

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

**Indonesian Journal of Cultural and
Community Development**

ISSN 2615-6180 (ONLINE)



BROUGHT TO YOU BY

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Conflict of Interest Statement

The author declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Editorial Team

Editor in Chief

[Dr. Totok Wahyu Abadi](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Managing Editor

[Mochammad Tanzil Multazam](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

[Rohman Dijaya](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Member of Editors

[Mahardhika Darmawan Kusuma Wardana](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Sinta](#)]

[Bobur Sobirov](#) ([Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Farkhod Abdurakhmonov](#) ("[Silk Road](#)" [International University of Tourism, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Dr. Nyong Eka Teguh Iman Santosa](#) ([Universitas Islam Negeri Sunan Ampel SURabaya, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

The Problems of Using Gadgets on Interest in Learning to Read the Qur'an

Problematika Penggunaan Gadget pada Minat Belajar Membaca Al-Qur'an

Dian Ari Setianingsih, dianari90314@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Ainun Nadlif, nadliffai@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(1) Corresponding author

Abstract

This study aims to find out the problems of using gadgets on interest in learning to read the Qur'an in elementary school age children in Gading Krembung Village, Sidoarjo. This research is a descriptive qualitative research. In this study, the informants were the head of Gading village, parents of elementary school age children, and Ustadz/ustadzah TPQ in Gading Krembung village, Sidoarjo. The location of this research is in Gading Krembung Village, Sidoarjo. Data collection techniques in the form of interviews, observation, documentation. Data analysis and interpretation techniques use the analytical model of Miles and Huberman, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that the intensity of the use of gadgets has an impact on the interest in learning to read the Qur'an in elementary school age children (SD). They often use their gadgets for a long time, which is more than 2 hours per day. The use of gadgets in children with a duration of more than 2 hours per day is often used only for playing games, youtube, tiktok, and learning media. When children operate gadgets for a long enough duration, it will also make children addicted to playing gadgets and experience a decrease in their interest in learning. Furthermore, the problems experienced by elementary school age children are the lack of supervision from parents in the use of gadgets, lack of knowledge about good use of gadgets for parents and children, self factors, peer factors, and environmental factors. So that the use of gadgets affects interest and enthusiasm in learning to read the Qur'an. Seeing this fact, the use of gadgets has an effect on interest and enthusiasm in learning to read the Qur'an.

Pendahuluan

Di kalangan masyarakat saat ini teknologi yang banyak digunakan adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* sekarang sudah sangat digemari oleh semua kalangan mulai dari dewasa, remaja, bahkan anak-anak. *Gadget* merupakan sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Saat ini di dalam *gadget* banyak yang menyediakan aplikasi seperti *facebook*, *WhatsApp*, *Youtube*, *Game online*, dan lain-lain. Salah satu perbedaan *gadget* dengan alat elektronik lainnya yaitu terletak pada setiap kebaruannya, artinya *gadget* selalu ada pembaruan model variasi, merk *gadget*, dan fitur-fitur lainnya yang ada pada *gadget*. *Gadget* akan membawa dampak negatif pada anak tanpa adanya pengawasan orang tua atau orang dewasa akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Penggunaan *gadget* memberikan dampak pada kesehatan fisik bahkan mental pada anak. Misalnya, dapat merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah. Jika anak tidak didampingi dengan maksimal, maka akan semakin menimbulkan dampak yang buruk pada keadaan fisik anak.[1] Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada anak yakni pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering dalam mengoperasikan *gadget*. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga akan membuat prestasi belajar anak menurun. Mereka akan lebih mengandalkan *gadget* daripada harus belajar.

