



---

Indonesian Journal Of Elementary Education  
ISSN: 2715-5161  
e-ISSN: 2716-5116  
Journal homepage: <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ijee/>  
Journal Email: [jurnalijee@gmi@alamatweb.ac.id](mailto:jurnalijee@gmi@alamatweb.ac.id)

---



## **Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Gemar Membaca Siswa Kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon**

**Faishal Mauludhin\***

\*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
E-mail: [faisalmaul73@gmail.com](mailto:faisalmaul73@gmail.com)

**Heru Mudiyanto\*\***

\*\*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
E-mail: [herumudiyanto@syekhnurjati.ac.id](mailto:herumudiyanto@syekhnurjati.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa yang selalu membicarakan media sosial di sekolah, tidak suka membaca, dan belajar tidak fokus akibat dari penggunaan *gadget*. Penelitian yang dilakukan peneliti ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *ex post facto*. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, penyebaran angket dan studi dokumentasi. Populasi sebanyak 38 siswa dan sampel yang digunakan yaitu *sampling jenuh*. Adapun analisis data yang digunakan adalah uji validitas, normalitas, linearitas, determinasi, regresi dan hipotesis. Dari hasil penelitian rekapitulasi angket siswa bahwa proses penggunaan *gadget* adalah 70% dengan kriteria kuat (baik). Hasil rekapitulasi observasi gemar membaca adalah 73% dengan kriteria kuat (baik). Berdasarkan hasil uji regresi nilai signifikansi sebesar 0,004. Karena menurut hipotesis nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak, artinya bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa kelas IV.1. Adapun pengaruhnya yakni sebesar 21,1%, yang artinya pengaruh tersebut lemah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang lemah dalam penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon.

**Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*, Gemar Membaca**

## Abstract

This research is motivated by students who always talk about social media in school, do not like to read, and learn not to focus due to the use of gadgets. The research conducted by this researcher aims to describe the effect of using gadgets on reading class IV.1 students in MI An-Nur, Cirebon City. This study uses a quantitative approach with ex post facto research methods. Data collection is done through observation techniques, questionnaires and documentation studies. The population of 38 students and the sample used is sampling saturated. The analysis of the data used is the test of validity, normality, linearity, determination, regression and hypothesis. From the results of the research recapitulation of student angels that the process of using gadgets is 70% with strong (good) criteria. The results of recapitulation of reading fondness are 73% with strong (good) criteria. Based on the results of the regression test a significance value of 0.004. Because according to the hypothesis the significance value is smaller than 0.05,  $H_0$  is rejected, meaning that there is an influence on the use of gadgets for reading class IV.1. The effect is 21.1%, which means that the influence is weak. So it can be concluded that there is a weak influence in the use of gadgets to love reading class IV.1 students in MI An-Nur, Cirebon City.

Keywords: Use of Gadgets, Love to Read

## PENDAHULUAN

Undang-undang Dasar 1945 menyatakan bahwa bangsa Indonesia harus cerdas, damai, merdeka, dan adil. Hal tersebut merupakan tujuan pendidikan yang harus diwujudkan. Secara eksplisit tujuan tersebut dijabarkan di dalam UU No. 20/2003 yang menyatakan bahwa peserta didik harus memiliki daya saing dalam menghadapi global. PP No. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan lebih rinci menyatakan peserta didik harus memiliki (a) Kualifikasi mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (b) Dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut; (c) Memiliki kecakapan hidup mencakup kecakapan pribadi, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melaksanakan tuntutan UU No. 20/2003 dan PP No. 19/2005 adalah dengan menumbuhkan dan meningkatkan minat membaca peserta didik. Menumbuhkan minat membaca hendaknya dilakukan sedini mungkin. Oleh karena itu, banyak program pemerintah yang digalakkan untuk pendidikan dasar terkait dengan upaya menumbuhkan minat membaca ini. Tiap bulan September diperingati sebagai Bulan Gemar Membaca dan Hari Kunjung Perpustakaan. Dengan peringatan itu diharapkan masyarakat menjadi gemar membaca, khususnya anak-anak Sekolah Dasar (SD); sebab membaca adalah kunci untuk keberhasilan belajar peserta didik di sekolah. Kemampuan membaca dan minat membaca yang tinggi adalah modal dasar untuk keberhasilan anak dalam berbagai mata pelajaran (UU-20-2003).

