



Prosiding Seminar Nasional Manajemen

Vol 4 (1) September – Februari 2025 : 136-142

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/index>

ISSN: 2830-7747; e-ISSN: 2830-5353



Minat baca Mahasiswa Universitas Pamulang dengan menggunakan gawai

Azka Aulia Utami¹, Erwin², Bambang Purnomo Yanuarso³

¹ Universitas Pamulang, ² Universitas Pamulang

* Corresponding author: e-mail: ewinn0502@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima (September 2024) Disetujui (Oktober 2024) Diterbitkan (November 2024)</p> <hr/> <p>Minat baca, Gawai, Mahasiswa, Universitas Pamulang, distraksi, frekuensi membaca</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penurunan minat baca pada mahasiswa universitas pamulang melalui penggunaan gawai sebagai sarana utama dalam mengakses informasi. Perkembangan teknologi digital dapat pisau bermata dua terhadap minat baca mahasiswa. Meskipun persepsi mahasiswa terhadap aktivitas membaca menunjukkan tingkat yang tinggi, dengan banyak yang mengakui pentingnya membaca untuk pengembangan diri, frekuensi membaca yang sebenarnya sangat rendah. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengumpulkan data melalui survei pada mahasiswa di Universitas Pamulang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh menunjukkan bahwa mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu di gawai untuk kegiatan yang tidak berkaitan dengan membaca, seperti media sosial dan hiburan digital. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara pemahaman dan praktik, dimana meskipun mahasiswa menganggap membaca itu penting, realitasnya menunjukkan ketidakaktifan mereka dalam melakukannya. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya tambahan, seperti strategi yang dapat meminimalisasi distraksi penggunaan gawai, guna meningkatkan efektivitas penggunaan gawai sebagai alat bantu pembelajaran</p>
<p>Keywords: Reading interest, Gadgets, student pamulang university, distraction, reading frequency</p>	<p>ABSTRACT</p> <p><i>This research aims to analyze how interest in reading has decreased among Pamulang University students through the use of gadgets as the main means of accessing information. The development of digital technology can be a double-edged sword for students' reading interest. Although students' perceptions of reading activities show high levels, with many recognizing the importance of reading for self-development, the actual frequency of reading is very low. This research method uses a quantitative approach by collecting data through surveys of students at Pamulang University. The research results show that the data obtained shows that students spend more time on their devices for activities that are not related to reading, such as social media and digital entertainment. This indicates a gap between understanding and practice, where even though students consider reading to be important, the reality shows that they are inactive in doing it. These findings indicate that additional efforts are needed, such as strategies that can minimize distractions from using devices, in order to increase the effectiveness of using devices as learning tools.</i></p>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara individu mengakses informasi. Gawai seperti smartphone dan tablet kini menjadi sumber utama dalam mencari berita, artikel, hingga buku digital. Meski kemudahan ini memberikan akses tak terbatas ke berbagai bentuk bacaan, ada kekhawatiran yang semakin berkembang bahwa peningkatan penggunaan gawai justru berkontribusi pada penurunan minat baca yang mendalam dan berkelanjutan.

Menurut survei yang dilakukan oleh UNESCO (United Nations Educational Scientific and Cultural Organization) pada tahun 2012, Indonesia menempati peringkat kedua terendah dalam hal literasi global, menunjukkan tingkat minat baca yang sangat minim. Berdasarkan informasi tersebut, hanya 0,001% dari masyarakat Indonesia yang menunjukkan minat membaca aktif, yang berarti hanya 1 orang dari setiap 1.000 penduduk. Selain itu, studi yang disebut "World's Most Literate Nations Ranked", yang dilaksanakan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016, menempatkan Indonesia pada posisi ke-60 dari 61 negara dalam hal minat baca. (Siagian dan Fachrurrazi, 2018). Menurut hasil penelitian dari Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 dalam kategori literasi membaca, siswa Indonesia menempati posisi ke-70 dari total 80 negara yang tercakup dalam penilaian tersebut (Kemdikbudristek, 2023). Literasi membaca siswa Indonesia mengalami peningkatan dari peringkat ke-75 pada 2018 lalu. Meskipun demikian, peringkat sekarang masih tergolong berada di posisi bawah.

Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2021) mengungkap bahwa individu yang lebih sering menggunakan gawai cenderung lebih tertarik pada konten yang singkat dan dangkal, seperti media sosial dan artikel berita pendek, daripada bacaan yang membutuhkan waktu dan perhatian lebih seperti buku atau jurnal. Fenomena ini dikenal sebagai *screen distraction*, di mana pengguna lebih sering teralih oleh notifikasi atau aplikasi hiburan daripada menyelesaikan satu bacaan yang panjang (Suharto, 2020). Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan pola baca, di mana konten yang sifatnya informatif namun singkat lebih sering diakses daripada literatur yang mendalam.

Lebih lanjut, penggunaan gawai yang berlebihan juga dikaitkan dengan menurunnya kemampuan fokus dan konsentrasi, yang merupakan faktor penting dalam aktivitas membaca (Santoso, 2019). Bagi generasi muda, khususnya pelajar, gawai menjadi pengalih perhatian utama yang menyebabkan waktu yang sebelumnya digunakan untuk membaca buku kini digantikan dengan menjelajahi konten digital yang bersifat sementara dan kurang substansial. Dalam jangka panjang, hal ini berpotensi menurunkan kemampuan literasi dan berdampak pada hasil akademik.

Meskipun gawai menawarkan kemudahan akses ke bahan bacaan, terdapat dilema terkait bagaimana teknologi ini mempengaruhi kebiasaan membaca. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah lebih dalam mengenai korelasi antara penggunaan gawai dan penurunan minat baca, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perubahan ini. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji implikasi jangka panjang dari perubahan kebiasaan membaca terhadap perkembangan literasi di kalangan masyarakat.

Fenomena menurunnya minat baca di era digital telah menjadi topik yang menarik perhatian peneliti dalam beberapa tahun terakhir. Berbagai studi telah mengeksplorasi dampak penggunaan gawai pada kebiasaan membaca, menunjukkan bahwa interaksi dengan konten digital cenderung mengubah pola baca dan fokus individu. Penelitian oleh Kurniawan dan Rina (2022) menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang tinggi di kalangan pelajar berhubungan langsung dengan penurunan frekuensi membaca buku fisik. Mereka menemukan bahwa 70% responden lebih memilih membaca konten digital daripada buku, yang berdampak pada kurangnya keterlibatan dengan teks yang lebih panjang dan kompleks.

Sebuah studi oleh Lestari (2023) menambahkan bahwa penggunaan media sosial sebagai platform utama untuk mendapatkan informasi juga berkontribusi pada pengurangan minat baca. Media sosial sering menyajikan informasi dalam format yang ringkas dan menarik, sehingga menarik perhatian pengguna. Hal ini menciptakan kebiasaan baru di mana individu lebih memilih konten singkat yang mudah dicerna, menyebabkan berkurangnya ketertarikan terhadap bahan bacaan yang lebih mendalam.

Di sisi lain, penelitian oleh Santoso dan Haris (2021) menyoroti dampak psikologis dari penggunaan gawai, terutama dalam hal kemampuan konsentrasi. Mereka menemukan bahwa individu yang menghabiskan waktu berlebihan dengan gawai mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian saat membaca teks panjang. Hasil ini sejalan dengan temuan oleh Aditya (2020) yang menunjukkan bahwa gangguan yang disebabkan oleh notifikasi dan aplikasi lain dapat mengalihkan perhatian pembaca, mengurangi waktu dan kualitas pengalaman membaca.

Selain itu, penelitian oleh Utami dan Junaidi (2022) menunjukkan bahwa meskipun banyak gawai dilengkapi dengan aplikasi membaca yang dirancang untuk meningkatkan minat baca, penggunaannya sering kali tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Mereka menemukan bahwa aplikasi tersebut sering kali digunakan untuk keperluan lain, seperti bermain game atau berselancar di internet, yang menyebabkan pengguna kehilangan fokus pada kegiatan membaca.