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai media hiburan. *Gadget* juga memberikan manfaat yang lainnya, yaitu dapat tersambung dengan internet. Siswa usia Sekolah Dasar (SD) sudah banyak yang mengetahui fungsi internet. Sehingga banyak anak yang menyalahgunakan penggunaan *gadget*, sehingga berdampak negatif. Didalam *gadget*, pancaran cahaya yang ada memang tidak begitu terlihat dan efek yang timbul juga tidak bisa langsung diterima oleh pengguna *gadget*. Oleh karena itu, saat anak-anak sudah mulai senang dalam mengoperasikan *gadget*, disini orang tua harus lebih mengawasi anak-anak dalam bermain *gadget* dan membatasi waktu dalam penggunaan *gadget*. [2] Peran orang tua kepada anak harus selalu dilakukan dengan semaksimal mungkin. Jangan sampai orang tua hanya mengandalkan *gadget* untuk menemani kegiatan anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget*. [3] Orang tua bisa memantau anak dalam penggunaan *gadget* dengan cara selalu mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak-anaknya. Cara lainnya yaitu orang tua bisa mengajak anak diskusi dan tanya jawab tentang isi dari *gadget* yang sering dioperasikan tersebut. Disamping itu, orang tua juga mengajak anak diskusi untuk menumbuhkan minat belajar, khususnya belajar membaca Al-Qur'an. Di zaman sekarang ini banyak anak yang kurang terbiasa dalam menanamkan minat membaca Al-Qur'an. Mereka lebih senang bermain, menonton TV, dan melakukan kreativitas lainnya dibandingkan untuk membaca Al-Qur'an. Dengan kurangnya minat belajar baca Al-Qur'an pada anak, maka akan timbul kurang kelancaran anak dalam membaca Al-Qur'annya. Sebagian besar mereka tidak fasih dalam pelafalannya, dan membacanya masih terbata-bata.

Minat belajar merupakan keseriusan anak dalam memfokuskan diri untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Dengan minat, akan mengarahkan seseorang agar mendapatkan pengalaman belajar seperti magnet yang menarik siswa kepada pelajaran. [4] Minat anak dalam pembelajaran akan menjadi kekuatan demi mendorong anak untuk lebih giat belajar. Anak yang memiliki minat belajar akan memfokuskan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik. Minat belajar yang dimiliki anak satu dengan yang lainnya memang berbeda. Minat membaca seorang peserta didik dalam membaca Al-Qur'an dapat dipengaruhi dari dua faktor, yaitu faktor yang timbul dari diri sendiri dan faktor yang timbul dari luar peserta didik contohnya faktor lingkungan, orang tua, masyarakat. Saat di rumah, peran orang tua sangatlah penting terhadap minat belajar peserta didik, khususnya minat belajar membaca Al-Qur'an. [5] Agar anak dapat memahami dan mempunyai minat belajar membaca Al-Qur'an, orang tua perlu memberi pemahaman kepada anak sehingga anak dapat terpenuhi kebutuhannya dalam meningkatkan minat belajar membaca Al-Qur'an. [6]

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang jenis datanya bersifat nonangka. Temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik ataupun hitungan lainnya, melainkan berupa kalimat, pernyataan, dokumen, atau data lainnya yang bersifat kualitatif. [7] Penelitian kualitatif bersifat deskriptif, yaitu menggambarkan, mengungkapkan, dan menjelaskan peristiwa, sehingga data yang terkumpul berbentuk kata-kata ataupun gambar, dan tidak menekankan pada angka. Data yang terkumpul bisa melalui wawancara, foto, catatan lapangan, dokumen pribadi, atau dokumen yang lainnya. [8] Lokasi penelitian berada di Desa Gading Kecamatan Krembung Kabupaten Sidoarjo. Pertimbangan dalam memilih lokasi penelitian karena sebagian besar anak usia Sekolah Dasar di Desa ini senang dalam penggunaan *gadget*, sehingga menimbulkan minat dan semangat belajar khususnya belajar membaca Al-Qur'an semakin menurun. Serta terdapat permasalahan terkait penggunaan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar dengan jangka waktu yang lama, sehingga dapat menimbulkan kecanduan bermain *gadget* pada anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif ini berupa narasi yang membuah hasil sangat terperinci. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis dan interpretasi data menggunakan model analisis dari Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. [9]