Kemampuan membaca (*Reading Literacy*) anak-anak Indonesia masih rendah bila dibandingkan dengan negara-negara berkembang lainnya, bahkan dalam kawasan ASEAN

sekalipun. Kebiasaan membaca perlu dimulai dari usia dini sejak di rumah, di sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan atas hingga perguruan tinggi. Tanpa kebiasaan membaca, maka akan sangat sulit untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang kesemuanya berada dalam buku-buku. Kebiasaan membaca dan penguasaan Iptek bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Minat baca, buku dan perpustakaan adalah tiga elemen pokok dalam suatu sistem pendidikan yang dapat menciptakan kualitas sumber daya manusia. Sebuah negara yang kaya sumber daya manusia akan lebih unggul daripada suatu negara yang kaya sumber daya alam.

Menurut Nuriadi (2008: 29), membaca adalah proses melibatkan aktivitas fisik dan mental. Salah satu aktivitas fisik dalam membaca adalah saat pembaca menggerakkan mata sepanjang baris-baris tulisan dalam sebuah teks membaca. Membaca melibatkan aktivitas mental yang dapat menjamin pemerolehan pemahaman menjadi maksimal. Membaca bukan sekedar menggerakkan bola mata dari margin kiri ke kanan tetapi jauh dari itu, yakni aktivitas berfikir untuk memahami tulisan demi tulisan.

Menurut Rahim (2008: 28), minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri. Herman Wahadaniah (dalam Kosasi, 2012-16) mengungkapkan “minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar”. Dengan membaca, kita bisa mendapatkan pengetahuan dan ilmu yang bermanfaat bagi kita. Manfaat tersebut bisa kita gunakan didunia maupun bekal untuk kita di akhirat.

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat berkomunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan (*game*), fasilitas internet, jejaring sosial yang terangkup dalam fitur-fitur yang disajikan oleh *gadget* (*handphone, smartphone, laptop, tablet, note, mp3* dan lain-lain). Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sepertinya *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan.

Sebenarnya *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Menurut Handrianto (2013) mengatakan bahwa *gadget* memiliki dampak negatif yaitu membuat anak malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video aplikasi *youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.

Hasil realita dilapangan penulis menemukan adanya ketidak seimbangan dalam gemar membaca siswa di MI An-Nur Kota Cirebon. Terdapat data siswa yang malas dalam membaca. Mereka lebih memilih untuk membicarakan hal-hal mengenai *gadget* (seperti media sosial bahkan *game online*). Walaupun sekolah MI An-Nur melarang siswanya untuk membawa *handphone* ke sekolah, ada saja siswa yang diam-diam membawa *handphone* 1-5 orang dan memainkannya saat jam pelajaran telah usai. Dengan terus membicarakan perihal *gadget* siswa tidak akan fokus dalam belajar, salah satunya adalah membaca. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa membicarakan suatu aplikasi pada *gadget* yaitu aplikasi *WhatsApp*, *Facebook*, *Youtube* dan *Game*. Dimana pada proses pembelajaran siswa tidak fokus pada saat pembelajaran, ditimbang membaca mereka selalu membahas tentang *gadget*.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian yang penulis lakukan adalah Penelitian Kuantitatif. Pendekatan ini digunakan karena penulis akan mengukur hasil dari beberapa variabel yang telah ditetapkan melalui statistik. Menurut Mely (dalam skripsi: 2017) Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan menggunakan angka-angka, yang dimana datanya berupa bilangan (skor, frekuensi, peringkat dan nilai) yang dianalisis dengan menggunakan statistik atau hipotesa penelitian yang bersifat spesifik dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu dapat mempengaruhi variabel yang lainnya. Metode yang digunakan peneliti adalah metode *ex post facto*. Menurut Nana Syaodih (dalam Saepul & Bahrudin: 2014) Penelitian eks post facto (*expost facto research*) meneliti hubungan sebab-akibat yang tidak dimanipulasi atau diberi perlakuan (dirancang dan dilaksanakan) oleh peneliti. Adanya hubungan sebab akibat didasarkan atas kajian teoritis, bahwa sesuatu variabel disebabkan atau dilatarbelakangi oleh variabel tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya untuk menentukan apakah perbedaan-perbedaan di antara kelompok (variabel terpisah) telah menyebabkan perbedaan teramati pada variabel terikat.

