

KECANDUAN HP PADA ANAK DI ERA DIGITAL: TANTANGAN PENDIDIKAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR DAN MINAT MEMBACA

Anindia Qurotta Ayuni¹, Witrizza Arva Yurieza², Dinda Rizki Aprilia³, Jingga Salika⁴, Afriantoni⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
¹Anindiaayuni30@gmail.com, ²witrihaarvayurieza@gmail.com,
³dindariski150405@gmail.com, ⁴Jinggasalika2411@gmail.com,
⁵afriantoni_uin@radenfatah.ac.id

Abstract: In the digital era, cellphone addiction in children has a significant impact on learning achievement and reading interest. The method used is a literature study by reviewing literature, journals, books and empirical data related to the use of gadgets in children. The results of the study showed that excessive cellphone without parental supervision lowered concentration, increased dependence, and weakened literacy skills. This impact can be seen from low interest in reading, decreased understanding of subject matter, and disruption of children's social-emotional development. However, cellphones also have positive potential if used appropriately, such as through learning applications, e-books, and educational media. Effective handling strategies include limiting the use of gadgets, parental mentoring, teacher examples, and creating a fun learning environment. Increasing reading interest can be done through school-based literacy programs that involve libraries, reading corners, and literacy communities. Synergistic efforts between families, schools, and communities are needed to balance the use of technology and strengthen literacy culture so that children develop into intelligent, critical, and characterful generations.

Keywords: HP Addiction, Learning Achievement, Reading Interest, Education

Abstrak: Di era digital kecanduan handphone (HP) pada anak-anak berdampak signifikan terhadap prestasi belajar dan minat membaca. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dengan mengkaji literatur, jurnal, buku dan data empiris terkait penggunaan gadget pada anak. Hasil kajian menunjukkan bahwa HP berlebihan tanpa pengawasan orang tua menurunkan konsentrasi, meningkatkan ketergantungan, serta melemahkan kemampuan literasi. Dampak tersebut terlihat dari rendahnya minat baca, penurunan pemahaman materi pelajaran, hingga terganggunya perkembangan sosial-emosional anak. Namun HP juga memiliki potensi positif apabila digunakan dengan tepat, seperti melalui aplikasi pembelajaran, e-book, dan media edukatif. Strategi penanganan yang efektif meliputi pembatasan penggunaan gadget, pendampingan orang tua, keteladanan guru, serta penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan. Peningkatan minat baca dapat dilakukan melalui program literasi berbasis sekolah yang melibatkan perpustakaan, sudut baca, dan komunitas literasi. Upaya sinergis antara keluarga, sekolah dan masyarakat diperlukan untuk menyeimbangkan pemanfaatan teknologi dan penguatan budaya literasi agar anak berkembang menjadi generasi cerdas, kritis, dan berkarakter.

Kata kunci: Kecanduan HP, Prestasi Belajar, Minat Membaca, Pendidikan

Di era modern, hadirnya perangkat teknologi canggih dan terbaru seperti gadget juga membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Gadget adalah alat elektronik kecil yang berguna dan dapat dibawa kemana saja. Menurut Putri Fajriyanti & Saputri (2024), mencari dan mendapatkan sesuatu menjadi mudah dengan menggunakan perangkat. Handphone telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari dan menjangkau berbagai kelompok usia, termasuk dewasa, remaja, dan anak-anak. Gawai telah mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia, memungkinkan akses cepat ke informasi, memudahkan komunikasi dan membantu banyak bidang seperti bisnis, Pendidikan, agama dan sosial. Namun, meskipun gawai memiliki banyak manfaat dan ketergantungan, mereka juga memiliki efek negatif yang serius. Ini termasuk peningkatan perjudihan online, pornografi, kekerasan seksual, kejahatan siber, kecanduan permainan online, dan ketergantungan pada media sosial (Damayanti et al., 2025).