Hasil dan Pembahasan

A. Intensitas penggunaan *gadget* berdampak pada minat belajar membaca Al-Qur'an pada anak usia Sekolah Dasar di Desa Gading Kecamatan Krembung Sidoarjo

Dari data yang didapatkan dari hasil penelitian di lapangan, peneliti menemukan kesamaan antara teori dan praktik dalam intensitas penggunaan *gadget* pada minat belajar membaca Al-Qur'an, bahwasannya intensitas penggunaan *gadget* pada anak-anak memang melebihi dari batas waktu normal. Mereka sering mengoperasikan *gadget* dengan durasi yang lama hanya untuk bermain *game*, membuka video di *youtube*, *tiktok*, dan juga media pembelajaran. Dari seringnya penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak, dapat membuat minat dan semangat belajar khususnya belajar membaca Al-Qur'an menjadi menurun.

Teknologi *gadget* ini merupakan alat teknologi yang modern sehingga dapat memudahkan pengguna dalam berkomunikasi meskipun tidak dengan tatap muka. *Gadget* juga merupakan alat komunikasi yang paling disukai oleh kalangan orang dewasa bahkan anak-anak.

Penggunaan *gadget* pada anak-anak memerlukan pendampingan yang maksimal. Karena jika anak-anak sudah merasa asyik bermain *game*, mereka akan lupa dengan tugas-tugas dan kewajiban yang di sekolah dan mengaji. Sebagian orang tua beranggapan ini merupakan hal yang wajar bagi anak-anak, karena dunia anak-anak adalah dunia bermain. Tetapi berbeda lagi dengan pendapat dari beberapa orang tua lainnya, mereka beranggapan bahwa sejak kecil anak harus dibiasakan disiplin agar kelak terbiasa hidup disiplin dan menghargai waktu. Maka dari itu orang tua diharuskan untuk semaksimal mungkin dapat mendampingi anak dalam belajar membaca Al-Qur'an saat di rumah.

Supplementary Files

Gambar 1. Pendampingan belajar mengaji di rumah bersama orang tua di Desa Gading Krembung Sidoarjo

Penggunaan *gadget* dengan durasi yang lama juga akan menimbulkan beberapa dampak positif dan negatif bagi anak. Berikut dampak positif penggunaan *gadget* yaitu:[10]

1. Dapat membuat seseorang lebih mudah dalam melakukan berbagai aktivitas yang berkesinambungan dengan *gadget*, baik kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhannya.
2. Komunikasi bisa dilakukan seseorang dari suara ataupun dapat melalui *video call*. Sehingga kita bisa berjumpa dengan bertatap muka walaupun melalui *Video Call*.
3. Tidak ketinggalan berbagai informasi mengenai berbagai hal. Pada saat ini kecanggihan *gadget* dapat memberikan berbagai hal atau informasi dengan sambungan pada internet. Sehingga menjadikan kita lebih mudah dalam mengakses berbagai informasi dengan lebih cepat.

Dari pemaparan dampak positif diatas, terdapat juga dampak negatif dari penggunaan *gadget*, diantaranya:[11]