Penulis melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah (MI) An-Nur Kota Cirebon dengan populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV.1 dengan jumlah 38 populasi. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 38 siswa. Adapun pengambilan sampel sering juga disebut sampling atau tehnik sampling. Dalam tehnik sampling ini menentukan sampel yang akan dipakai dalam penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam peneltian ini yaitu *Sampling Jenuh*. Sampling Jenuh ini sering pula disebut dengan penelitian sensus, artinya suatu populasi diambil semua menjadi subyek penitilian. Oleh karena itu, pengambilan sampel ini bisa dilakukan manakala populasinya berjumlah kecil (Sugiyono, 2016:124).

Teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, penyebaran angket dan studi dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar angket untuk mengetahui variabel X yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget*

pada siswa kelas IV dengan jumlah 20 item pernyataan. Angket yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket *Skala Likert* yang dimana responden diharuskan untuk menjawab pertanyaan atau pernyataan yang diajukan oleh peneliti dengan jawaban SL (Selalu), SR (Sering), KD (Kadang-Kadang) dan TP (Tidak Pernah) dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban (Sukardi, 2011: 146). Menurut (Suharsimi, 2018) di dalam pengertian psikologol, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penciuman, pendengaran, penglihatan, peraba, dan pengecap. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipasi (*participatory observation*) dimana peneliti akan ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung mengenai penelitian yang akan diteliti. Sehingga individu yang sedang diamati tidak akan mengetahui jika sedang diobservasi.

Penulis melakukan observasi kepada 38 siswa untuk memperoleh data tentang gemar membaca. Dimana yang dijadikan responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV.1. Adapun jumlah item yang diajukan yakni 16 item observasi, yang dikembangkan dari indikator seperti tercantum dalam kisi-kisi penelitian. Data yang diperoleh merupakan data variabel terikat (variabel Y). Lembar observasi tersebut menggunakan skala *Likert* dengan empat alternative jawaban. Jawaban tersebut meliputi semua indikator terpenuhi, hanya 2 indikaor terpenuhi, hanya 1 indikator terpenuhi dan semua indikator tidak terpenuhi. Selanjutnya indikator-indikator tersebut dijadikan pedoman untuk mengetahui gemar membaca siswa.

Selanjutnya dari data yang diperoleh hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan SPSS melalui uji normalitas, uji koefisien regresi dan uji determinasi. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya setelah terdapat pengaruh dilakukan uji determinasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* gemar membaca siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

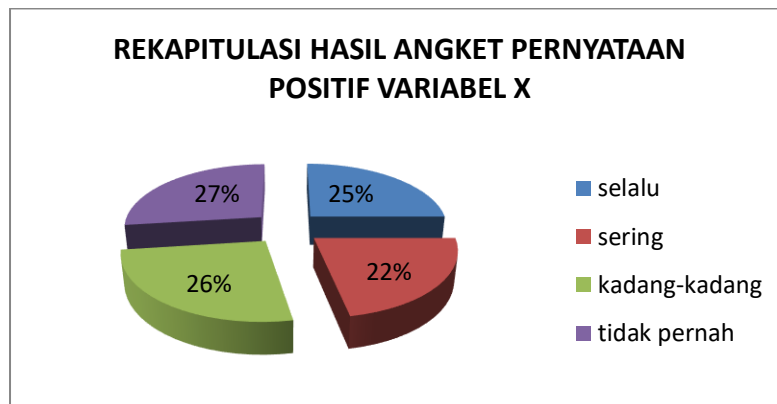
### **Hasil Penelitian**

#### **A. Penggunaan Gadget**

Adapun penyebaran angket penggunaan *gadget* melalui beberapa indicator dalam penggunaan *gadget* memperoleh hasil sebagai berikut:

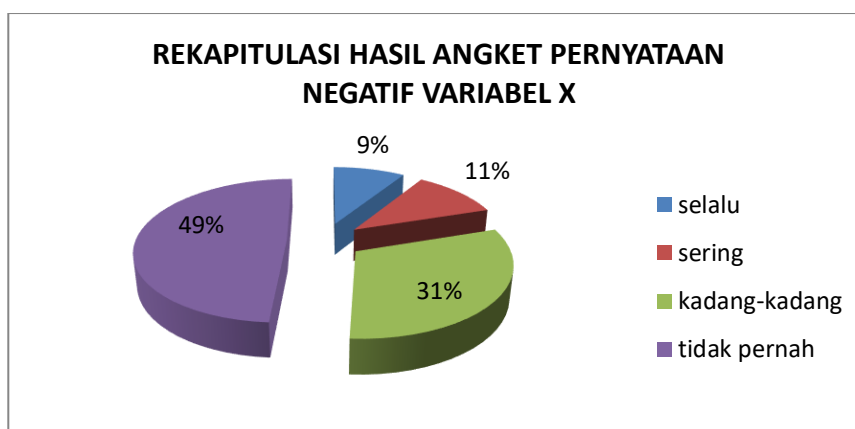
### **Grafik 1**

#### **Rekapitulasi hasil angket pernyataan positif Variabel X**



Dari grafik diatas, warna biru menandakan jawaban selalu, warna merah menandakan jawaban sering, warna hijau menandakan jawaban kadang-kadang, dan warna ungu menandakan jawaban tidak pernah. Grafik tersebut menunjukkan rata-rata siswa menjawab kadang-kadang dan tidak pernah, dimana prosentase kadang-kadang sebesar 26% dan prosentase tidak pernah sebesar 27%.

**Grafik 2**  
**Rekapitulasi hasil angket pernyataan negatif Variabel X**



Dari grafik diatas, warna biru menandakan jawaban selalu, warna merah menandakan jawaban sering, warna hijau menandakan jawaban kadang-kadang, dan warna ungu menandakan jawaban tidak pernah. Grafik tersebut menunjukkan rata-rata siswa menjawab kadang-kadang dan tidak tidak pernah, dimana prosentase kadang-kadang sebesar 31% dan prosentase tidak pernah sebesar 49%.

Sebagaimana data yang diperoleh dari 38 responden dengan jumlah item pernyataan angket penggunaan *gadget* sebanyak 20 pernyataan yang masing-masing indikator terdiri dari 5 sub-indikator, maka skor ideal untuk variabel penggunaan *gadget* tersebut adalah  $20$  (item observasi)  $\times$   $38$  (jumlah responden)  $\times$   $4$  (skor tertinggi setiap item angket) =  $3040$ . Jumlah pencapaian skor hasil angket adalah  $2145$ .

Presentasi angket penggunaan *gadget* dapat dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Skor total hasil angket}}{\text{Standar skor tertinggi}} \times 100$$

Diketahui

Skor hasil observasi = 2145

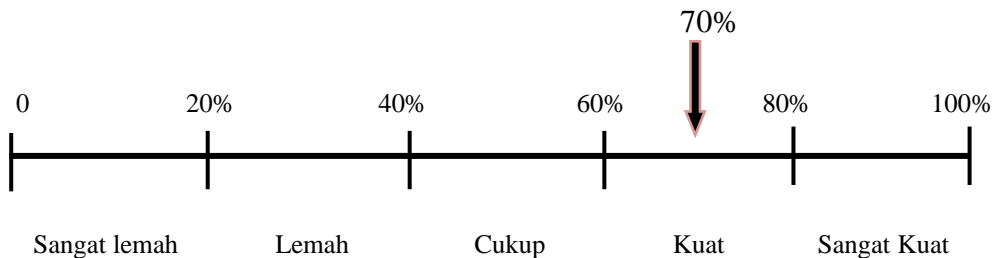
Standar skor tertinggi = 3040

Jadi, presentase pencapaian skor angket penggunaan *gadget* adalah:

$$\frac{2145}{3040} \times 100\% = 70\%$$

Berdasarkan presentase pencapaian skor angket dan skor tertinggi angket penggunaan *gadget* memperoleh skor sebesar 70%. Skor tersebut tergolong pada kategori kuat yang berada diantara 60% - 80% yang artinya bahwa data angket penggunaan *gadget* dikatakan kuat.

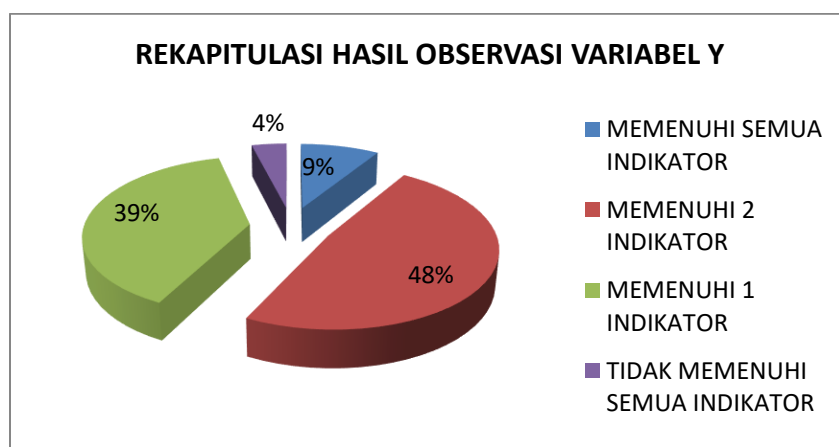
Jika digambarkan dalam tingkat kontinum adalah sebagai berikut:



## B. Gemar Membaca Siswa

Adapun lembar observasi gemar membaca siswa melalui beberapa indikator dari 4 sikap gemar membaca yakni membaca buku dan tulisan yang terkait dengan mata pelajaran, membaca buku bahan bacaan dari perpustakaan, membaca buku novel dan cerita pendek, dan membaca buku atau tulisan tentang alam, sosial, budaya, seni, dan teknologi memperoleh hasil sebagai berikut:

**Grafik 3**  
**Rekapitulasi hasil observasi Variabel Y**



Berdasarkan diagram diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang menduduki peringkat pertama adalah memenuhi 2 indikator, disusul dengan memenuhi semua indikator, memenuhi 1 indikator dan tidak memenuhi semua indikator.

Sebagaimana data yang diperoleh dari 38 responden dengan jumlah lembar observasi gemar membaca siswa sebanyak 4 item sikap gemar membaca, maka skor ideal untuk variabel pengembangan karakter siswa tersebut adalah 4 (item angket) x 38 (jumlah responden) x 4 (skor tertinggi setiap item angket) = 608. Jumlah pencapaian skor hasil penyebaran angket adalah 443.

Presentasi angket pendekatan saintifik dapat dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Skor total hasil angket}}{\text{Standar skor tertinggi}} \times 100$$

Diketahui

Skor hasil lembar observasi = 443

Standar skor tertinggi = 608

Jadi, presentase pencapaian skor angket pengembangan karakter siswa adalah:

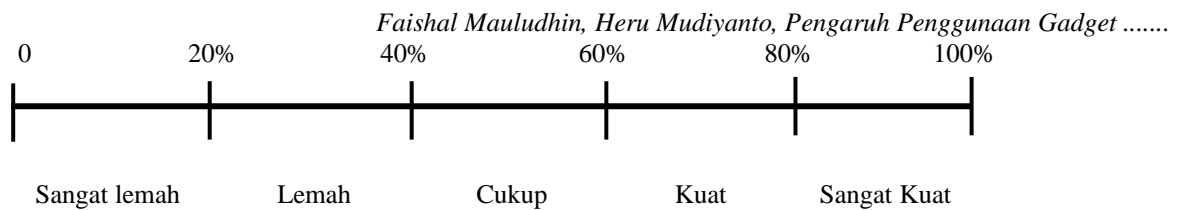
$$\frac{443}{608} \times 100\% = 73\%$$

Berdasarkan presentase pencapaian skor lembar observasi dan skor tertinggi lembar observasi pengembangan karakter siswa memperoleh skor sebesar 73%. Skor tersebut tergolong pada kategori kuat yang berada diantara 60% - 80% yang artinya bahwa data lembar gemar membaca siswa dikatakan kuat.

Jika digambarkan dalam tingkat kontinum adalah sebagai berikut:

73%  
↓





**C. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Gemar membaca Siswa Kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon**

Untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, dan atau tidaknya pengaruh pendekatan saintifik terhadap keaktifan belajar siswa serta seberapa besar pengaruhnya menggunakan uji normalitas, uji linieritas, uji determinasi, uji koefisien regresi, dan uji hipotesis

a. Uji Linieritas

<b>ANOVA<sup>a</sup></b>						
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	419,106	1	419,106	9,648	,004 <sup>b</sup>
	Residual	1563,830	36	43,440		
	Total	1982,936	37			

a. Dependent Variable: GEMAR MEMBACA SISWA

b. Predictors: (Constant), PENGGUNAAN *GADGET*

Hasil uji ANOVA tersebut menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 9,648 dengan taraf signifikansi sebesar 0,004. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model yang dihasilkan adalah baik. Hal ini menunjukkan model regresi linier dapat digunakan.

b. Uji Determinasi

<b>Model Summary</b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,460 <sup>a</sup>	,211	,189	6,59088

a. Predictors: (Constant), PENGGUNAAN *GADGET*

Pada tabel di atas terdapat R square sebesar 0,211 (kuadrat dari koefisien korelasi 0,460). R square disebut koefisien determinan yang artinya dalam hal ini

dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh sebesar 21,1% penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa.

c. Uji Regresi

ANOVA <sup>a</sup>						
	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
	Regression	419,106	1	419,106	9,648	,004 <sup>b</sup>
1	Residual	1563,830	36	43,440		
	Total	1982,936	37			

a. Dependent Variable: GEMAR MEMBACA SISWA

b. Predictors: (Constant), PENGGUNAAN *GADGET*

Uji regresi bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Setelah mengetahui besarnya koefisien regresi, maka perlu dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak. Uji hipotesis dapat dinyatakan dengan membandingkan nilai signifikan yaitu:

Jika nilai signifikan  $> 0,05$  dan  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima

Jika nilai signifikan  $< 0,05$  dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak

Berdasarkan hasil uji regresi di atas nilai signifikan sebesar 0,004. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 dan  $t$  hitung (4688) lebih besar dari  $t$  tabel (2080) maka  $H_0$  ditolak, artinya bahwa ada Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Gemar Membaca Siswa kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon Tahun Ajaran 2018/2019.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian kegiatan penggunaan gadget dengan cara melakukan penyebaran angket sebanyak 20 item pernyataan kepada 38 responden atau seluruh siswa kelas iv.1 di MI An-Nur Kota Cirebon memperoleh data sebesar 70%. Hal tersebut dapat diartikan bahwa angket kegiatan penggunaan angket dikatakan berada pada kategori kuat. Berdasarkan hasil penelitian dengan instrument observasi variabel gemar membaca siswa (variabel Y) memperoleh skor presentase sebesar 73%. Artinya bahwa gemar membaca berada pada kategori kuat.

Hasil uji normalitas pada tabel *test of normality* di atas data penggunaan gadget menunjukkan nilai signifikan pada uji kolmogorof sebesar 0,947. Karena tersebut nilai signifikansi berada di atas 0,05. Maka data penggunaan *gadget* berdistribusi normal.