Menurut Chaidirman dalam Sabdia & Zuhriah (2023) menyatakan bahwa anak yang kecanduan HP akan mengganggu sistem motorik yang terdapat pada otaknya, selain itu dari sisi keluarga anak yang kecanduan HP juga akan mempengaruhi hubungan yang toxic dalam keluarga karena anak merasa nyaman dengan androidnya serta ketika ada masalah anak tidak akan bercerita kepada orang tuannya

dikarenakan kemampuan motorik yang dimilikinya telah terintegrasi secara mendalam dengan mekanisme dan sistem yang terdapat pada perangkat android tersebut. Penting sekali untuk menjalin dan mempertahankan komunikasi yang harmonis serta efektif di dalam lingkungan keluarga, sebab selama proses pertumbuhan dan perkembangan anak, mereka sangat memerlukan keterlibatan aktif serta peran penting dari orang tua dalam hal pengawasan yang ketat, agar tidak terjadi situasi di mana anak berkembang, bertumbuh, dan membentuk kepribadiannya berdasarkan pengaruh atau hal negatif yang telah melekat kuat pada dirinya, karena nantinya saat ia mencapai tahap usia dewasa, ia akan menghadapi dan mengalami dampak yang serupa dari pola tersebut.

Kecanduan terhadap perangkat elektronik dapat didefinisikan sebagai suatu dorongan yang sangat kuat yang mendorong individu untuk terus-menerus menggunakan gadget tersebut, sehingga keinginan ini juga mempengaruhi orang lain yang terlibat dalam pemenuhan dorongan tersebut, cahyono (2018) dalam Damayanti et al., (2025). Ketergantungan ini bisa menjadi penghalang bagi anak-anak dalam melakukan interaksi secara langsung dengan teman-teman sebaya mereka. Sementara itu, sosial memiliki peranan yang krusial dalam membantu anak-anak belajar mengenal dan mengelola emosi mereka. Kecanduan HP pada anak di era digital semakin

menjadi ancaman krusial bagi sistem pendidikan Indonesia, khususnya dalam menggunakan prestasi belajar dan minat membaca. Fenomena ini tidak hanya mengganggu perkembangan kognitif, tetapi juga memperburuk kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Oleh karena itu, di tengah maraknya dampak negatif kecanduan HP terhadap perkembangan anak Indonesia, pendidikan memerlukan strategi inovatif untuk memulihkan prestasi belajar dan minat membaca, melalui artikel ini “Kecanduan HP pada Anak di Era Digital: Tantangan Pendidikan terhadap Prestasi Belajar dan Minat Membaca”, pembahasan selanjutnya akan mengeksplorasi dinamika isu ini serta upaya pencegahannya yang efektif.

METODE

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah studi pustaka. Studi Pustaka adalah kerangka, ide, atau arahan untuk menganalisis dan mengklarifikasi data yang dikumpulkan selama penelitian, Toko (2019). Metode ini menggunakan literatur yang mencakup fakta lapangan, artikel kepustakaan ini memperoleh data dari sumber kepustakaan seperti buku, jurnal, dan lainnya. Buku-buku serta literatur lain berfungsi sebagai sumber data yang akan diolah dan dianalisis oleh peneliti. Sumber data dikumpulkan melalui pengumpulan bahan kepustakaan untuk mendapatkan informasi atau

keterangan yang bersifat teoritis. Teknik analisis data meliputi merangkum, menyajikan, dan menganalisis.

HASIL

Tingkat Kecanduan HP pada Anak SD

Data dari Kominfo 2018 menunjukkan bahwa sejak tahun 2013, Lembaga Perlindungan Anak telah menangani 17 kasus kecanduan gadget pada anak, sedangkan Komisi Nasional Perlindungan Anak sejak 2016 telah menangani 42 kasus yang serupa Hidayat & Maesyaroh (2020). Penggunaan gadget yang berlebihan oleh anak dapat mengurangi kemampuan konsentrasi mereka dan meningkatkan ketergantungan dalam menjalankan berbagai aktivitas yang seharusnya bisa dilakukan mandiri. Fenomena ini mengindikasikan bahwa banyak orang tua cenderung membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget tanpa pengawasan yang memadai. Anak-anak tersebut tidak diberi batasan terkait durasi penggunaan gadget. Peran orang tua sangatlah krusial dalam mencegah adiksi gadget pada anak. Tingkat ketergantungan anak pada gadget sangat tinggi, mencapai 79%, yang disebabkan oleh minimnya pengawasan dari orang tua. Oleh karena itu, orang tua perlu menyediakan pendidikan, pendampingan, pengawasan, dan komunikasi untuk mencegah adiksi gadget pada anak (Pramudita et al., 2024).

