, tergantung pada kegunaannya, termasuk laptop, kamera digital, pemutar musik, ponsel, jam digital canggih, dan lainnya. Perangkat ini dapat mempercepat berbagai pekerjaan. Oleh karena itu, menyelesaikan tugas dan penggunaan alat sudah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari banyak orang, termasuk pelajar. Namun, pemakaian *gadget* di kalangan siswa dapat berdampak pada semangat mereka untuk belajar. Selain itu, *gadget* dapat menimbulkan masalah dalam proses belajar seperti rendahnya minat belajar (Arief & Sudin, 2016), yang menyebutkan bahwa minat adalah kecenderungan yang ditentukan untuk berkonsentrasi dan mengingat beberapa kegiatan. Namun, menurut (Permata Sari et al., 2023), terdapat hubungan yang lemah antara pemakaian *gadget* dan motivasi belajar siswa.

Karena *smartphone* adalah salah satu alat yang mudah ditemukan di mana saja dan terhubung dengan internet, ponsel dapat membantu murid dalam mencari informasi yang mendukung proses belajar mereka di sekolah. Pemanfaatan alat seperti ponsel, tablet, dan laptop kini semakin meningkat di masyarakat, terutama di kalangan siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi pada tahun 2021 mengindikasikan bahwa rata-rata siswa sekolah dasar di Indonesia menghabiskan waktu 21 jam setiap minggu untuk menggunakan perangkat elektronik (Rahmatullah et al., 2024). Namun, dalam studi tersebut, hanya sedikit pelajar yang memanfaatkan kesempatan ini. Ponsel yang mereka miliki umumnya dipakai untuk berkirip pesan, bermain *game*, mendengarkan musik, menonton film, mengakses aplikasi, dan tidak digunakan untuk fungsi utama ponsel. Hal ini juga bisa mempengaruhi minat, motivasi, serta kecenderungan untuk malas. Di Indonesia, penggunaan *gadget* tidak hanya terjadi di kalangan orang dewasa, tetapi siswa sekolah dasar juga sudah mulai memanfaatkan alat-alat tersebut.

Berdasarkan studi sebelumnya (Febrianti & Fathurrohman, 2023) yang mengeksplorasi minat dalam literasi matematika, diungkapkan bahwa di samping minat itu sendiri, tingkat penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menunjukkan kurangnya kemampuan literasi matematika siswa. Dalam penelitian lain (Mardiyanti et al., 2022) disebutkan bahwa salah satu tanda dari lemahnya keterampilan literasi matematika pada siswa adalah frekuensi tinggi dalam menggunakan *gadget*. Kebiasaan sering menggunakan *gadget* dapat berpengaruh

negatif terhadap konsentrasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat menyebabkan rendahnya kemampuan literasi matematika.

Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mempelajari secara menyeluruh pengaruh penggunaan gadget terhadap penurunan minat dan kemampuan literasi pada anak-anak usia sekolah dasar. Hasilnya diharapkan dapat membantu guru dan orang tua memahami pentingnya kemampuan literasi agar tidak terhambat oleh efek negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengumpulkan temuan dari berbagai sumber tertulis, termasuk buku, artikel, dan jurnal. Metode studi literatur terdiri dari serangkaian aktivitas yang berhubungan dengan cara mengumpulkan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah materi penelitian (Knopf, 2006). Untuk memperkuat argumen yang ada, informasi yang diambil dari studi literatur ini dimanfaatkan.

Data sekunder yang terdapat dalam penelitian ini diperoleh dari sumber-sumber seperti buku, jurnal penelitian, dan publikasi ilmiah lainnya yang diumpulkan oleh penulis untuk mendukung data sekunder, karena pendekatan studi pustaka diterapkan.