1. Penurunan konsentrasi saat belajar, pada saat belajar anak tidak bisa fokus kepada materi jika hanya teringat dengan *gadget*. Misalnya saat pelajaran berlangsung anak membayangkan seolah-olah mirip dengan tokoh dalam permainan *game* yang biasanya dimainkan. Dengan demikian, konsentrasi anak menjadi menurun.
2. Malas menulis dan membaca, hal ini bisa diakibatkan dengan keseringan anak menonton *youtube*, sebagian besar anak cenderung melihat gambarnya, tanpa menuliskan apa yang ingin mereka cari.
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, jika anak keseringan bermain *gadget*, anak akan mengalami kurangnya bersosialisasi dengan teman di sekelilingnya. Mereka menjadi enggan untuk berkumpul atau bermain dengan teman di sekitar lingkungannya.
4. Kecanduan, apabila anak sudah ketergantungan dengan *gadget*, maka akan sulit bagi orang tua untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak. Kesulitan ini dapat diakibatkan karena seolah-olah *gadget* sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya.
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, penggunaan *gadget* sudah pasti dapat menimbulkan dampak bagi kesehatan anak, terlebih dikarenakan paparan radiasi yang ada pada *gadget*, sehingga akan merusak kesehatan mata pada anak.
6. Perkembangan kognitif anak dapat terhambat, pemikiran proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana anak mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan dapat mengambat perkembangan kognitif pada anak.
7. Menghambat kemampuan berbahasa, anak yang sudah sering menggunakan *gadget*, akan cenderung diam dan lebih dominan menirukan bahasa yang didengar pada *gadget*, mereka juga enggan untuk melakukan komunikasi dengan teman di sekitar lingkungannya.
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak, saat anak bermain *game* di *gadget* yang memiliki unsur kekerasan yang dapat mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman di lingkungan sekitarnya.

B. Mengetahui problematika penggunaan *gadget* pada minat belajar membaca Al-Qur'an pada anak usia Sekolah

Dasar di Desa Gading Kecamatan Krembung Sidoarjo

Dari hasil observasi di lapangan serta dari hasil wawancara dengan beberapa orang tua anak usia Sekolah Dasar di Desa Gading Kecamatan Krembung Sidoarjo, dapat diketahui bahwasannya semenjak maraknya penggunaan *gadget* pada anak, minat belajar dan semangat belajar dalam membaca Al-Qur'an cenderung mengalami penurunan.

Penurunan tersebut dapat dilihat dari seringnya anak dalam menggunakan *gadget* sehingga lupa waktu dan lalai dengan semua tugas dan kewajibannya. Terkadang anak juga menjadi pribadi yang lebih emosioanal. karena mereka merasa sudah nyaman saat sudah menggunakan *gadget* yang didalamnya terdapat berbagai aplikasi yang menarik perhatian bagi anak-anak.

Supplementary Files

Gambar 2. Anak Usia Sekolah Dasar bermain *Gadget* di Desa Gading Krembung Sidoarjo

Selain dari observasi dan wawancara, peneliti juga melihat dari buku prestasi harian anak saat di TPQ yang menunjukkan memang ada penurunan nilai semenjak minat dan semangat belajarnya mulai menurun. Peneliti juga mendapatkan beberapa keluhan dari beberapa orang tua bahwasannya memang semenjak anak senang menggunakan *gadget*, minat dan semangat dalam belajar mengaji dan sekolah menjadi menurun.

Supplementary Files

Gambar 3. Buku Prestasi Harian Mengaji di Desa Gading Krembung Sidoarjo

Berikut beberapa problematika dalam penggunaan *gadget* pada anak terhadap minat belajar :

1. Kurangnya pemahaman orang tua terhadap penggunaan *gadget*.

Di zaman sekarang ini, teknologi yang sangat marak yaitu *gadget*. Dengan adanya alat teknologi ini, seakan-akan memberikan tantangan yang harus dihadapi bagi semua orang tua. Dimana semua orang tua harus bisa mengawasi anaknya dalam penggunaan *gadget*, agar tidak menimbulkan dampak buruk bagi anak.

Pada zaman sekarang ini, anak lebih mempunyai pengetahuan yang luas mengenai *gadget*. Bahkan anak-anak sudah mahir dalam mengoperasikan *gadget* daripada orang tuanya.

2. Kurangnya wawasan orang tua terhadap perkembangan teknologi (*gadget*)

Dari mahirnya anak kita dengan penggunaan *gadget* saat ini, sebagai orang tua hendaknya faham sedikit demi sedikit tentang pengoperasian *gadget*. Sehingga orang tua bisa bijak dalam menyikapi dan mengenalkan berbagai sarana teknologi kepada anak, sehingga tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan karena perkembangan alat teknologi saat ini.