Uji normalitas gemar membaca siswa menunjukkan nilai signifikan pada uji kolmogorov sebesar 0,028. Karena nilai signifikan berada di atas 0,05. Maka data gemar membaca siswa berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas pada tabel *test of normality* di atas data kegiatan penggunaan *gadget* menunjukkan nilai signifikansi pada uji kolmogorov sebesar 0,452. Karena tersebut nilai signifikan berada di atas 0,05. Maka data pelaksanaan penggunaan *gadget* berdistribusi normal. Kemudian hasil uji normalitas gemar membaca siswa menunjukkan nilai signifikan pada uji kolmogorov sebesar 0,648. Karena nilai signifikan berada di atas 0,05. Maka data gemar membaca siswa juga berdistribusi normal.

Kemudian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa, peneliti melakukan analisis regresi sederhana. Berdasarkan hasil uji regresi nilai signifikan sebesar 0,004. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak, artinya bahwa ada Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Gemar Membaca Siswa Kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon Tahun Ajaran 2018/2019. Sedangkan terdapat R Square sebesar 0,211 (kuadrat dari koefisien korelasi 0,460). R Square disebut koefisien determinasi yang dalam hal ini 21,1%. Dari nilai tersebut dapat diartikan bahwa 21,1% Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Gemar Membaca Siswa Kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon Tahun Ajaran 2018/2019, nilai ini termasuk kedalam kategori lemah karena berada diantara 21% - 40%, sedangkan sisanya 78,9% dipengaruhi oleh faktor lain yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Adapun dari hasil wawancara peneliti dengan wali kelas kelas IV.1 yakni bahwa dengan adanya penggunaan *gadget* yang tidak berlebihan dan terarah, maka akan timbul dampak-dampak positif dari penggunaan *gadget* tersebut dan salah satunya adalah gemar membaca. Tetapi jika penggunaan *gadget* dilakukan selama berjam-jam, tidak terkontrol oleh orang tua, maka bisa jadi penggunaan *gadget* akan berdampak negatif pada siswa yakni malas belajar, tidak membantu kedua orang tua. Memang dengan menggunakan gadget siswa pastinya berlatih untuk membaca, tetapi membaca dalam konteks lain, bukan pada konteks pelajaran. Dengan adanya media sosial, siswa sering kali bermain facebook, whatsapp yang memang akan menuntut mereka untuk membaca, seperti membaca status-status orang, bukannya membaca mengenai pelajaran.

Sesungguhnya, ada penyebab yang menyertai kemunduran minat baca yang marak terjadi dewasa ini, yakni para orangtua yang terkesan membiarkan sang anak berlama-lama dengan *gadget* di tangan. Di balik semua itu, para orangtua berdalih memfasilitasi anak-anak dengan *gadget* mutakhir sebagai hiburan karena kesibukan mereka saat bekerja. Akibatnya, orangtua dan anak pun kehilangan *quality time* bersama. Seharusnya, para orangtua tidak membiarkan hal seperti ini terjadi. Kalau saja mereka masih bisa meluangkan waktu sedikit untuk keluarga, hal-hal berbaur kekinian tersebut bisa diisi dengan aktivitas positif, seperti; piknik bersama, membuat hasta karya, ataupun sekedar bersenda gurau. Dari situ pun, para orangtua bisa mengingatkan betapa pentingnya membaca beserta ekstrak dari membaca yang akan diterima di masa tua nanti. Tak lupa, mereka pun juga dituntut untuk membatasi penggunaan *gadget* untuk hal yang kurang bermanfaat di kehidupan sehari-hari. Budaya baca memang belum pernah diwariskan nenek moyang kita. Kita hanya terbiasa mendengar berbagai dongeng, kisah, adat-istiadat secara verbal dikemukakan orangtua, nenek, dan tokoh masyarakat.

Penyebab yang menyertai kemunduran membaca Sebenarnya bukan hanya itu alasan mengapa minat baca pada kaum muda menurun, masih banyak faktor-faktor lainnya. Kalau dirunut satu-persatu, faktor-faktor tersebut akan saling berintegrasi.