Teknik simak dalam studi pustaka digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Secara khusus, teknik pencatatan diterapkan untuk mengumpulkan data melalui sumber-sumber literatur, buku, jurnal penelitian, atau referensi pustaka lainnya. Hasil dari penelitian ini kemudian dicatat kembali dan dijadikan kutipan dalam penelitian yang baru (Febriani & Rahmatina, 2020 dalam Septianingsih et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini didapatkan setelah melakukan tinjauan pustaka yang mencakup pencarian untuk jurnal-jurnal penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan dampak *gadget* terhadap keterampilan membaca dan menulis anak di tingkat sekolah dasar. Terdapat 8 jurnal yang disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Penelitian Pengaruh *Gadget* Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia Sekolah Dasar

Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
Diah Retnowati, 2023	Analisis Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> pada Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> menunjukkan bahwa intensitas penggunaan <i>gadget</i> memengaruhi motivasi belajar siswa secara signifikan. Sekitar enam puluh hingga delapan puluh persen siswa menggunakan <i>gadget</i> secara teratur. Dengan kurangnya pengawasan dari orang tua atau guru, penggunaan <i>gadget</i> ini dapat berdampak negatif dan

		mengurangi keinginan siswa untuk belajar. Dalam subyek 1, intensitas penggunaan <i>gadget</i> adalah 70%, subyek 2 adalah 60%, dan subyek 3 adalah 75%. Namun, dalam subyek 4 dan 5, intensitas penggunaan <i>gadget</i> kurang dari 50%, masing-masing 20% dan 25%. Ini tetap berpengaruh tetapi tidak memberikan dampak yang signifikan pada motivasi belajar.
Rozalia, 2017	Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil analisis data intensitas pemanfaatan <i>gadget</i> yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa 215 siswa memiliki intensitas pemanfaatan <i>gadget</i> dengan kategori tinggi sebanyak 34 siswa, atau sebesar 34%; intensitas pemanfaatan <i>gadget</i> dengan kategori sedang sebanyak 144 siswa, atau sebesar 67%; dan intensitas pemanfaatan <i>gadget</i> dengan kategori rendah sebanyak 34 siswa, atau sebesar 34%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di beberapa sekolah tidak selalu menggunakan perangkat elektronik untuk tujuan positif, seperti yang berkaitan dengan pelajaran sekolah. Lebih sering, siswa menggunakan ponsel mereka untuk bermedia sosial, menonton media audio-visual, dan lain sebagainya.
Febrianti & Fathurrohman, 2023	Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Minat Belajar Matematika dan Kemampuan Literasi Matematis	Dengan nilai korelasi <i>pearson</i> - 0,260, ada dampak negatif pada hubungan antara intensitas penggunaan perangkat dan kemampuan literasi matematis. Hal ini sejalan dengan temuan yang ditemukan oleh Mardiyanti et al. (2022) bahwa ada korelasi negatif antara intensitas penggunaan perangkat dengan minat baca, yang juga berdampak pada kemampuan siswa dalam

		literasi matematis. Hasil menunjukkan bahwa 36 siswa (73,5%) berada dalam kategori sedang dalam hal durasi pemakaian <i>gadget</i> . Menurut Puspita Sari, T. dan Mitsalia (2016) dalam Fitriana et al. (2020), <i>gadget</i> dalam kategori sedang dikategorikan dengan durasi penggunaan lebih dari 40 hingga 60 menit setiap hari dan frekuensi intensitas penggunaan 2 hingga 3 kali setiap hari. Dengan adanya hubungan negatif ini, intensitas penggunaan perangkat <i>gadget</i> yang tinggi dapat menjadi indikasi rendahnya minat belajar menghitung matematika dan literasi matematis.
Zuhria et al., 2020	Dampak Era Digital Terhadap Minat Baca Remaja	Hubungan antara perangkat dan literasi ditunjukkan oleh metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini. Meskipun era digital, di mana buku-buku, novel, bahan ajar, jurnal, dan artikel dalam bentuk pdf dapat diakses secara <i>online</i> , hanya sedikit remaja milenial yang menggunakannya, sebagian besar hanya karena diminta oleh guru di kelas. Hal ini menyebabkan minat baca remaja milenial menurun, padahal usia ini seharusnya meningkatkan literasi untuk meningkatkan keterampilan dan memperluas wawasan dengan membaca berbagai buku. Ada kemungkinan bahwa mayoritas pengguna <i>gadget</i> saat ini adalah remaja. Para remaja membaca hanya saat pendidik memintanya dan seringkali hanya menjawab pertanyaan mengandalkan <i>handphone</i> serta mencari di situs internet sehingga menjadi serba instan dan kurang memahami

