

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan pemanfaatan gadget untuk meningkatkan minat membaca dan menulis peserta didik kelas V SDN 2 Keniten Kecamatan Ponorogo dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu (1) penggunaan aplikasi membaca interaktif seperti *literacycloud* dan *lets read*, (2) adanya game edukasi yang melibatkan membaca dan menulis seperti *crossword*, *scrabble*, dan *wordscapes*, (3) penggunaan platform menulis kreatif seperti *penzu* dan *storybird*, (4) audiobook dan podcast edukasi, (5) membaca dan menulis di media sosial seperti *instagram* dan *tiktok*, (6) *e-book* interaktif dan *e-learning*, (7) diskusi dan kolaborasi digital menggunakan *google classroom* dan *padlet*.
2. Pemanfaatan gadget dapat meningkatkan minat membaca dan menulis peserta didik kelas V SDN 2 Keniten Kecamatan Ponorogo. Gadget dapat membuat peserta didik belajar sesuai dengan kecepatan dan minat mereka sendiri. Banyak aplikasi membaca dan menulis yang dirancang untuk menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan pengguna, sehingga mereka tidak merasa tertekan. Kegiatan membaca dan menulis dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja menggunakan gadget, sehingga peserta didik lebih leluasa untuk belajar. Penggunaan gadget

untuk membaca dan menulis membantu peserta didik mengembangkan literasi digital yang merupakan keterampilan penting di era modern ini. Mereka belajar bagaimana mencari informasi, menulis dengan format digital, dan menggunakan teknologi secara produktif. Pemanfaatan gadget untuk membaca dan menulis tidak hanya membuat kegiatan literasi lebih menarik tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan literasi digital.

Gadget dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat membaca dan minat menulis anak. Hal ini tentunya dengan bantuan aplikasi-aplikasi yang menjadi fitur pendukung dalam sebuah gadget. Dengan memanfaatkan gadget secara bijak, anak-anak dapat lebih tertarik pada kegiatan membaca dan menulis.

B. Implikasi

Berdasarkan pada simpulan dari penelitian ini, maka pemanfaatan gadget dalam upaya meningkatkan minat membaca dan menulis peserta didik membawa berbagai implikasi positif dan tantangan, baik dalam konteks pendidikan maupun perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Berikut implikasinya.

1. Implikasi Positif

a. Peningkatan aksesibilitas bahan belajar

Gadget memudahkan peserta didik untuk mengakses bahan bacaan dan aplikasi edukasi kapan saja dan di mana saja. Hal ini mengatasi

keterbatasan akses terhadap buku fisik, terutama di daerah terpencil. Beragam aplikasi mendukung pembelajaran personalisasi, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.

b. Motivasi belajar yang lebih tinggi

Konten interaktif, seperti video cerita, buku digital dengan animasi, dan game edukasi membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Tantangan atau penghargaan dalam aplikasi membaca dan menulis mendorong motivasi intrinsik peserta didik untuk terlibat dalam literasi.

c. Pengembangan kreativitas

Aplikasi atau platform penulisan kolaboratif membantu peserta didik menuangkan imajinasi mereka dalam bentuk cerita, puisi, atau jurnal digital. Gadget memberikan ruang bagi peserta didik untuk mencoba berbagai bentuk karya tulis, seperti *ebook*, blog, atau cerita pendek.

d. Penguatan literasi digital

Penggunaan gadget membantu peserta didik mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting di era teknologi modern seperti mencari informasi, membaca teks digital, dan mengetik.

2. Implikasi Negatif dan Tantangan

a. Risiko ketergantungan gadget

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan dan mengurangi waktu untuk kegiatan fisik atau

interaksi sosial. Pengawasan orang tua dan guru sangat diperlukan untuk mengelola waktu dan konten yang diakses.

b. Distraksi dari konten non edukasi

Gadget memiliki banyak aplikasi hiburan yang dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari tujuan membaca dan menulis. Penggunaan kontrol parental atau aplikasi khusus pendidikan dapat membantu mengurangi distraksi.

c. Kesenjangan teknologi

Tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap gadget atau koneksi internet, yang dapat menciptakan ketimpangan dalam peluang belajar. Penyediaan fasilitas teknologi di sekolah dan program subsidi dapat membantu mengatasi masalah ini.

d. Tantangan dalam pengawasan konten

Konten digital yang tidak sesuai usia atau kurang berkualitas dapat merusak tujuan awal. Guru dan orang tua harus memastikan bahwa aplikasi dan bahan bacaan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pendidikan.

3. Implikasi terhadap peran Guru dan Orang Tua

a. Perubahan metode pembelajaran

Guru perlu mengintegrasikan gadget dan teknologi dalam proses belajar mengajar untuk memaksimalkan manfaatnya. Pelatihan guru tentang teknologi pendidikan menjadi penting agar mereka dapat memilih dan mengelola aplikasi edukasi yang tepat.

b. Tuntutan keterlibatan orang tua

Orang tua perlu terlibat dalam mendampingi anak menggunakan gadget agar penggunaannya tetap produktif. Pemahaman orang tua tentang literasi digital juga penting untuk memastikan gadget digunakan secara optimal.

C. Saran

Berdasarkan pada simpulan dan implikasi dari penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Guru hendaknya lebih mengembangkan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat membaca dan menulis peserta didik. Guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan gadget untuk pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat membaca dan menulis peserta didik.
2. Kepala Sekolah dan staf hendaknya memberikan teladan kepada peserta didik untuk gemar membaca, memberikan fasilitas yang menunjang peserta didik untuk gemar membaca seperti gazebo baca atau ide kreatif lainnya yang menarik perhatian peserta didik.
3. Orang tua hendaknya memberikan teladan untuk gemar membaca di rumah, tidak memberikan beban pekerjaan rumah yang berlebihan, memberikan fasilitas yang menunjang minat membaca dan menulis anak, lebih memperhatikan anak, mendampingi anak saat melakukan akses menggunakan gadget, dan sesekali mengajak anak untuk berkunjung ke

perpustakaan daerah guna memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui dunia luar melalui buku dan fitur-fitur digital. Penggunaan Gadget dapat dimanfaatkan oleh orang tua untuk meningkatkan minat baca anak, dapat dilakukan dengan menyediakan buku-buku elektronik, buku elektronik berbentuk gambar, dan game-game yang dapat diakses menggunakan Gadget. Orang tua tidak boleh lepas tangan membiarkan anak menggunakan Gadget diluar batas kewajaran, namun orang tua harus mengawasi dan membatasi anak, dan hanya diperbolehkan untuk mengakses media-media yang dapat meningkatkan minat baca anak.