Menurut data yang di rilis oleh UNICEF pada tahun 2022, terlihat adanya tren yang cukup signifikan di mana anak-anak usia 9-15 tahun di

seluruh dunia mulai mengintegrasikan penggunaan perangkat elektronik ke dalam rutinitas kehidupan sehari-hari mereka. Jumlah anak yang menjadi pengguna aktif perangkat elektronik tersebut mencapai angka yang cukup besar, yaitu sekitar 5,35 miliar anak atau setara dengan persentase sekitar 93,52% dari populasi anak dalam kelompok usia tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJI) melalui survei mendalam tentang penggunaan internet di Indonesia selama periode tahun 2022-2023, jumlah pengguna internet secara keseluruhan mencapai angka 215,63 juta orang, sedangkan populasi total penduduk Indonesia sendiri tercatat sebanyak 278,69 juta jiwa. Hal ini secara langsung menunjukkan bahwa sekitar 77% dari masyarakat Indonesia secara keseluruhan telah terlibat aktif dalam penggunaan internet sebagai bagian dari kegiatan harian mereka. Namun, penurunan yang signifikan dalam jumlah pengguna gadget pada anak usia sekolah, terutama ketika penggunaan tersebut dilakukan secara berlebihan dan tanpa adanya pengawasan atau kontrol yang memadai, berpotensi besar untuk memicu munculnya berbagai gangguan mental dan emosional pada anak-anak usia sekolah. Gangguan mental dan emosional pada anak-anak ternyata merupakan masalah yang sangat umum terjadi, khususnya pada anak-anak prasekolah. Menurut data dari *National Institute of Mental Health* (NIMH), prevalensi atau tingkat kejadian gangguan mental dan emosional pada

anak-anak prasekolah di seluruh dunia diperkirakan berada dalam rentang sekitar 10% hingga 16%. Menurut data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, hampir separuh dari total anak-anak di Indonesia sudah mulai menggunakan handphone sebagai alat utama untuk mengakses internet, dengan jumlah yang mencapai angka 65,22%. Sedangkan di kabupaten Lamongan sendiri, presentase penggunaan handphone oleh anak-anak tercatat sebesar 76,81%. Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 Januari 2024, dengan melibatkan 7 anak laki-laki yang memiliki kebiasaan rutin bermain game online dan 3 anak perempuan yang aktif terlibat menggunakan gadget dengan rata-rata waktu pemakaian bersosial media, mereka semua terlihat menggunakan gadget dengan rata-rata waktu pemakaian yang cukup intens, yaitu sekitar 4 hingga 6 jam dalam satu hari penuh (Suwanti, 2024).

Dampak Kecanduan HP terhadap Prestasi Akademik

Di era sekarang, siswa sering menggunakan smartphone yang memungkinkan mereka mengakses berbagai sumber belajar dan bacaan dan membantu mereka mencari informasi dan materi pelajaran dengan cepat. Namun, penggunaan smartphone yang tidak terkontrol juga dapat menyebabkan gangguan dan menurunkan fokus belajar. Oleh karena itu,

penting untuk mengetahui manfaat dan efek dari penggunaan smartphone ini bagi siswa. Berikut dampak positif dan negatif dari penggunaan smartphone:

1. Dampak Negatif

Penelitian yang dilakukan oleh Salman dalam Rachmawati (2022) menyatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan smartphone yaitu mengganggu perkembangan anak, menurunkan prestasi belajar, meningkatkan risiko terlibat dalam tindak kejahatan, berpotensi memengaruhi sikap dan perilaku siswa lebih boros. Sejalan dengan penelitian Nurhalifah et al., (2024), penggunaan smartphone membuat siswa malas, melupakan tugas dan tanggung jawab mereka, mengganggu perkembangan mereka, dan memengaruhi sikap dan perilaku mereka.