Dengan demikian, studi-studi ini menyoroti kompleksitas hubungan antara penggunaan gawai dan minat baca. Walaupun gawai menawarkan akses yang lebih luas terhadap informasi dan literatur, terdapat tantangan signifikan yang dihadapi dalam menjaga minat baca di tengah berbagai gangguan yang ditimbulkan oleh konten digital. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi strategi efektif dalam mengatasi masalah ini dan untuk memahami lebih dalam tentang bagaimana gawai dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi di kalangan masyarakat.

Teknologi memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi di antara mahasiswa dan pendidik, baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim (Cayeni & Utari, 2019). Teknologi dapat membantu meruntuhkan batasan kelas dan mendorong kesetaraan pendidikan dengan menyediakan akses ke pendidikan berkualitas bagi siswa dari berbagai latar belakang (Alfia, 2020).

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini menghasilkan sebuah sistem atau proses pembelajaran jarak jauh yang dimana dengan adanya sistem ini maka seorang pelajar tidaklah harus di tuntun untuk datang kesekolah untuk melakukan proses belajar sebagaimana mestinya pada sekolah formal itu sendiri (Mudrikah, 2022). Bahkan pelajasesendiri pun tidaklah harus ke perpustakaan untuk mendapatkan pengetahuan melainkan dengan menggunakan teknologi ini sendiri semua dapat di jangkau yang dimana ini akan berdampak pada literasi pelajar akan malas untuk membaca atau mencari tahu tentang informasi pengetahuan itu sendiri di karenakan teknologi tadi. Begitupula dengan guru akan dipermudah untuk mencari bahan yang akan diajarkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penurunan minat baca mahasiswa dengan penggunaan gawai, menganalisis pengaruh gawai terhadap minat baca, menggali faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca dalam konteks penggunaan gawai. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi institusi pendidikan dan pihak-pihak terkait dalam mengoptimalkan penggunaan gawai untuk meningkatkan minat baca mahasiswa.

KAJIAN LITERATUR

Pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa telah menjadi topik yang banyak dieksplorasi dalam penelitian terkini. Di satu sisi, gawai dapat meningkatkan akses informasi dan memfasilitasi kegiatan membaca; di sisi lain, gangguan dari aplikasi non akademis dapat mengurangi minat baca yang berkelanjutan.

Aisyah dan Prihantoro (2021) mencatat bahwa gawai membantu mahasiswa dalam mengakses literatur akademis, seperti e-book, jurnal, dan artikel ilmiah, yang berpotensi meningkatkan minat baca secara signifikan. Mereka mengamati bahwa mahasiswa yang secara aktif menggunakan perangkat untuk bahan bacaan akademis cenderung memiliki minat baca yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang terutama menggunakan perangkat untuk hiburan.

Santoso dan Anggraini (2020) menjelaskan bahwa gawai, termasuk perangkat, dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif bagi mahasiswa. Mereka menyoroti bahwa perangkat memungkinkan membaca kapan saja dan di mana saja. Namun, penelitian tersebut juga menekankan pentingnya pemantauan penggunaan perangkat di lingkungan pendidikan agar mahasiswa tetap fokus pada materi bacaan yang relevan.

Wijaya dan Nugroho (2019) menunjukkan bahwa gawai dapat memiliki efek positif dan negatif pada minat baca. Mereka mencatat bahwa meskipun perangkat memudahkan akses informasi, siswa

sering kali terganggu oleh notifikasi dari aplikasi nonakademis, yang mengurangi waktu dan perhatian mereka untuk kegiatan membaca yang produktif.

Yuliana dan Ardiansyah (2022) menyoroti bahwa pola interaksi yang cepat di media sosial membuat mahasiswa kurang terbiasa membaca teks panjang atau jurnal akademis. Mereka menemukan bahwa mahasiswa yang sering menggunakan perangkat untuk media sosial cenderung memiliki minat baca yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang menggunakan perangkat untuk tujuan akademis.