		pelajaran. Budaya membaca pada kalangan remaja telah luntur sedikit demi sedikit terlebih lagi saat masa pandemi tahun lalu karena pembatasan per temuan tatap muka dan semua aktivitas sekolah yang dilaksanakan secara <i>online</i> .
(Asiva Noor Rachmayani, 2015)	Kemampuan Literasi Anak-anak Indonesia di Tengah Pesatnya Perkembangan Teknologi Era Revolusi Industri 4.0	Menurut penelitian yang dilakukan, kurangnya perhatian anak terhadap dunia sekitarnya, termasuk teman sebayanya, akan menyebabkan anak lebih buruk dalam berbicara. Ini dapat menghambat kemampuan anak untuk menyampaikan ide-idenya secara lisan maupun tertulis. Ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak kurang terasah. Anak-anak kurang belajar berbicara dan menggunakannya. Ini sejalan dengan berbagai hasil survei yang menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia kurang literasi.
Chusna, P. 2017	Pengaruh Media <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Karakter Anak	Kemampuan motorik anak dipengaruhi oleh intensitas pemakaian perangkat. Dalam penelitiannya, Chusna (2017) mengatakan bahwa anak-anak yang terlalu tergantung pada perangkat elektronik sering lupa waktu saat mereka menggunakannya. Akibatnya, banyak waktu mereka akan terbuang sia-sia. Anak-anak mungkin tidak memiliki energi yang cukup untuk berkembang dalam berbagai aspek perkembangannya, seperti kemampuan motorik, kemampuan bahasa, dan kemampuan sosial, antara lain. Anak-anak lebih suka bermain dengan perangkat elektronik daripada membaca buku.

(Febriani & Rahmatina, 2020 dalam Reno Septianingsih dkk., 2024).	Pengaruh penggunaan <i>Gadget</i> Berlebihan Picu Kesulitan Membaca dan Mengantuk Saat Pembelajaran di Kelas pada Anak Sekolah Dasar	Sebuah penelitian dari Johns Hopkins <i>University School of Medicine</i> menemukan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari menonton televisi berisiko mengalami penurunan kemampuan membaca dan menulis. Selain itu, cahaya biru yang dipancarkan dari layar perangkat elektronik dapat mengganggu tidur anak sekolah dasar di pagi hari dan siang hari karena produksi melatonin, hormon yang berperan penting dalam proses tidur. Pengaruh penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan memerlukan perhatian lebih besar dari orang tua dan guru. Pada siswa sekolah dasar, kecanduan perangkat elektronik dapat menyebabkan rasa kantuk, penurunan kemampuan membaca, penurunan konsentrasi saat belajar, dan penurunan prestasi akademik.
(Lamanila et al., 2022)	Pengaruh Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa	Sesuai dengan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansinya atau <i>p-value</i> 0,000 lebih kecil dari alpha 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh intensitas penggunaan perangkat terhadap prestasi belajar siswa dengan selang kepercayaan 95%. seperti penurunan konsentrasi, ketidakmampuan untuk membaca dan menulis, perkembangan kognitif anak, dan keterbatasan kemampuan berbahasa.

Pembahasan

Menurut penelitian yang dipublikasikan dalam 8 jurnal di atas, tingkat intensitas penggunaan perangkat elektronik terhadap kemampuan literasi anak usia sekolah dasar (usia 6–12 tahun) berdampak pada kemampuan berbahasa, berpikir, kritis, menulis, membaca, dan berbahasa. Penggunaan perangkat terbukti berdampak pada perkembangan anak, termasuk perkembangan motorik halus, kognitif, dan

karakteristik anak. Dalam penelitian tindakan kelas, pengaruh perangkat yang menyebabkan kesulitan membaca terlihat. Sebagai contoh, penelitian (Rahmatullah et al., 2024) menemukan bahwa penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dapat menyebabkan kesulitan membaca dan penurunan konsentrasi saat belajar di kelas. Menurut *World Health Organization* (WHO), lima hingga dua puluh lima persen anak-anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan. Dalam beberapa tahun terakhir, masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial telah muncul (Arifin, 2022). Oleh karena itu, perlu dilakukan pembatasan dan pengawasan penggunaan *gadget* oleh orang tua dan guru agar penggunaan gadget yang berlebihan tidak berdampak pada prestasi akademik siswa sekolah dasar.