Hasil penelitian yang dilakukan Ula, (2021), juga menunjukkan bahwa kecanduan smartphone bisa mengakibatkan anak merasa gelisah dan kesepian ketika tidak memainkannya, terus-menerus bermain meskipun sedang mengisi daya baterai, sulit lepas dari ponsel, bermain selama berjam-jam sehari, serta menangis dan marah jika tidak diberi ponsel.

2. Dampak Positif

Penggunaan smartphone juga membantu siswa memperoleh keterampilan digital yang relevan untuk zaman sekarang. Siswa belajar menggunakan perangkat dan aplikasi teknologi yang dapat membantu mereka memahami pelajaran secara mandiri. Kemampuan ini

membantu menyelesaikan tugas sekolah dan mempersiapkan siswa untuk tantangan masa depan di mana keterampilan digital sangat penting (Hudaya Adeng, 2018)

Menurut Zainuddin Atsani, (2020) siswa harus memahami cara menggunakan smartphone dan mengatur waktu mereka dengan baik, karena smartphone akan berkontribusi positif. Seperti mencari di Google atau membuka YouTube untuk konten yang relevan. Selain itu, siswa dapat menggunakan aplikasi WhatsApp untuk berkomunikasi tentang pelajaran mereka atau tugas sekolah lainnya.

Pengaruh Kecanduan HP terhadap Minat Membaca

Menurut penelitian yang dilakukan Kurniati et al., (2025), di SMK KH. Ghalib Pringsewu, minat baca siswa menurun. Banyak siswa lebih suka menghabiskan waktu di media sosial seperti Instagram dan Tiktok dari pada membaca buku atau melakukan kegiatan belajar lainnya. Hal ini berdampak negatif pada prestasi akademik mereka, terutama dalam hal pemahaman materi pelajaran. Karena terlalu sibuk bermain media sosial, siswa cenderung mengabaikan tugas sekolah dan kehilangan waktu belajar. Karena siswa seringkali berkonsentrasi pada ponsel mereka dari pada pelajaran, beberapa guru khawatir bahwa siswa semakin sulit berkonsentrasi di kelas.

Penggunaan perangkat gadget secara

berlebihan telah menunjukkan dampak yang secara statistik signifikan terhadap minat membaca pada siswa secara keseluruhan. Fokus perhatian siswa terhadap berbagai aspek kehidupan yang mereka hadapi, termasuk bahan-bahan bacaan yang penting, juga akan terpengaruh secara negatif akibat penggunaan perangkat elektronik yang dilakukan dalam waktu yang terlalu lama. Gadget telah berhasil menarik perhatian anak-anak untuk lebih memilih bermain dari pada membaca, hal ini disebabkan oleh berbagai fitur menarik yang disediakan oleh perangkat tersebut. Anak-anak sering kali memanfaatkan fitur-fitur tersebut untuk mencari hiburan, seperti bermain game interaktif dan menonton video di platform Youtube. Kondisi ini secara langsung berdampak pada minat baca seiring berjalannya waktu, dan pada saat mereka mencapai usia dewasa, anak-anak tersebut akan mengalami kekurangan pengetahuan karena tidak memiliki minat serta kebiasaan (Anggriani, 2020)