Rahman dan Lestari (2023) menekankan pentingnya literasi digital dalam memaksimalkan potensi pendidikan perangkat. Mereka menyatakan bahwa mahasiswa yang dapat menyaring konten dan mengoptimalkan penggunaan perangkat cenderung memiliki minat baca yang lebih tinggi.

Secara keseluruhan menunjukkan bahwa perangkat dapat secara efektif meningkatkan minat baca jika digunakan secara bijak untuk tujuan akademis. Namun, gangguan dari konten nonakademis menimbulkan tantangan yang signifikan untuk mempertahankan minat baca siswa di era digital.

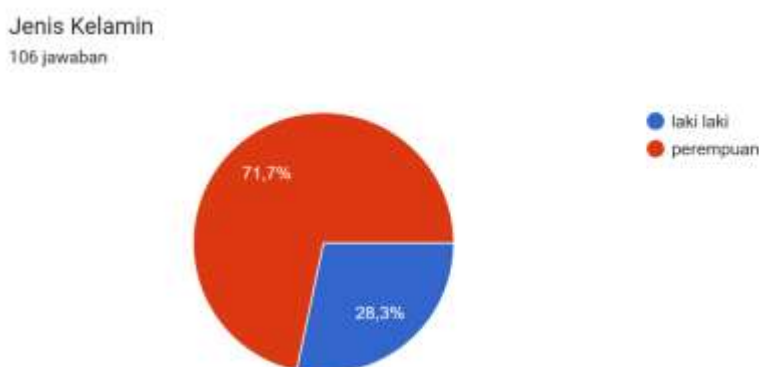
METODE

Metode penelitian secara umum dimengerti sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dimulai dengan penentuan topik, pengumpulan data dan menganalisis data, sehingga nantinya diperoleh suatu pemahaman dan pengertian atas topik, gejala atau isu tertentu. Metode penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang terencana, terstruktur, sistematis, dan memiliki tujuan tertentu baik praktis maupun teoritis.

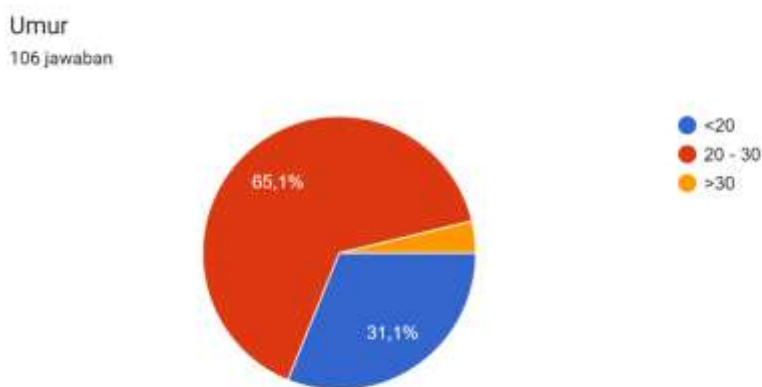
Penelitian ini adalah penelitian asosiatif dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian asosiatif (hubungan atau pengaruh) adalah jenis penelitian untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih. Jadi, disini ada variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (dipengaruhi). Penelitian asosiatif adalah penelitian yang cara penjabarannya terdiri dari angka-angka yang diolah menggunakan metode statistik (Sugiyono, 2014: 36-27).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini, responden laki-laki berjumlah 30 orang dan perempuan berjumlah 76 orang. Dimana usia responden < 20 tahun berjumlah 69 orang, usia 20-30 tahun berjumlah 33 orang dan > 30 tahun berjumlah 4 orang. Sebagai contoh, dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Jenis kelamin mahasiswa Unpam



Gambar 2. Usia mahasiswa Unpam

Berdasarkan hasil penelitian, tabel berikut ini adalah gambaran tentang presentase tanggapan mahasiswa di Universitas pamulang mengenai pengaruh minat baca dengan menggunakan gawai sebagai berikut :