Selain kesulitan membaca, kemampuan berbahasa anak juga menurun. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Lamanila et al., 2022), anak-anak yang terbiasa menggunakan perangkat ini cenderung diam, sering meniru bahasa yang didengar, menutup diri, dan menghindari berkomunikasi dengan teman atau orang-orang di sekitar mereka karena mereka merasa mendengarkan media audio-visual di perangkat mereka lebih menyenangkan. Ini terbukti oleh peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian (Lamanila et al., 2022) melihat bahwa siswa menggunakan perangkat elektronik sebanyak 60% hingga 80% setiap hari, atau lebih dari 6 jam setiap hari, dengan sedikit atau tidak ada pengawasan dari orang tua atau guru. Penelitian ini menemukan bahwa perangkat tersebut memiliki efek yang buruk atau negatif, yang mengurangi keinginan siswa untuk belajar.

Meskipun sebagian besar penelitian menunjukkan hasil yang tidak menguntungkan, penggunaan perangkat tentu akan memiliki efek yang baik dan signifikan dalam bidang pembelajaran individu jika digunakan dengan benar oleh siswa dan anak-anak. Dalam penelitian yang dia lakukan (Rozalia, 2017), disebutkan bahwa dampak pada siswa menunjukkan bahwa siswa berkembang seiring dengan zaman. Apabila mereka berada di bawah pengawasan orang tua, siswa akan lebih inovatif dalam menggunakan perangkat yang mereka miliki. Untuk hampir semua mata pelajaran, ada perangkat lunak yang membantu dalam pengajaran. *Gadget* tentunya juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran tambahan setelah sekolah bagi anak-anak di rumah, mulai dari berita, aplikasi, web, hingga portal pendidikan, ensiklopedia, dan game edukasi. Namun, alat-alat ini hanya dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik yang dikemas dalam hiburan bagi anak. Dalam revolusi industri 4.0, kesadaran tentang penggunaan *gadget* yang tidak berlebihan dan kesadaran bahwa *gadget* hanyalah alat pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi anak-anak akan berdampak positif (Hadi & Sumardi, 2023). Oleh karena itu, diketahui bahwa penggunaan *gadget* oleh anak usia dini bermanfaat bagi mereka, tetapi orang tua harus memantau agar anak tidak salah dan berlebihan menggunakannya, atau bahkan memanfaatkan *gadget* agar anak tidak rewel yang sebenarnya hal itu menekan perkembangan alamiah motorik anak pada usia perkembangan.

Secara keseluruhan, berdasarkan 8 artikel yang telah di-review, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dengan intensitas tinggi setiap hari, dengan durasi lebih dari 6 jam per hari nonstop dan berulang setiap harinya, atau lebih dari

jam 9 malam, memiliki efek negatif yang signifikan. Didukung oleh fakta bahwa anak-anak usia sekolah dasar tidak memiliki kontrol yang cukup atas perangkat elektronik, yang seharusnya tidak digunakan oleh mereka. Hal ini berdampak pada tiga pilar perkembangan manusia yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan studi iteratur yang telah dilakukan dan 8 artikel yang ditelaah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan pada anak-anak usia sekolah dasar dapat berdampak negatif pada kemampuan literasi mereka. Penurunan minat baca, seperti kesulitan mengeja dan menulis, pertumbuhan kosa kata yang lambat, dan kesulitan berbahasa karena orang cenderung diam dan fokus saat menonton perangkat, adalah dampak dari ini. Selain itu, tentunya akan berdampak pada prestasi anak.