Sebagian besar siswa saat ini cenderung memanfaatkan ponsel pintar mereka untuk kegiatan bermain, dan fenomena ini ternyata berdampak buruk pada ketertarikan mereka terhadap membaca, yang pada akhirnya membuat para siswa menghadapi hambatan dalam kemampuan membaca. Di samping itu, efek negatif dari perkembangan teknologi terhadap dunia Pendidikan meliputi kecenderungan anak-anak menjadi kurang bersemangat untuk belajar, kurang antusias dalam menulis, serta masuknya

unsur-unsur budaya baru kedalam proses pembelajaran siswa. Dengan kata lain, siswa-siswa tersebut tidak memiliki motivasi intrinsik untuk membaca kecuali jika ada instruksi atau perintah yang memaksa mereka melakukannya. Hal ini menunjukkan bagaimana penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat mengurangi minat alami mereka terhadap literasi dan pembelajaran secara keseluruhan. Orang tua sering kali memfasilitasi anak-anak mereka dengan menyediakan smartphone sebagai sarana hiburan utama, hal ini disebabkan oleh kesibukan mereka yang tinggi saat bekerja. Smartphone umumnya dipandang sebagai salah satu alat yang digunakan efektif untuk digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak-anak. Namun pada kenyataannya, smartphone juga dapat berfungsi sebagai alat yang mampu merusak proses perkembangan anak secara keseluruhan, khususnya dalam hal kemampuan membaca mereka.

Strategi Pendidikan Mengatasi Kecanduan HP dan Meningkatkan Minat Membaca

1. Strategi Pendidikan Mengatasi Kecanduan HP

Untuk mengatasi tantangan kecanduan handphone (HP) pada anak, ada beberapa strategi yang sekolah lakukan. Pendekatan ini bertujuan menciptakan lingkungan Pendidikan yang mendukung perkembangan siswa, dengan mengurangi ketergantungan digital melalui inisiatif praktis. Strategi yang diterapkan

meliputi:

- a. Menjalin komunikasi dan Kerjasama dengan orang tua siswa

Guru kelas menciptakan hubungan yang baik dan kerja sama dengan orang tua siswa. Mereka memberi tahu orang tentang semua yang terjadi, baik yang bagus maupun yang kurang baik, sehingga orang tua bisa tahu bagaimana kemajuan dan perilaku anak mereka. Selain itu, guru juga meminta orang tua untuk lebih memperhatikan aktivitas anak mereka dan mengatur waktu penggunaan handphone di rumah.

- b. Menunjukkan Keteladanan Kepada Siswa

Para guru dan semua yang ada di sekolah menunjukkan contoh yang baik kepada siswa dengan tidak menggunakan handphone saat belajar, kecuali jika sangat perlu. Dengan cara ini, siswa secara tidak langsung akan meniru kebiasaan guru, yaitu hanya menggunakan handphone untuk hal-hal penting.

- c. Menciptakan lingkungan sekolah dan pembelajaran yang menyenangkan.

Sekolah menciptakan suasana yang menyenangkan untuk siswa dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung kreativitas mereka, seperti lapangan basket, meja tenis, ayunan, mushalla, perpustakaan, dan alat musik seperti, drum, piano, gitar. Hal ini membuat siswa bisa menghabiskan waktu mereka dengan kegiatan yang positif dan kreatif.

Selain itu, guru juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

- d. Setiap wali kelas melakukan pendekatan diri dan menjadi layanan konseling kepada siswa
Semua guru kelas mencari cara untuk mendekati siswanya dan memberikan bimbingan. Mereka melakukan ini dari awal saat siswa tiba di sekolah, di mana wali kelas menyambut mereka di pintu dan tangan mereka waktu pembelajaran, wali kelas juga sering berkeliling untuk melihat kegiatan siswa, dan jika ada siswa yang mengalami kesulitan, mereka akan mengajarnya dengan sabar (Yufi Latmini Lestari, 2018)

Orang tua adalah bagian penting dari keluarga dalam mencegah dan mengatasi dampak buruk dari penggunaan gadget. Oleh karena itu, orang tua harus memainkan peran penting dalam mendidik dan membimbing anak mereka agar teknologi tidak berdampak buruk pada perkembangan mereka, terutama gadget:

- a. Pembatasan Waktu: Orang tua tidak dapat mengontrol penggunaan gadget pada anak di bawah 10 tahun, yang menyebabkan kasus kecanduan. Kebiasaan sudah ada sejak kecil, jadi sulit untuk mengubahnya. Oleh karena itu, orang tua harus jeli dalam menerapkan aturan kepada anak-anaknya tanpa bertindak kasar, dan jangan lupa untuk menggunakan

penilaian non-verbal. Anak akan bisa jika ini berhasil dilakukan. Melakukan dengan tanggung jawab dan menghindari menjadi kecanduan perangkat

- b. Aktivitas Alternatif: Orang tua membantu anak-anak menemukan kesenangan di luar layar dengan mengajak mereka bermain di luar, membaca buku, atau bermain permainan kreatif yang tidak membutuhkan perangkat.
- c. Pendampingan dan pengawasan: Orang tua selalu mengawasi anak usia dini saat mereka bermain game gadget. Mereka melakukan ini dengan mendampingi anak dengan baik sehingga mereka tahu dan mengontrol apa yang dapat diakses dan dimainkan anak (Irfan et al., 2023).

2. Strategi Pendidikan Meningkatkan Minat Membaca

Beers dkk, dalam Kamilla & Putri, (2025) membahas beberapa strategi untuk menciptakan budaya literasi yang mendukung di sekolah. Salah satu strategi tersebut adalah:

- a. Membangun lingkungan sekolah fisik yang mempromosikan literasi sekolah yang ideal harus menjadi tempat yang menyenangkan dan menantang untuk belajar, jadi sangat penting untuk membuat lingkungan fisik yang mendorong literasi. Program ini mencakup penyediaan membaca di sejumlah lokasi penting di seluruh sekolah, menciptakan sudut baca di setiap kelas, dan menggunakan perpustakaan sekolah sebaik

mungkin. Diharapkan sumber daya ini akan mendorong anak-anak untuk menulis dan membaca.

- b. Menciptakan lingkungan akademik literasi, komponen fisik, social, dan emosional harus saling melengkapi.
- c. Membina kolaborasi dengan komunitas dan lingkungan sosial dalam program literasi sekolah: Program literasi harus melibatkan komunitas dan lingkungan sosial melalui komunikasi aktif dan keterlibatan dengan pemangku kepentingan yang relevan. Kepala sekolah harus bertindak sebagai pemimpin dengan pengetahuan literasi yang dapat menumbuhkan perspektif yang berbeda untuk kepentingan semua orang. Pengumpulan dana untuk bahan bacaan dapat dilakukan melalui partisipasi orang tua, kolaborasi alumni, Forum Komite Sekolah, dan organisasi yang mendukung literasi dan Pendidikan

Untuk membangun kebiasaan membaca yang menyenangkan dan bermanfaat, Sekolah harus mengadopsi pendekatan yang sistematis dan holistik. Berikut ini adalah beberapa poin penting yang dapat digunakan:

- a. Sekolah melakukan perencanaan dan perumusan program yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan minat baca siswa. Ini mencakup pengembangan program yang relevan dan menarik, serta menetapkan tujuan yang jelas untuk mencapainya. Dengan adanya perencanaan

yang matang, sekolah dapat secara efektif mengarahkan usaha mereka untuk mencapai peningkatan yang signifikan dalam minat baca siswa.

- b. Siswa harus dikenalkan dengan berbagai buku dan sumber bacaan melalui kunjungan perpustakaan. Siswa dapat melihat berbagai koleksi buku di perpustakaan dan mendapatkan inspirasi untuk membaca lebih banyak. yang menghasilkan pembelajaran literasi yang terintegrasi. Dengan cara ini, siswa dapat melihat pentingnya membaca dan menulis dalam konteks pembelajaran yang lebih luas, yang meningkatkan keinginan mereka untuk meningkatkan keterampilan literasi mereka (Firnando, 2023).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian kepustakaan yang disajikan menunjukkan bahwa kecanduan HP pada anak memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Tingkat penggunaan perangkat elektronik yang tinggi tanpa pengawasan orang tua terbukti menurunkan konsentrasi, meningkatkan ketergantungan, dan memengaruhi prestasi akademik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pramudita et al., (2024) yang menekankan bahwa kekurangan pendampingan keluarga menyebabkan 79% anak ketergantungan tinggi pada perangkat elektronik. Ini menunjukkan bahwa orang tua

harus memantau penggunaan teknologi dengan baik. Anak-anak mungkin terlibat dalam perilaku digital yang tidak jika mereka tidak menerima pendampingan yang konsisten.