Tabel 10. Hasil Uji Validasi Variabel

Hasil Uji validasi Variabel															
Indikator	Frekuensi baca			Durasi baca			Konten diakses			Konsentrasi		Persepsi baca			
Rata rata	2,21	1,75	1,56	1,58	1,74	1,69	1,80	1,57	1,77	1,68	1,74	1,94	1,93	2,41	1,76
Rata rata indikator	1,84			1,67			1,71			1,79		2,03			

Source: Erwin (2024)

Berdasarkan hasil jawaban dari responden yang merupakan Mahasiswa dari Universitas Pamulang. Para mahasiswa lebih memilih menggunakan Handphone untuk kegiatan lain, dibandingkan dengan membaca buku. Rendahnya minat baca mahasiswa disebabkan mahasiswa kurang memiliki perasaan, perhatian terhadap buku dan manfaat membaca. Kondisi ini terdapat pada Mahasiswa di Universitas pamulang.

Secara keseluruhan, dari data yang diperoleh di lapangan, terlihat bahwa mahasiswa menggunakan gawai untuk menyelesaikan membantu mereka dengan mencari sumber bacaan, ilmu pengetahuan dengan skor yang masuk dalam kategori rendah, yaitu 1,84. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan gawai oleh mahasiswa memiliki dampak yang kurang signifikan dalam memperkuat minat baca.

Berdasarkan gambar tabel di atas, sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka menggunakan gawai bukan untuk kebutuhan membaca melainkan untuk hal yang lain yang bersifat hiburan. Dari data yang terkumpul, terlihat bahwa mahasiswa menggunakan gawai sebagai alat untuk ajang mencari kepuasan diri dan interaksi sosial, baik dengan teman sebaya, anggota keluarga, maupun komunitas online. Skor yang diperoleh untuk kebutuhan literasi ini menunjukkan angka 1,71 yang masuk dalam kategori Lumayan Rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai oleh mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan Literasi mereka memiliki tingkat signifikansi yang sangat rendah.

Yusup berargumen bahwa setiap individu memiliki dorongan alami untuk terlibat dalam interaksi sosial dan bergabung dengan berbagai kelompok dalam masyarakat. Menurutnya, kebutuhan akan integrasi sosial tidak hanya tentang sekedar berkomunikasi dengan orang lain, tetapi juga tentang membangun hubungan yang kuat dan saling mendukung dalam berbagai konteks sosial. Ini mencakup

baik hubungan antarpribadi maupun keterlibatan dalam kelompok-kelompok seperti keluarga, teman, kolega, dan komunitas lokal (Yoliadi, 2022).

Berdasarkan gambar tabel di atas, sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka setuju bahwa tingkat konsentrasi mahasiswa saat membaca menggunakan gawai memiliki rata-rata sebesar 1,79, yang menunjukkan kecenderungan konsentrasi yang sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai oleh mahasiswa dapat mengganggu fokusnya ketika membaca melalui perangkat digital dan memiliki tingkat signifikansi yang sangat rendah.

Berdasarkan data frekuensi Minat baca menggunakan gawai di atas, disimpulkan bahwa tingkat kesenangan Mahasiswa di Universitas Pamulang dalam membaca menggunakan gawai tergolong rendah, dapat dilihat bahwa sebagian besar mahasiswa menyatakan kurang setuju untuk pernyataan minat baca menggunakan gawai. Dapat kita simpulkan Mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu di gawai untuk kegiatan yang tidak berkaitan dengan membaca, seperti media sosial dan hiburan digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijaya dan Nugroho (2019) menunjukkan bahwa gawai dapat memiliki efek positif dan negatif pada minat baca. Mereka mencatat bahwa meskipun perangkat memudahkan akses informasi, siswa sering kali terganggu oleh notifikasi dari aplikasi nonakademis, yang mengurangi waktu dan perhatian mereka untuk kegiatan membaca yang produktif.

