

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi orang dapat bertukar pikiran dari satu orang ke orang banyak sehingga memudahkan berkomunikasi. Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, begitu pula arus globalisasi juga semakin hebat, akibatnya muncul persaingan dalam berbagai bidang kehidupan salah satunya bidang pendidikan. Teknologi saat ini hari demi hari berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Hendrizar:2018).

Gawai atau gadget, yang meliputi smartphone, phablet, dan perangkat elektronik lainnya, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan gawai tidak hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga untuk mengakses berbagai sumber informasi, termasuk materi pembelajaran. Namun, penggunaan gawai yang lebih dominan untuk aktivitas non-akademik seperti media sosial dan permainan telah menimbulkan kekhawatiran terhadap penurunan minat membaca siswa (Nurmalasari, dkk:2018).

Gawai mempunyai pengaruh yang bisa mengganggu perkembangan anak, bahaya kesehatan, perubahan perilaku dan lain sebagainya tetapi gawai juga bisa

mempermudah komunikasi, proses belajar mengajar lebih interaktif dan lain sebagainya. Gawai sendiri berguna dan juga terdapat kendala dalam menggunakan gawai dalam proses pembelajaran bagi siswa dan guru. Media mengambil peran yang sangat besar dalam perubahan tatanan kehidupan sosial, politik, ekonomi maupun pendidikan. Internet dan media sosial adalah termasuk media yang berfungsi sebagai penyampai pesan dan informasi serta berkembang begitu dahsyat dibarengi dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Teknologi- teknologi ini diciptakan seyogyanya adalah untuk mempermudah urusan dalam kehidupan manusia. Namun dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi, media tidak hanya berupa televisi, radio, komputer atau benda-benda keras lainnya (Rachmawati: 2014).

Jenis gawai yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini yaitu smartphone. Smartphone yang berukuran relatif kecil dan bisa dibawa ke mana saja dengan mudah, serta mempunyai kemampuan halnya dengan komputer. Smartphone dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang menarik perhatian banyak orang, seperti Instagram, Facebook, Twitter, Line, WhatsApp, dan lain-lain. Smartphone dapat digunakan untuk mendapatkan informasi, sebagai ajang bisnis bermain game, browsing, bersosialisasi, dan memperluas wawasan. Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh (Maknuni:2020) bahwa smartphone memudahkan segala aktivitas manusia, sehingga sangat digemari dan menjadi pilihan dari berbagai kalangan, terutama kalangan pelajar untuk mengakses informasi, menambah wawasan, sebagai gaya hidup, dan eksistensi diri.

Namun, banyak pelajar lebih memilih hal-hal yang bernuansa instan karena semakin dipermudah oleh adanya smartphone, sehingga apabila ada tugas dari sekolah, pelajar langsung buka internet dan mencari jawaban dari tugasnya kemudian mengutip secara langsung, cara ini terbilang simpel dan tidak membuang-buang waktu sehingga membuat minat bacanya rendah. Senada dengan yang di katakana oleh (Tahir, 2019: 102) yakni apabila ada tugas sekolah banyak pelajar lebih memilih membuka internet untuk mencari jawaban, alasannya karena lebih gampang, tinggal mencari dimesin pencari tidak perlu bolak balik buku, jadi dengan memanfaatkan internet, bisa langsung menemukan jawaban dengan fasilitas copy paste pada komputer sehingga membuatnya malas membaca.

Rendahnya tingkat pengetahuan dan wawasan siswa disebabkan karena rendahnya minat baca siswa. Minat membaca adalah keinginan, ketertarikan, atau kecenderungan seseorang untuk melakukan aktivitas membaca secara sukarela dan dengan penuh perhatian. Minat ini mencerminkan kesenangan dan motivasi individu dalam membaca berbagai jenis bahan bacaan, baik untuk tujuan hiburan, informasi, atau pengembangan pengetahuan. Tingginya minat membaca biasanya ditandai dengan frekuensi membaca yang lebih sering, ketertarikan terhadap berbagai topik, serta kemampuan untuk fokus dan menikmati proses membaca. Minat membaca juga berperan penting dalam pengembangan kemampuan literasi dan pengetahuan seseorang (Rajab, 2013).

