

**Rumah Baca untuk Mengurangi Ketergantungan Anak terhadap Gadget****Eka Novita Sari<sup>1</sup>, Istignatul Hidayah<sup>2</sup>, Puput Kurniawati<sup>3</sup>, Meutia  
Rahmadhania Fatika<sup>4</sup>, Erwin Kartinawati<sup>5\*</sup>**<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Psikologi, Univesitas Sahid Surakarta<sup>2</sup>Mahasiswa Prodi Informatika, Univesitas Sahid Surakarta<sup>3</sup>Mahasiswa Prodi Administrasi Bisnis, Univesitas Sahid Surakarta<sup>4</sup>Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Universitas Sahid Surakarta<sup>5\*</sup>Universitas Sahid Surakarta

email\*: erwin.kartinawati@usahidsolo.ac.id

**Abstrak**

Pandemi mengubah kebiasaan hidup masyarakat termasuk anak-anak. Kebiasaan bangun pagi, berangkat ke dan belajar di sekolah, selama dua tahun lebih, berganti belajar dari rumah dengan menggunakan laptop, komputer, dan atau telepon seluler. Kebiasaan menggunakan gadget menyebabkan konsentrasi belajar anak menurun. Mereka lebih fokus pada hal-hal yang sifatnya menghibur atau permainan daripada memanfaatkan fitur-fitur lain yang berkenaan dengan materi ajar. Setelah pandemi dinyatakan sebagai epidemi, kegiatan sekolah secara tatap muka langsung kembali dilakukan. Namun, mengembalikan semangat dan ritme anak sama seperti sebelum pandemi ternyata tidak semudah membalikkan telapak tangan. Anak-anak sudah terlanjur terbiasa bahkan bisa dikatakan telah kecanduan gadget. Bagaimana upaya mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget merupakan salah satu program yang kami lakukan dalam kegiatan kuliah kerja nyata (KKN) di Desa Sindon Ngemplak Boyolali Jawa Tengah. Caranya adalah dengan menghidupkan rumah baca yang ada di desa tersebut. Rumah baca yang ada selama pandemic mati total. Melalui program hidup rumah baca, didapatkan hasil anak-anak kembali antusias dalam belajar dan membaca buku, berinteraksi sosial, serta terdapat penurunan durasi dalam mengonsumsi gadget dalam per harinya.

**Kata kunci : Rumah baca, gadget, anak, Sindon, ketergantungan.****Abstract**

The COVID-19 pandemic has changed people's lifestyles, including children. For over two years, the habit of getting up early, going to and studying at school, and transforming learning from home by using a laptop, computer, and cell phone. The habit of using gadgets causes children's learning concentration to decrease. They focus more on things that are entertaining or games rather than taking advantage of other features related to teaching materials. After the pandemic had been announced an epidemic, school activities immediately resumed. However, restoring the spirit and rhythm of children to the same as before the pandemic is not as easy as turning the palm. Children are already addicted to gadgets. How to reduce children's dependence on gadgets is one of the programs we carry out in real work college activities in Sindon Ngemplak Village, Boyolali, Central Java. The trick is to turn on the reading house in the village. The reading house that existed during the pandemic was utterly dead.

Through the reading house living program, it was found that the children were enthusiastic about learning and reading books, interacting socially, and there was a decrease in the duration of consuming gadgets per day.

**Keywords:** reading house, gadget, children, Sindon, dependency.

### **Pendahuluan**

Masyarakat Desa Sindon Boyolali Jawa Tengah khususnya di Dusun Brajan dan Sambiroto mayoritas mereka belum berpendidikan tinggi. Oleh karenanya, kebanyakan warga mengatakan sulit untuk membantu anak-anak mereka dalam belajar dan mengerjakan tugas sekolah mereka. Para orang tua juga keberatan untuk mendatangkan guru privat atau membawa anak-anak mereka ke tempat les agar mendapatkan pendampingan belajar. Hal itu dikarenakan kemampuan ekonomi yang juga pas-pasan. Di Desa Sindon sendiri sebenarnya terdapat fasilitas Rumah Baca yang biasa digunakan untuk membantu anak-anak di desa tersebut belajar. Keberadaan rumah baca memang didasari oleh kondisi warga yang seperti tersebut di atas. Rumah Baca diampu oleh para relawan yang biasanya merupakan para mahasiswa atau warga yang memang sengaja memberikan waktunya untuk membantu anak-anak belajar. Hanya saja pandemi covid-19 menyebabkan aktivitas di rumah baca mati total selama lebih dari dua tahun. Pascapandemi, aktivitas di rumah baca kembali dihidupkan. Sayangnya, hal tersebut terkendala kesediaan pengajar atau pendamping belajar untuk anak-anak sebab tidak ada relawan tetap. Berkaitan dengan hal tersebut, program KKN Universitas Sahid Surakarta, salah satunya diarahkan untuk menghidupkan rumah baca. Program ini juga dimaksudkan untuk membantu mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget berkat pandemi. Selama pandemi sebagaimana kita ketahui anak-anak utamanya pelajar memang dibiasakan menggunakan gadget sebagai sarana belajar. Hal itu berkaitan dengan upaya memutus penyebaran virus. Hanya saja, efek negatifnya adalah kecanduan sebab konten di dalamnya yang berlimpah dengan hal-hal yang sifatnya menghibur baik dalam bentuk permainan, film, animasi, musik, dan lain sebagainya. Hal itu diperparah dengan lemahnya pengawasan yang dilakukan oleh orang tua terhadap penggunaan gadget, baik dikarenakan kesibukan dalam bekerja dan ataupun kurang pahamiannya orang tua terhadap pengawasan konten media. Oleh karenanya, pemanfaatan gadget pada sebagian anak justru memerlemah aspek kognitif, psikomotorik, dan juga aspek afektif [1]-[3].