Berdasarkan gambar tabel di atas, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa tidak setuju untuk pernyataan membaca setiap hari, intensitas Mahasiswa dalam membaca tidak mencapai 5 jam setiap harinya. Dimana hanya 33 orang dari 106 Mahasiswa yang menjawab membaca 5 jam setiap harinya. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan (2019) di mana persentase waktu yang digunakan respondenya dalam membaca tidak begitu signifikan, jika dibandingkan dengan durasi penggunaan internet mereka yang mencapai total $\frac{1}{4}$ hari atau sekitar 6 jam per harinya.

Berdasarkan gambar diagram di atas, sebagian besar responden menggunakan gawai untuk memenuhi kebutuhan emosional atau untuk mendapatkan pengalaman estetis dan perasaan menyenangkan. Skor yang diperoleh untuk kebutuhan afektif ini menunjukkan angka 2,03, yang masuk dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai oleh siswa untuk memenuhi kebutuhan afektif mereka memiliki tingkat signifikansi yang tinggi. Penggunaan gawai sebagai alat hiburan dan pelarian dari stres dan tekanan sehari-hari menjadi hal yang umum di kalangan siswa.

Berdasarkan data dari gambar diagram di atas, menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden menggunakan gawai untuk memenuhi kebutuhan kognitif mereka dalam mendapatkan informasi, memecahkan masalah yang dihadapi ataupun untuk mendapatkan pengetahuan tergolong sangat buruk. Hal ini tidak sejalan dengan yang disampaikan oleh fatmawati (2015) bahwa kebutuhan kognitif berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi atau adanya pengetahuan yang belum dimiliki oleh seseorang. Ketika seseorang sedang menghadapi permasalahan dan tidak memiliki solusi untuk menyelesaikannya, maka dia akan mencari sumber-sumber informasi di luar dirinya.

KESIMPULAN

Penelitian ini dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, analisis data menunjukkan bahwa skor rata-rata total untuk variable minat baca dengan menggunakan gawai adalah 1,81. Skor ini menandakan bahwa tingkat minat baca menggunakan gawai oleh mahasiswa berada pada kisaran skala interval ,0,1 - 2,00, yang menempatkannya pada kategori yang sangat buruk. Hasil ini mengindikasikan bahwa mahasiswa cenderung menggunakan gawai mereka secara aktif untuk kegiatan yang tidak berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan, termasuk kebutuhan informasi, emosional, sosial, dan hiburan. Penggunaan gawai hanya sebagai alat komunikasi atau akses ke internet, namun masih jarang digunakan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, berinteraksi dengan teman-teman mereka, mengekspresikan emosi, dan menghibur diri.

Kedua, Berdasarkan analisis kuesioner, ditemukan bahwa penggunaan gawai memiliki dampak pada minat baca mahasiswa Universitas Pamulang. Uji korelasi menggunakan rumus Slovin dengan bantuan Google form menunjukkan koefisien korelasi sebesar 1,81. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan gawai dan minat baca berada pada tingkat korelasi sedang.

REFERENSI

- Oktalinda, W,R., & Primadesi, Y. (2024). *Hubungan penggunaan gawai terhadap minat baca siswa sma negeri 2 solok selatan*. Jurnal Review Pendidikan dan pengajaran, 7(2), 2-8.
- Ruslan., & Wibayanti, S, H., (2019). *Pentingnya meningkatkan minat baca Siswa*. Prosiding seminar nasional pendidikan, 9(1), 267-276
- Afreliyanti, S., (2015). *Mengungkap sejarah dan motif batik sema-rang serta pengaruh terhadap masyarakat kampung batik tahun 1970-1998*.Jurnal Sejarah indonesia, 3(2), 53-59.
- Prasetyo, D. (2021). *Pengaruh penggunaan gawai terhadap pola baca remaja*. Jurnal Pendidikan dan Perilaku, 10(3), 78-89.
- Suharto, A. (2020). *Screen distraction dan dampaknya terhadap minat baca generasi digital*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 15(2), 56-67.
- Santoso, B. (2019). *Kecanduan gawai dan dampaknya pada kemampuan konsentrasi pelajar*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 14(1), 45-60.