Membaca sama seperti sekolah. Sama-sama penting. Oleh karena itu, di samping peran orangtua yang mendompleng semangat anak untuk membaca, pihak sekolah juga harus mampu membuatnya menjadi kegiatan yang menyenangkan. Seperti dengan, mengundang alumni yang berkecimpung di dunia penulisan, mengadakan acara kebahasaan yang dikonversi ke dalam cara yang menyenangkan. Peranan publik juga berperan penting untuk menyukkseskan misi meningkatkan minat baca pada kaum muda. Ada cara yang bisa dilakukan, antara lain, menggelar pameran buku yang turut serta menghadirkan talk show yang dikemas dalam suasana yang apik dan ringan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada BAB IV, mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penggunaan *Gadget* Siswa Kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon. Berdasarkan hasil penelitian dengan instrument penyebaran angket variabel penggunaan *gadget* (variabel X) memperoleh skor presentase sebesar 70%. Skor ini termasuk kedalam kategori kuat karena berada di antara 61% - 80%. Artinya siswa merespon positif terhadap pelaksanaan penggunaan *gadget* siswa kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon.

Gemar Membaca Siswa Kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon. Berdasarkan hasil penelitian dengan instrument observasi variabel gemar membaca siswa (variabel Y) memperoleh skor presentase sebesar 73%. Skor ini termasuk kedalam kategori kuat karena berada di antara 61% - 80%. Artinya sebagian besar siswa kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon memiliki gemar membaca.

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa kelas IV.1 memiliki pengaruh yang signifikan dengan ditunjukan oleh hasil uji determinasi yang menyatakan hasilnya adalah 0,004. Dimana jika signifikansi  $< 0,005$  maka  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon. Adapun besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa adalah 21,1%. Dari nilai tersebut dapat diartikan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon. sebesar 21,1% nilai ini termasuk kedalam

*Faishal Mauludhin, Heru Mudiyanto, Pengaruh Penggunaan Gadget .....*

kategori lemah karena berada diantara 21% - 40%, sedangkan sisanya 78,9% dipengaruhi oleh faktor lain yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Chusna,P.A.2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Vol. 17, nomor 2.
- Fajar Rachmawati, 2008. *Dunia di Balik Kata (Pintar Membaca)*. Yogyakarta: Gitra Aji Parama.
- Farida Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Askara.
- Idah Faridah Laily, Mumtaz Naqiyyah. KONTRIBUSI PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER (GEMAR /MEMBACA) TEHADAP KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI DARUL HIKAM CIREBON. *Al – Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2014.
- Irawan,J. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Riau. Diakses tanggal 4 Januari 2017. *Jurnal.uir.ac.id/index.php/JAN/article/download/422/359*.
- Kurniawan, Asep. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cirebon: Eduvision.
- Manumpil. M.Dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*, (Online), Vol.3, No. 2, dalam <http://Ejournal.unsrat.ac.id> diakses 20 Januari 2017.
- Nikmah, Astin. (2010). Dampak Penggunaan *Handphone* terhadap Prestasi Siswa. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya; Volume 4*
- Nugroho & Puspitasari.2016. *Implementasi Gemar Membaca melalui Program Pojok Baca dalam Mata Pelajaran Ips Pada Siswa Kelas VII Di SMPN 2 Sumber*. *Jurnal Edueksos*. Vol. 5, nomor 2.
- Nuriadi, 2008. *Pembaca Teknik Jitu menjadi Terampil*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Satrianwati. 2017. *Dampak Penggunaan Handphone terhadap Aktifitas Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Ahmad Dahlan. *Journal.ums.ac.id Pendidikan Dasar Vol.4, No 1. Juli 2017: 54-61*.
- Sudaryono, 2018. *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.

- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ti dahlia, Intan Safiah, Soedirman Z. 2018. Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Perkembangan Karakter Anak Pada Usia Sekolah dasar Di SDN 20 Kota Banda Aceh. *Jurnal ilmiah mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2 (4) 2018*.
- Widiawati, I, Sugiman, H @ Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-journal Keperawatan*, 6, 1-6.