Fenomena ini sejalan dengan teori kegunaan dan gratifikasi (*uses and gratification theory*), teori ini membahas mengenai apa yang dilakukan orang dengan media tertentu, Turner (2008). Pada penelitian ini di mana anak lebih cenderung menggunakan perangkat untuk kebutuhan hiburan daripada kebutuhan akademik. Hal ini terlihat dari kecenderungan anak-anak untuk menghabiskan waktu lebih banyak pada game online dan media sosial daripada membaca. Akibatnya, minat baca mereka berkurang. Keterampilan literasi, yang sangat penting untuk keberhasilan akademik di masa depan, dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan membaca. Oleh karena itu, ada rencana yang diperlukan untuk mengalihkan perhatian anak dari hiburan digital ke aktivitas yang lebih produktif. Kebiasaan ini akan tetap ada hingga mereka dewasa dan akan mengganggu kualitas pembelajaran mereka jika tidak diatasi segera.

Meskipun demikian, smartphone juga menawarkan manfaat jika digunakan dengan benar. Misalnya, siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep mereka melalui penggunaan aplikasi pembelajaran, buku elektronik, atau video pendidikan. Disinilah peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengarahkan penggunaan perangkat agar

bukan sekedar hiburan tetapi juga alat pembelajaran. Pemanfaatan teknologi secara cerdas dapat meningkatkan keterampilan digital dan akademik anak. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan manfaat teknologi, pendekatan pendampingan yang adaptif sangat penting.

Strategi pencegahan dan pengendalian kecanduan HP yang dilakukan sekolah dan orang tua memiliki relevansi besar dengan teori pendidikan humanistik, yaitu menempatkan anak sebagai individu yang perlu diarahkan melalui contoh, komunikasi efektif, dan lingkungan belajar yang kondusif. Misalnya, upaya guru untuk menunjukkan contoh dengan membatasi penggunaan HP di kelas, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan membangun kerja sama dengan orang tua terbukti efektif dalam menurunkan intensitas kecanduan. Strategi ini akan mengajarkan anak untuk mengontrol diri dan membatasi penggunaan HP secara mandiri. Jika konsistensi diterapkan, perilaku positif akan menjadi kebiasaan yang berkelanjutan sepanjang hidup mereka.

Sementara itu, strategi meningkatkan minat baca melalui penyediaan sudut baca, pemanfaatan perpustakaan, serta kolaborasi dengan komunitas literasi. Program ini menekankan bahwa literasi adalah tanggung jawab seluruh sekolah, bukan hanya wali kelas. Dengan demikian, budaya membaca dapat dimasukkan ke dalam aktivitas akademik dan non-akademik. Siswa akan menjadi lebih

terbiasa melihat membaca sebagai kebutuhan daripada kewajiban jika strategi literasi diterapkan secara luas. Pada akhirnya, minat baca yang kuat akan membentuk generasi yang memiliki daya kritis yang tinggi dan siap menghadapi tantangan di seluruh dunia.

SIMPULAN

Kecanduan HP pada anak-anak di era digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka, serta dampak langsung pada minat membaca dan prestasi belajar. Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan tanpa pengawasan orang tua terbukti menurunkan konsentrasi, meningkatkan ketergantungan, dan mempersulit literasi. Meskipun demikian, smartphone masih dapat bermanfaat jika digunakan secara bijak, seperti melalui aplikasi pembelajaran, e-book, dan media edukatif. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua menjadi sangat penting dalam mengajar anak-anak untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran daripada sekedar hiburan.