Gadget memang tidak sepenuhnya membawa efek negatif. Banyak manfaat yang bisa didapat dari gadget. Hal itu juga berkaitan dengan tuntutan zaman yang saat ini mengharuskan setiap manusia menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Tak heran, sejak dini, anak-anak generasi kekinian, sudah dikenalkan gadget oleh para orang tua mereka. Melalui gadget, banyak pula pengetahuan dan keterampilan yang bisa didapat [4], [5]. Era digital memang menuntut orang untuk melek dengan teknologi, sebagai sarana mempermudah hidup. Hanya saja, tanpa adanya pengawasan dan pembatasan terhadap pemanfaatan gadget dapat membawa hal tidak baik bagi anak. Salah satunya adalah lemahnya keinginan untuk membaca, belajar, dan berkonsentrasi karena candu yang disebabkan penggunaan gadget. Gadget membuat

anak-anak malas membaca dan belajar sehingga memilih cara cepat atau praktis dalam menemukan jawaban dari soal-soal yang didapat dari sekolah. Meski jawabannya benar, hal itu tentu berdampak pada tingkat pemahaman dan penguasaan terhadap suatu hal, disamping berkaitan dengan masalah sikap. Sehubungan dengan hal itu, rumusan masalah dalam artikel ini adalah seperti apa kegiatan yang dilakukan oleh para mahasiswa KKN Universitas Sahid Surakarta di Rumah Baca Sindon dalam rangka mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget?.

### **Metode**

KKN Universitas Sahid Surakarta di Desa Sindon Boyolali Jawa Tengah dilakukan oleh para mahasiswa dari beberapa program studi yang tergabung dalam kelompok 9 disertai dengan satu dosen pendamping lapangan. Metode dilakukan adalah melakukan pendampingan belajar yang dilakukan setiap hari Senin-Jumat selepas waktu sholat Magrib, dari tanggal 16-23 Juli 2022. Jumlah anak yang terlibat dalam kegiatan atau yang kami damping ada sebanyak 50 orang mulai dari tingkat sekolah taman kanak-kanak (TK), dasar (SD), hingga menengah pertama (SMP). Pendampingan dalam bentuk pemberian materi khusus, materi tambahan, membantu pemecahan soal-soal sekolah, membantu baca dan tulis, serta beberapa program untuk pengalihan anak terhadap gadget seperti outbond dan kemah bersama.

### **Hasil dan Pembahasan**

Pandemi menyebabkan Rumah Baca di Dusun Brajan Desa Sindon kabupaten Boyolali Jawa Tengah mati total atau selama 2 tahun lebih. Pascapandemi, upaya untuk menghidupkan kembali rumah baca bukanlah hal yang mudah. Pengurus rumah baca menyatakan telah mencari cara untuk mendapatkan relawan namun belum mendapat. Beberapa relawan yang sebelumnya berkiprah, telah sibuk dengan urusan masing-masing, antara lain bekerja maupun meneruskan studi lanjut di perguruan tinggi. Oleh karenanya, kehadiran para mahasiswa Universitas Sahid Surakarta dalam program KKN membantu menyelesaikan persoalan tersebut. Kami melakukan pendampingan belajar untuk anak-anak mulai dari TK, SD, hingga SMP. Pembiasaan belajar kami terapkan setiap Senin-Jumat selepas waktu Magrib hingga pukul Sembilan malam. Dengan demikian, intensitas dalam mengonsumsi gadget berkurang. Hal ini merupakan pembiasaan yang cukup baik karena anak-anak secara perlahan dikembalikan untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dari membaca.

Upaya menghidupkan kembali rumah baca ini juga memerlukan perjuangan sebab kondisi rumah baca yang mangkrak menyebabkan beberapa kerusakan di sejumlah tempat. Dibutuhkan pembenahan dan pengaturan di lokasi agar tercipta suasana belajar yang nyaman bagi anak-anak. Kegiatan di Rumah Baca kami adakan setiap hari Senin hingga Jum'at selama 2 minggu, dimulai dari pukul 19.00 WIB sampai 21.00 WIB. Tujuan awal Rumah Baca adalah untuk memfasilitasi anak ketika mereka memiliki pekerjaan rumah yang diberikan dari sekolah. Selain membantu anak mengerjakan tugas sekolah, kami juga memberikan inovasi agar pembelajaran