Tidak semua orang tua sangat faham tentang bagaimana pengoperasian *gadget* yang baik. Terlebih karena di zaman dahulu memang alat komunikasi hanya sekedar untuk mengirim pesan saja. Akan tetapi untuk saat ini kegunaan alat komunikasi *gadget* sangat beragam manfaatnya. Dan tidak heran juga banyak orang tua yang kesulitan dalam memantau apa saja yang biasanya dioperasikan anaknya saat bermain *gadget*.

3. Kegiatan orang tua terlalu padat.

Setiap orang tua pasti mempunyai kesibukan tersendiri, baik di rumah maupun di tempat kerjanya. Dari kesibukan mereka tersebut, dapat menyebabkan mereka tidak mempunyai waktu dengan anak yang lebih. Sehingga anak-anak cenderung lebih senang menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*.

Dengan ini dapat dibuktikan bahwasannya penggunaan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar dapat menimbulkan dampak yang dapat mengganggu perkembangan anak dalam belajar membaca Al-Qur'an.

Kesimpulan

Problematika penggunaan *gadget* pada minat belajar membaca Al-Qur'an pada anak usia Sekolah Dasar di Desa Gading Krembung Sidoarjo, oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* sangat berdampak pada minat belajar membaca Al-Qur'an pada anak usia Sekolah Dasar (SD). Mereka sering menggunakan *gadget*nya dengan durasi waktu yang cukup lama, yaitu lebih dari 2 jam per hari. Penggunaan *gadget* pada anak dengan durasi lebih dari 2 jam per hari tadi, sering digunakan hanya untuk bermain *game*, *youtube*, *tiktok*, dan media pembelajaran. Saat anak menggunakan *gadget* dengan durasi yang cukup lama, juga akan membuat anak menjadi kecanduan dalam bermain *gadget* dan mengalami penurunan dalam minat belajarnya. Problematika yang dialami pada anak usia Sekolah Dasar yaitu kurangnya pengawasan dari orang tua

dalam penggunaan *gadget*, kurangnya pengetahuan tentang penggunaan *gadget* yang baik untuk orang tua dan anak, faktor dari diri sendiri, faktor teman sebaya, dan faktor lingkungan. Sehingga penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap minat dan semangat dalam belajar membaca Al-Qur'an.

References

1. L. Syifa, E. S. Setianingsih, and J. Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 4, p. 529, 2019, doi: 10.23887/jisd.v3i4.22310.
2. Syarrafatuddini, "Pengaruh Gadget dan Minat Baca Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal," Universitas Negeri Semarang, 2020.
3. T. Mukarromah, "Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak," Institut Agama Islam Negeri Metro, 2019.
4. A. Huda, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 4, no. 2, p. 91, 2018.
5. A. Djul Fadli, R. Maya, and Sarifudin, "Upaya Orangtua Dalam Meningkatkan Minat Baca Al-Quran Anak Dalam Keluarga (Studi di Masjid Umair bin Abi Waqosh Kampung Batu Gede RT 004 RW 007 Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor)," *Prosa PAI Pros. Al Hidayah Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, p. 89, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ppai/article/view/299>
6. D. Saputri, "Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Anak Baca Al-Qur'an Di Desa Talang Kerinci Kecamatan Sungai Gelam Kabupaten Muaro Jambi," p. 19, 2021.
7. Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012.
8. L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi: Rev. Bandung, 2005.
9. U. Sidiq, M. Choiri, and A. Mujahidin, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, 2019th ed. 2019.
10. samini, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Minat Baca Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 5 Banda Aceh," Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2019.
11. M. Asis, "Implementasi Media Massa (Gadget) Terhadap Perkembangan Karakter Remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang," Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019.