Untuk mencegah dan mengendalikan kecanduan HP, strategi pendidikan yang menekankan contoh, komunikasi yang efektif, dan lingkungan belajar yang menyenangkan harus diterapkan. Selain itu, minat baca siswa harus diperkuat melalui sudut baca, perpustakaan, dan kerja sama dengan komunitas literasi. Keluarga, sekolah, dan masyarakat

dapat bekerja sama untuk mengatasi tantangan kecanduan HP sekaligus mengubahnya menjadi peluang untuk meningkatkan literasi digital yang sehat. Dengan cara ini, anak-anak dapat berkembang menjadi generasi yang cerdas, kritis, dan berkarakter di tengah derasnya arus teknologi digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggriani, Y. (2020). Pemanfaatan Gadget dalam Meningkatkan Minat Baca Anak di Keluarga. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, 10(2), 138.
<https://doi.org/10.20473/jpua.v10i2.2020.138-147>
- Damayanti, P., Syahidin, Febrian Ahmad Dhani, & Winaslis Armi. (2025). Literasi Digital pada Anak Usia Dini Upaya meningkatkan Pengetahuan tentang Dampak Kecanduan Handphone. *KENDURI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 20–26.
<https://doi.org/10.62159/kenduri.v5i1.1741>
- Firmando, H. (2023). Program Inspirasi Literasi Miftahul Ulum (Ilmu) Strategi Meningkatkan Minat Baca Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Miftahul Ulum Depok. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 19–29.
<https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2023.003.01.03>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356–368.
- Hudaya Adeng. (2018). Minat belajar peserta didik. *Jurnal Research and Development Journal Of Education*, vol.4(2), 88.
- Irfan, I., Rahmasandi, R., Azhar, A., & Azmin, N. (2023). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Nitu Kota Bima. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 1–7.
- Kamilla, K. N., & Putri, A. A. P. (2025). Dampak Kecanduan Gadget Pada Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 4–5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 878–888.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1173>
- Kurniati, L., Sholikhin, & Devi Yuliana. (2025). Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Minat Baca Siswa di SMK KH. Ghalib Pringsewu. *Edukasi Lingua Sastra*, 23(1), 110–119.
<https://doi.org/10.47637/elsa.v23i1.1742>
- Nurhalifah, Rizaldi, D. R., Muktofan, Nilwan, & Fatimah, Z. (2024). Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Action Research Journal*, 1(1), h. 14.
- Pramudita, A., Silvi Assania Turrohmah, Nurul Azmi Herdianti, Rifda Nur Azkiyah, Neng Nenis, Angga Shidiq, & Nastiti Novitasari. (2024). Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Peran Orang Tua Dan Rumah Baca Kita Di Dusun Kidul Desa Buniseuri. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 16–28.
<https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.443>
- Putri Fajriyanti, A., & Saputri, D. (2024). The Indonesian Journal of Social Studies Fenomena Fatherless di Indonesia. *Ijss*, 7(1), 94–99.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpips/index>
- Rachmawati, N. H. (2022). Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 79–85.
<https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.172>
- Sabdia, N., & Zuhriah, Z. (2023). Pola Komunikasi pada Anak yang Kecanduan Handphone di Dalam Keluarga: *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 5(6), 3104–3117.
<https://doi.org/10.47467/reslaj.v5i6.3966>

- Suwanti, M. A. S. dan I. (2024). Hubungan Kecanduan Gadget dengan Tingkat Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pengembangan Ilmu Dan Praktik Kesehatan*, 3(5), 264–273.
- Toko, D. N. D. (2019). *Strategi dan Teknik Penulisan Karya Tulis Ilmiah dan Publikasih*. Deepublish.
- Turner, R. W. dan L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Salemba Humanika.
- Ula, W. R. R. (2021). Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Tunas Nusantara*, 3(1), 290–298.
- Yufi Latmini Lestari. (2018). Peran Sekolah Dalam Mengatasi Dampak Negatif Handphone terhadap perilaku Anak SD. *Jurnal Teachers in the Digital Age. IAIN Batu Sangkar*, 353–358.
- Zainuddin Atsani, L. G. M. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 (Transformation of learning media during Covid-19 pandemic). *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905>