



Prosiding Seminar Nasional Manajemen

Vol 4 (1) September-Februari 2025: 793-797

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

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



Tingkat Kepuasan Mahasiswa Universitas Pamulang dalam Novel Berbasis Digital

Najwa Windiyanti¹, Syakira Musdalifa Azhari^{2*}, Dika Bijaksono³

¹ Fakultas Ekonomi Bisnis, ²Program Studi Manajemen, ³Universitas Pamulang

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

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima (disi oleh editor) Disetujui (disi oleh editor) Diterbitkan (disi oleh editor)</p> <p>Kata Kunci: novel digital, kepuasan mahasiswa, preferensi membaca, teknologi digital, Universitas Pamulang.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa Universitas Pamulang dalam membaca novel berbasis digital. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, serta meningkatnya minat baca di kalangan generasi muda. Metode penelitian yang digunakan adalah survei dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 mahasiswa dari berbagai jurusan. Kuesioner dirancang untuk mengukur tingkat kepuasan umum, preferensi membaca, persepsi terhadap karakteristik novel digital, perbandingan dengan novel fisik, serta tantangan yang dihadapi dalam membaca novel digital. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa puas dengan pengalaman membaca novel digital. Karakteristik novel digital yang disukai meliputi kemudahan akses, portabilitas, dan fitur-fitur interaktif. Mahasiswa cenderung lebih memilih membaca novel digital dibandingkan novel fisik karena lebih praktis dan efisien. Namun, beberapa tantangan masih ditemui, seperti gangguan dari notifikasi, kelelahan mata, dan kurangnya sensasi fisik saat membaca buku fisik. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami perilaku membaca generasi muda di era digital, serta memberikan masukan bagi penerbit dan pengembang aplikasi membaca digital untuk meningkatkan kualitas produk mereka.</p>

ABSTRACT

Keywords:

Digital novel, Student satisfaction; Reading preference, Digital technology, Pamulang University

This study aims to measure the satisfaction level of Universitas Pamulang students in reading digital-based novels. The research is motivated by the rapid development of digital technology and the increasing interest in reading among the younger generation. The research method used is a survey by distributing questionnaires to 100 students from various departments. The questionnaire was designed to measure overall satisfaction levels, reading preferences, perceptions of digital novel characteristics, comparisons with physical novels, and challenges faced in reading digital novels. Data analysis was conducted using descriptive statistics. The results showed that most students were satisfied with their experience of reading digital novels. Preferred characteristics of digital novels include easy access, portability, and interactive features. Students tend to prefer reading digital novels over physical novels because they are more practical and efficient. However, some challenges still exist, such as distractions from notifications, eye strain, and the lack of a physical sensation when reading physical books. This research contributes to understanding the reading behavior of the younger generation in the digital era and provides input for publishers and digital reading application developers to improve the quality of their products.

PENDAHULUAN

Pada zaman digital yang sangat cepat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola interaksi yang kita miliki dengan berbagai inkrement terkait dengan pendidikan dan literasi. Salah satu di antara bentuk inovasi yang telah diciptakan ialah novel berbasis digital, yang semakin sering dianggap oleh mahasiswa. E-novel atau novel digital menjadi solusi baru dalam membaca yang dikembangkan khusus untuk memenuhi kebutuhan konsumen dalam aksesibilitas, interaksi dan layanan pengguna. Selama semester sebelumnya, mahasiswa harus menunggu rilis novel dan bahkan membeli buku di toko buku. Namun, di era digital ini, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses novel.

Secara keseluruhan, data telah mencatat bahwa penggunaan novel digital telah turun temurun meningkat di kalangan mahasiswa Indonesia. Sebanyak 60 persen mahasiswa Indonesia menggunakan e-book sebagai referensi bacaan utama, hal ini di rangkum dalam laporan dari Asosiasi Penerbit Buku Indonesia (APBMI) tahun 2022. Kekhawatiran di sini menunjukkan bahwa novel berbasis komputer kini menjadi elemen normatif dalam praktik akademik dan literasi siswa, menggantikan aspek-aspek dari novel cetak tradisional.. Sesuai dengan itu, dengan kebergantungan pada platform digital, mahasiswa dapat dengan mudah mengetahui serta mengunduh beberapa karya sastra serta memperoleh akses terhadap beberapa genre serta pengarang.

Jadi, indeks kepuasan mahasiswa terhadap novel berbasis digital merupakan objek penelitian. Namun dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati pada tahun 2021 terdapat temuan yang menyatakan bahwa mahasiswa yang menggunakan novel digital, secara cepat meningkat dalam motivasi dan interaksi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam novel digital juga dihadirkan bukan hanya teks yang dapat dibaca oleh manusia, tetapi juga fitur interaktif yang berbeda seperti anotasi analisis, reading out loud, dan multimedia yang memungkinkan pengalaman dalam membaca.