yang berlangsung tidak monoton dan tidak membuat bosan, yaitu dengan memberikan permainan di setiap akhir pembelajaran seperti bermain ular tangga. Permainan yang kami berikan sifatnya edukatif karena sudah kami modifikasi. Tujuannya adalah untuk mengajarkan perilaku yang baik bagi anak-anak. Kegiatan permainan juga bertujuan untuk membangun hubungan atau kedekatan antar teman, disamping tetap merangsang kemampuan otak anak melalui pemecahan-pemecahan angka atau soal di dalamnya. Dari kegiatan tersebut anak belajar tentang hal-hal baru, belajar mengemukakan pendapat, menerima dan menyikapi perbedaan. Lebih dari itu, terdapat pula nilai sportifitas bagi anak, agar anak bisa menerima kekalahan, dan mendidik mereka untuk tidak menjadi pribadi yang egois. Pemberian hadiah baik dalam bentuk pujian maupun barang (alat tulis, snack, dsb), nyatanya mampu memacu semangat anak untuk belajar dan lebih berprestasi.



Gambar 1. Kegiatan belajar sambil bermain di Rumah Baca Sindon Boyolali Jateng, dipandu mahasiswa KKN Usahid Surakarta



Gambar 3,4 : Suasana di Rumah Baca Sindon. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Universitas Sahid Surakarta.

Dari paparan di atas dapat kita lihat bahwa efektifitas rumah baca tergantung pada aspek pengelolaan. Dalam hal ini terletak pada upaya membangkitkan niat dan minat khalayak dituju. Aspek lain yang tentunya dibutuhkan adalah kelengkapan sarana prasarana agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak berlangsung secara monoton. Lebih-lebih, target keberadaan rumah baca adalah untuk jangka panjang. Namun secara umum, tulisan dalam artikel ini mendukung

beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa rumah baca dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan minat baca anak atau masyarakat sehingga dapat mengurangi frekuensi anak dalam mengonsumsi gadget [6], [7].

### Penghargaan

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Pemerintah Desa dan Pengurus Rumah Baca Sindon, serta LPPM Universitas Sahid Surakarta.

### Simpulan dan Saran

Kegiatan di rumah baca ini dapat kami nilai berhasil karena tadinya yang hanya diikuti oleh 20 anak di awal kegiatan, jumlahnya terus bertambah dan cenderung stabil yakni 50 anak setiap malamnya. Dengan adanya Rumah Baca ini berpengaruh besar pada pola hidup anak-anak yang belum bisa diterapkan pada orang tua mereka, yaitu mengajarkan secara bertahap dengan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Kegiatan ini membawa hasil yang lebih luas karena apa yang kami berikan kepada anak-anak merupakan sumbangsih dari keilmuan semua program studi yang terlibat. Kegiatan KKN berjalan dengan baik namun program yang kami jalankan ini kami nilai kurang lama yakni hanya 2 pekan. Hal ini juga menilik antusiasme warga yang sangat besar terhadap keberadaan kami di rumah baca. Kedepannya, program KKN dapat berjalan dengan waktu yang lebih lama sehingga keberlangsungan dan manfaat program menjadi lebih besar.

### Daftar Pustaka

- [1] R. Widya, "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak," *J. Abdi Ilmu*, vol. 13, no. 1, pp. 29–34, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888/839>.
- [2] E. Damayanti, A. Ahmad, and A. Bara, "Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako," *Martabat J. Peremp. dan Anak*, vol. 4, no. 1, pp. 1–22, 2020, doi: 10.21274/martabat.2020.4.1.1-22.
- [3] P. Miranti and L. D. Putri, "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Jendela PLS*, vol. 6, no. 1, pp. 58–66, 2021, doi: 10.37058/jpls.v6i1.3205.
- [4] A. M. Hasiholan and Y. V Fernando, "Manfaat Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Pendidikan Kristen pada Era Postmodern," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 2400–2410, 2021, [Online]. Available: <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1114>.
- [5] M. Jatmika, Surya; Rahayu, Rizky Putri; Karima, "MANFAAT DAN TANTANGAN GADGET SEBAGAI MEDIA Pendidikan merupakan hal yang penting untuk pembangunan bangsa . Bangsa," *J. PIPSI*, vol. 7, no. 2, pp. 111–122, 2022, [Online]. Available: <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JurnalPIPSI/article/view/2460/pdf>.
- [6] Zaimah, "Efektivitas Taman Bacaan Masyarakat ( TBM ) dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Masyarakat di PKBM Ceria," *J. Publika*, vol. 2, pp. 1–7, 2016,

[Online]. Available:

[https://jurnafis.untan.ac.id/index.php/publika/article/view/792/pdf\\_110](https://jurnafis.untan.ac.id/index.php/publika/article/view/792/pdf_110).

- [7] O. C. Jene, "Peran Taman Bacaan Masyarakat Dalam Menumbuhkan Budaya Baca Anak Di Taman Bacaan Masyarakat 'Mortir' Banyumanik-Semarang," *Ilmu Perputakaan*, vol. 2, no. 2, pp. 1-10, 2013.