Anak di usia sekolah dasar bisa menggunakan perangkat elektronik karena manusia perlu berkembang terus menerus sesuai dengan kemajuan teknologi *modern*. Meskipun demikian, perlu dibatasi dan difokuskan pada hal-hal yang menguntungkan. *Gadget* dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk pembelajaran dengan pengawasan yang tepat dan konten yang tepat untuk usia anak. *Gadget* mungkin mengganggu kemampuan literasi anak jika tidak digunakan dengan benar. Sangat penting bagi guru, orang tua, dan anak untuk berkomunikasi dengan baik untuk menemukan keseimbangan yang tepat dalam penggunaan perangkat. Hasil ini membuka jalan bagi penelitian literasi lebih lanjut. Studi tambahan dapat dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif teknologi terhadap kemampuan literasi anak-anak di Indonesia terutama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puji Syukur kehadiran Allah SWT serta Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul “Studi Literatur Pengaruh Intensitas Pemakaian *Gadget* Terhadap Kemampuan Literasi pada Anak Usia Sekolah Dasar (6- 12 tahun)”. Penulisan Karya Tulis Ilmiah ini dilakukan dalam rangka memenuhi tugas akhir Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah.

Dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah ini, tentunya penulis mendapatkan bimbingan, pengetahuan dan dukungan dari semua pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Ahmad Suriansyah, M. Pd., Ph. D selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah.
2. Wahdah Refia Rafianti, S. Sn., M. Pd selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah.

Selaku dosen pengampu mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah, dan kepada semua pihak yang terlibat dalam subjek penelitian studi literatur penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arief, H. S., & Sudin, A. (2016). Meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan problem-based learning (PBL). *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 141–150.
- [2] Arifin, F. (2022). Dampak pemanfaatan teknologi gadget terhadap tumbuh

- kembang anak. *Mahesa Center*, 1(1), 324–334. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.218>
- [3] Chusna, P. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- [4] Febrianti, R. B., & Fathurrohman, M. (2023). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan minat belajar matematika dan kemampuan literasi matematis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6026–6036.
- [5] Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan gadget oleh anak usia dini. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062–1066. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- [6] Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- [7] Knopf, J. W. (2006). Doing a literature review. *PS - Political Science and Politics*, 39(1), 127–132. <https://doi.org/10.1017/S1049096506060264>
- [8] Lamanila, S. S., Djafri, N., Razak, I. A., & Gorontalo, U. N. (2022). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa program studi manajemen pendidikan, fakultas ilmu pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 2, 239–248.
- [9] Mardiyanti, M., Royani, I., & Samsuri, T. (2022). Penerapan model pembelajaran Gagnon and Collay berbantuan games dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Reflection Journal*, 2(1), 34–45. <https://doi.org/10.36312/rj.v2i1.857>
- [10] Mutji, E., & Suoth, L. (2021). Literasi baca tulis pada kelas tinggi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 103–113. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.133>
- [11] Nadhila, I. (2013). *Mempermudah hidup manusia dengan teknologi modern*. Jakarta: Penamadani.
- [12] Permata Sari, I., Kurnia, W., Hendrastuty, N., & Penulis Korespondensi, N. (2023). Sistem informasi pembelajaran berbasis web (studi kasus SDN 1 Tanjung Senang). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(1), 54–60.
- [13] Rachmayani, A. N. (2015). *Kemampuan literasi anak Indonesia di tengah pesatnya perkembangan teknologi era revolusi industri 4.0*. Sustainability (Switzerland), 11(1), 6. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y>
- [14] Rahmatullah, I. F., Risma, R., Syarah, S., Meisya, P., & Hopeman, T. A. (2024). Pengaruh penggunaan gadget berlebihan picu kesulitan membaca dan mengantuk saat pembelajaran di kelas pada anak sekolah dasar. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 720–725. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2021>
- [15] Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan minat belajar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 722–731.
- [16] Septianingsih, R., Aryana, M., Putra Winata, B., & Kurniawati, W. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada materi pembelajaran IPA pesawat sederhana di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 556–562. <https://doi.org/10.5281/zenodo>
- [17] W., S. (2022). Penerapan pendidikan Islam bagi anak di usia emas menurut

- Zakiah Dradjat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3953–3966. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2418>
- [18] Wati, D. R. B. H. C. K. A. F. N. (2023). 11738-article text-55397-1-10-20240308. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- [19] Zuhria, A. F., Kurnia, M. D., Jaja, J., & Hasanudin, C. (2020). Dampak era digital terhadap minat baca remaja. *JUBAH RAJA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 1(2), 22.