

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi merupakan kemampuan seseorang atau individu yang berorientasi terhadap keterampilan membaca dan menulis dasar untuk memperoleh dan memanipulasi pengetahuan melalui teks tertulis, analisis metalinguistik unit gramatikal ke struktur teks lisan dan tertulis, dari dampak sejarah manusia ke konsekuensi filosofis dan sosial pendidikan. Kajian tentang literasi dalam penulisan lebih berfokus pada kemampuan untuk membaca. Sebagai kegiatan utama literasi di samping menulis, membaca juga mengalami perubahan paradigma[1].

Seiring dengan perkembangan literasi dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, literasi juga mengalami perkembangan. Generasi muda memiliki kesadaran terhadap dunia digital atau lebih dikenal sebagai *Digital native*. Kegiatan belajar, bermain hingga bersosialisasi semuanya dapat dilakukan dengan memanfaatkan penggunaan perangkat digital seperti gadget. Hal ini menjadikan kemampuan literasi digital terhadap dunia digital juga dibutuhkan untuk menghadapi perubahan pada dunia digital. Dengan pemahaman literasi digital seseorang dapat melakukan interaksi dengan dunia digital dengan bijak dan dapat memaksimalkan potensi teknologi terhadap perkembangan kemampuan intelektual individu[2].

Minat baca pada seseorang atau individu berbanding lurus dengan kemampuan literasi, minat baca yang tinggi pada diri seseorang dapat menunjang kemampuan literasi seorang individu. Dalam menggali potensi kemampuan di era digital dengan tingkat literasi yang semakin berkembang, seorang individu juga harus memiliki minat baca yang cukup tinggi untuk dapat mempertahankan konsistensi literasi yang tinggi[3].

Berdasarkan penelitian dari UNESCO, tercatat indeks minat baca Indonesia baru mencapai 0,001 artinya pada setiap 1000 orang, hanya ada satu orang yang memiliki minat baca. Selain itu tingkat literasi di Indonesia mendapatkan ranking 64 dari 65 negara yang disurvei dan tingkat literasi membaca anak Indonesia hanya mencapai urutan 57 dari 65 negara. Kualitas suatu bangsa dapat diukur dengan kecerdasan dan

pengetahuan yang dimiliki masyarakatnya. Sedangkan kecerdasan dan pengetahuan dihasilkan dari seberapa ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui lisan maupun tulisan sedangkan dalam proses untuk memperoleh ilmu pengetahuan tersebut dibutuhkan kesadaran literasi dan juga minat baca sehingga seseorang atau individu dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dari individu tersebut. Sebagai generasi muda, kesadaran akan literasi pada anak perlu ditumbuhkan karena Anak-anak terkhusus di Indonesia kelak akan menjadi penerus bangsa yang akan melanjutkan pembangunan negara. Penggunaan *Gadget* pada anak-anak di Indonesia seharusnya meningkatkan minat baca dan memberikan kesadaran akan literasi jika diberikan pengajaran yang tepat. Namun seiring perkembangan teknologi penggunaan gadget menjadi kebutuhan sehari-hari bagi generasi muda termasuk anak Indonesia, penggunaan *Gadget* digunakan untuk mengakses sosial media dan mengakses konten yang cenderung berupa hiburan. Oleh karena itu kesadaran akan literasi dan budaya literasi juga dibutuhkan untuk mempertahankan kualitas literasi pada anak-anak di Indonesia. Jika tidak didukung dengan kemampuan literasi dan minat baca yang cukup maka akan berdampak kepada kualitas sumber daya manusia dan akan berdampak kepada pembangunan negara Indonesia di masa depan [4].

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis melakukan survei untuk pengumpulan data dengan menggunakan *google form* untuk melakukan analisis terhadap penggunaan *Gadget* dan kualitas literasi anak untuk menumbuhkan minat baca anak Indonesia dan menampilkan hasil analisis dari data yang telah didapatkan dalam bentuk data *dashboard* dengan menggunakan *Google Data Studio*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari kegiatan ini adalah

- 1) Apakah penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap minat baca dan kualitas minat baca anak Indonesia?
- 2) Bagaimana cara untuk melakukan data collection terhadap objek Analisis?
- 3) Bagaimana cara untuk melakukan *data visualization* dengan menggunakan data yang diperoleh dari *data collection*?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterkaitan dan pengaruh penggunaan *gadget* pada anak Indonesia terhadap kualitas literasi dan minat baca anak Indonesia yang cenderung rendah. Data yang didapatkan dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan tolak ukur untuk mencari solusi dalam menumbuhkan minat baca anak Indonesia contohnya adalah dapat berupa penanaman pola pikir atau mindset kepada anak Indonesia untuk meningkatkan budaya literasi maupun pemberian wawasan kepada orang tua untuk mengawasi penggunaan *gadget* dari anak-anak mereka.

1.4 Manfaat Kegiatan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan data yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kesadaran literasi dan meningkatkan kesadaran masyarakat terkhusus terhadap anak Indonesia terkait bagaimana cara bijak dalam menggunakan *gadget* dan bagaimana peran orang tua dan pihak pemerintah dalam memberikan edukasi terhadap literasi digital.