Membaca merupakan suatu kebiasaan yang perlu ditanamkan bagi semua orang terutama dikalangan pelajar, dengan membaca orang dapat mengetahui apa yang tidak diketahuinya, senada yang di kemukakan oleh Witanto (2018) dengan membaca seseorang dapat mengetahui banyak hal yang tidak diketahuinya.

Kemampuan dan keinginan membaca mempengaruhi pengetahuan dan skill seseorang. Semakin banyak membaca maka semakin banyak pula pengetahuan yang kita dapatkan, sehingga orang yang rajin membaca mempunyai kualitas yang lebih dari orang yang sedikit membaca.

Minat membaca adalah salah satu elemen fundamental dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Kemampuan literasi yang baik, yang dimulai dari minat membaca yang tinggi, mendorong siswa untuk mengeksplorasi lebih banyak informasi, meningkatkan pemahaman, dan memperluas wawasan (Utami, 2018). Di SMK N 6 Kota Jambi, penurunan minat membaca siswa telah menjadi fenomena yang mengkhawatirkan dalam beberapa tahun terakhir. Meskipun gawai dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, sering kali penggunaannya untuk hiburan menggeser fokus siswa dari aktivitas membaca.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar lebih tertarik menggunakan gawai untuk hiburan seperti bermain game atau bersosialisasi di media sosial, dibandingkan membaca buku atau materi pelajaran lainnya. Lebih dari 60% siswa melaporkan jarang membaca di luar kelas, yang menunjukkan bahwa gawai lebih sering digunakan untuk aktivitas rekreatif. Akses cepat terhadap hiburan instan ini membuat siswa lebih memilih aktivitas yang tidak memerlukan usaha kognitif seperti membaca, sehingga minat membaca mereka menurun. Selain itu, metode pembelajaran ceramah yang dominan juga berperan dalam rendahnya minat membaca. Banyak siswa merasa kurang tertarik dan tidak termotivasi untuk mendalami materi melalui membaca karena metode ini cenderung pasif dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung mencari jalan pintas dengan mencari jawaban di

internet tanpa menggali materi secara mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dan ketergantungan pada gawai semakin memperlemah minat siswa untuk membaca dan belajar secara mandiri.

Permasalahan lainya peneliti mengamati siswa di SMK N 6 Kota Jambi sangat jarang berkunjung ke perpustakaan untuk membaca disebabkan koleksi yang di miliki perpustakaan di sekolah tersebut masih sangat minim dan hanya sebagian guru atau para pendidik yang memberikan tugas untuk mencari materi di buku. Kehadiran gawai khususnya smartphone yang memiliki berbagai macam kegunaan dan sangat membantu para pendidik dan siswa di sekolah tersebut untuk mencari materi menggunakan smartphone yang di milikinya.

Penurunan minat membaca ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran di kelas perlu diubah agar lebih relevan dengan kebutuhan dan minat siswa di era digital. Pembelajaran yang interaktif dan memanfaatkan teknologi secara positif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat membaca. Guru pembelajaran yang menggabungkan penggunaan gawai sebagai alat pembelajaran dengan pendekatan yang dapat merangsang keinginan siswa untuk membaca, seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, atau penggunaan aplikasi pembelajaran yang menarik.

Dari beberapa masalah diatas, dapat dipahami bahwa penting untuk menumbuhkan minat baca dan menulis sebagai modal utama dalam melahirkan generasi yang cermat, tanggap, dan cerdas. Perubahan dalam metode pembelajaran dan pemanfaatan gawai secara efektif dapat membantu mengatasi masalah ini dan meningkatkan minat membaca siswa. Dengan memanfaatkan gawai sebagai alat

pembelajaran dan mengembangkan pendekatan yang merangsang keinginan siswa untuk membaca, pendidikan dapat memanfaatkan potensi teknologi secara positif, memperkuat literasi, dan mendukung kesuksesan akademik siswa. Menumbuhkan minat baca dan menulis adalah modal utama untuk melahirkan generasi yang cermat, tanggap, dan cerdas, yang siap menghadapi tantangan global dan lokal di era digital ini.

Keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elsa Yuhani (2020) menemukan bahwa kehadiran gadget membuat siswa di SMK N 4 Kota Jambi malas membaca dan mengunjungi perpustakaan sebab siswa cenderung lebih memilih menggunakan gadget-nya untuk bersosial media dan bermain game. Selanjutnya penelitian lain juga yang dilakukan oleh Hasan Mawali (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap minat baca siswa secara statistic signifikan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh besarnya tingkat penasarannya terhadap penggunaan gawai oleh siswa dan siswi di MAN 1 Yogyakarta dan seperti apa proses pembelajaran di kelas dalam mempengaruhi tingkat minat membaca siswa, peneliti mengamati masih belum banyak siswa yang pergi ke perpustakaan untuk membaca ataupun mencari referensi untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh gawai dan proses pembelajaran terhadap minat membaca siswa.

Dari permasalahan tersebut peneliti ingin mencari tahu seberapa besar pengaruh gawai dan juga seberapa tinggi kualitas proses pembelajaran terhadap minat membaca bagi siswa di SMKN 6 Kota Jambi, apakah dengan adanya gawai dan internet serta proses pembelajaran yang mengasikan bisa lebih meningkatkan

minat membaca siswa di SMKN 6 Kota Jambi atau malah membuat lebih menurun minat membaca siswa. Untuk itu, peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah masalah yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Minat Membaca Siswa di SMK Negeri 6 Kota Jambi**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang penulis ambil dari permasalahan diatas adalah:

- 1.2.1 Siswa lebih memilih menggunakan gawai untuk aktivitas hiburan seperti bermain game dan bersosialisasi di media sosial dibandingkan membaca buku atau bahan pembelajaran.
- 1.2.2 Minimnya pemanfaatan strategi pembelajaran interaktif berbasis teknologi dan minimnya koleksi buku di perpustakaan sekolah semakin memperburuk kondisi minat membaca siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dilakukan untuk memfokuskan ruang lingkup penelitian dalam penelitian ini. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1 Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan smartphone sebagai jenis gawai utama. Jenis lain dari gawai seperti tablet atau laptop tidak menjadi fokus dalam penelitian ini.
- 1.3.2 Penelitian ini mengukur minat baca siswa berdasarkan frekuensi membaca di luar jam pelajaran, keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, dan motivasi siswa untuk membaca.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini “Apakah terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap minat membaca siswa di SMKN 6 Kota Jambi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan pada penelitian ini ialah “Mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap minat membaca siswa di SMKN 6 Kota Jambi”.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan manfaat praktis dan teoritis yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam merumuskan pendekatan pedagogis yang lebih adaptif dan kontekstual, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital. Dengan memanfaatkan perangkat gawai yang sudah menjadi bagian dari keseharian siswa, guru dapat merancang metode pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan generasi digital saat ini.
- b. Penelitian ini berpotensi menjadi referensi praktis bagi pengembangan media dan sumber belajar berbasis digital, seperti e-book, aplikasi edukatif, dan platform pembelajaran daring. Integrasi gawai ke dalam pembelajaran dapat menjadi sarana strategis untuk membangun budaya literasi digital dan meningkatkan motivasi belajar, khususnya dalam aspek peningkatan minat baca siswa.
- c. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam perumusan kebijakan sekolah terkait pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara optimal dalam lingkungan belajar. Pemahaman mendalam tentang manfaat dan tantangan penggunaan gawai memungkinkan sekolah untuk

merancang kebijakan responsif, inklusif, dan berorientasi pada penguatan proses belajar yang bermakna dan berkelanjutan.

1.6.2 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan dasar teoritis untuk pengembangan kebijakan pendidikan yang memanfaatkan teknologi secara optimal untuk meningkatkan minat baca dan kualitas pembelajaran.
- b. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana minat baca siswa dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital dan media sosial.
- c. Penelitian ini dapat menambah wawasan teoritis tentang pengaruh gawai terhadap minat baca siswa dan kualitas proses pembelajaran. Dengan mengkaji hubungan antara penggunaan smartphone dan minat baca, penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai peran teknologi dalam pendidikan dan bagaimana teknologi mempengaruhi kebiasaan belajar siswa.