Selain itu, novel berbasis digital memiliki keunggulan dalam hal akseptabilitas. Dalam hal ini, siswa dapat mengakses novel kapan saja dan di mana saja dengan bantuan perangkat

yang mereka bawa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Mansur (2023), yang mencatat bahwa siswa yang memiliki akses mudah ke novel digital lebih aktif membaca dan berbicara tentang buku.

Pada dasarnya, ada beberapa catatan yang dapat dibuat tentang hubungan antara novel digital dan novel cetak. Meskipun beberapa siswa telah beralih ke novel digital, di hati masih ada tempat untuk novel cetak. Dalam penelitian yang dilakukan pada novel digital, Suhardi (2023) memberikan prioritas lebih besar karena kemudahan menggunakannya. Oleh karena itu, mereka dapat mengubah ukuran font, memilih mode membaca yang nyaman, dan berinteraksi dengan sebanyak item media yang tidak dapat mereka lakukan dengan buku media kertas. Ini menunjukkan bahwa novel digital mudah digunakan dan mudah digunakan.

Terkenal dari segi lingkungan, beralih ke novel digital juga membawa manfaat. Penerbitan printing baru akan memiliki dampak negatif tambahan terhadap deforestasi sebagai akibat dari produksi kertas. Bahkan dengan memilih buku digital, siswa tidak hanya mengurangi kemungkinan emisi karbon dioksida ke atmosfer tetapi juga berkontribusi pada proses pelestarian lingkungan. Pergeseran ke novel digital adalah kemajuan besar, karena, menurut meta-analisis Greenpeace tahun 2021, produksi kertas mengatasi hingga 15% deforestasi global setiap tahunnya.

Sejauh ini novel berbasis digital telah menjadi salah satu komponen penting dalam pola pembelajaran mahasiswa pada era baru ini. Betapapun mereka senang dengan novel digital ini sangat tinggi juga sangat rendah tergantung pada beberapa hal dari antara lain akses ke dalam novel digital, kualitas penawaran novel digital dan interaksi yang akan diberikan. Definisi yang lebih baik tentang kepuasan mahasiswa ini sangat bermanfaat untuk penyedia konten dan lembaga pendidikan untuk mengetahui rencana yang lebih baik dalam memenuhi tuntutan dan aspirasi mahasiswa termasuk kualitas pendidikan dan literasi yang lebih Baik di Indonesia.

Namun begitu, karena topik ini masih menjadi perbincangan hangat di kalangan para ahli, mahasiswa, maka penelitian lanjutan debat selalu diperlukan dalam memaksimalkan tantangan dan kelebihan media novel berbasis digital. Dalam hal ini, partisipasi aktif dari beberapa kelompok pemangku kepentingan akan sangat berguna dalam meningkatkan kualitas dan jangkauan literatur di era digital.

Sebagai catatan penutup, penting tidak hanya untuk menciptakan novel digital tetapi juga untuk meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan dengan memahami tingkat kepuasan mahasiswa terhadap novel tersebut.. Namun, novel berbasis digital bisa menjadi alat yang sangat membantu untuk membangun kembali budaya baca tulis yang lebih kuat di kalangan mahasiswa serta memberikan akses yang lebih luas akan karya-karya sastra yang dapat membantu dan relevan dengan kehidupan mereka.

Kesimpulannya, penting tidak hanya untuk menciptakan novel digital tetapi juga untuk memahami tingkat kepuasan mahasiswa terhadap novel tersebut demi perkembangan lingkungan belajar yang lebih baik. Novel digital dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk membangun budaya literasi yang lebih kuat di kalangan mahasiswa dan menawarkan akses lebih luas ke karya sastra yang bermanfaat dan relevan dengan kehidupan mereka.

KAJIAN LITERATUR

Studi secara literatur tentang intensitas serta konsumsi mahasiswa tentang novel berbasis digital memperlihatkan telah mencatat pada peningkatan minat dan adaptasi dalam membaca. Novel digital juga memiliki rangkaian kelebihan di dalam konteks pendidikan yang bukan hanya dalam menghadirkan akses yang lebih efektif tetapi interaktivitas yang dapat menambah nilai pada proses pembelajaran membaca. Studi oleh Kurniawati (2020) menyatakan bahwa 70% mahasiswa lebih menggunakan novel digital karena ketersediaan dan keefektifan dalam melakukan search. Tidaanya itu, integrasi elemen multimedia dalam novel

digital juga dapat meningkatkan keterlibatan pembaca untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan (Sari, 2021).

METODE

Mengacu pada Sugiyono (2017), penelitian ini menggunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif untuk mengumpulkan data primer mengenai tingkat kepuasan mahasiswa Universitas Pamulang terhadap novel digital. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden dan tingkat persetujuan mereka terhadap pernyataan dalam kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa universitas pamulang yang menggunakan novel digital. Sampel diambil dari mahasiswa di berbagai universitas yang memiliki akses ke perangkat digital seperti tablet, smartphone, dan e-reader.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indikator	Tingkat Kepuasan Umum			Karakteristik Novel Digital			Preferensi Membaca			Perbandingan dengan Novel Fisik			Kesulitan atau Tantangan Membaca Novel Digital		
	p1	p2	p3	p1	p2	p3	p1	p2	p3	p1	p2	p3	p1	p2	P3
Rata-rata	3,90	3,84	3,82	3,45	4,03	3,52	3,85	3,59	3,73	3,54	3,68	3,99	3,58	3,86	3,56
Per-indikator	3,85			3,67			3,72			3,74			3,67		

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap mahasiswa Universitas Pamulang, diperoleh data mengenai tingkat kepuasan mereka dalam membaca novel berbasis digital. Secara umum, tingkat kepuasan mahasiswa terhadap novel digital tergolong cukup tinggi dengan rata-rata skor 3,85.

Rincian hasil survei dapat dilihat sebagai berikut:

1. Karakteristik Novel Digital: Mahasiswa memberikan penilaian rata-rata 3,67 terhadap karakteristik novel digital. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa cukup puas dengan fitur-fitur dan tampilan yang ditawarkan oleh novel digital.

2. Preferensi Membaca: Rata-rata skor preferensi membaca novel digital sebesar 3,72 menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa cenderung lebih memilih membaca novel dalam format digital dibandingkan dengan format fisik.

3. Perbandingan dengan Novel Fisik: Mahasiswa memberikan penilaian rata-rata 3,74 terhadap perbandingan novel digital dengan novel fisik. Ini berarti, mahasiswa menganggap bahwa novel digital memiliki kelebihan dan keunggulan dibandingkan dengan novel fisik.

4. Kesulitan atau Tantangan: Meskipun demikian, masih terdapat beberapa tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam membaca novel digital, seperti kelelahan mata atau gangguan konsentrasi. Hal ini terlihat dari rata-rata skor kesulitan atau tantangan yang mencapai 3,67.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa novel berbasis digital telah diterima dengan baik oleh mahasiswa Universitas Pamulang. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi tingkat kepuasan mahasiswa antara lain:

1. Praktis dan Mudah Diakses: Novel digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik seperti smartphone atau tablet, sehingga lebih praktis bagi mahasiswa yang memiliki mobilitas tinggi.

2. Fitur-fitur Interaktif: Novel digital seringkali dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti catatan kaki, glosarium, atau tautan ke sumber informasi lain, yang dapat memperkaya pengalaman membaca.

3. Harga yang Lebih Terjangkau: E-book atau novel digital umumnya lebih murah dibandingkan dengan novel fisik, sehingga lebih terjangkau bagi mahasiswa.

Namun demikian, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti masalah kesehatan mata akibat paparan layar terlalu lama dan gangguan konsentrasi yang dapat terjadi saat membaca di lingkungan yang bising atau ramai.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kemudahan akses dan fitur interaktif dari novel digital mempengaruhi preferensi dan kepuasan mahasiswa dalam membaca. Temuan kami menunjukkan bahwa teknologi secara signifikan mengubah cara mahasiswa berinteraksi dengan sastra, menjadikannya lebih memilih novel dalam format digital dibandingkan cetak. Penelitian ini memperluas pemahaman yang ada tentang pergeseran dalam kebiasaan membaca di era digital, dengan menyoroti pentingnya aksesibilitas dan keterlibatan aktif dalam pengalaman membaca. Untuk penelitian mendatang, kami menyarankan eksplorasi lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari penggunaan fitur interaktif pada pemahaman dan retensi bacaan, serta studi longitudinal untuk menilai perubahan preferensi membaca di kalangan generasi mahasiswa yang beragam.

REFERENSI

- Ali, A., et al. (2021). Technological Challenges in E-Reading: Implications for Student Satisfaction. *Journal of Educational Technology*.
- Baird, A. (2020). The Psychological Benefits of Reading Fiction. *Literary Psychology Review*.
- Bary, M., et al. (2020). The Shift to Digital Reading: Understanding Student Preferences. *International Journal of Digital Literacy*.
- Chen, Y., & Zhang, X. (2019). Genre Preferences and Reading Satisfaction among College Students. *Reading Psychology*.
- Coiro, J. (2021). The Impact of Digital Interfaces on Reading Engagement. *Journal of Digital Learning*.
- Dewi, L., & Santosa, P. (2020). Social Interaction and Its Influence on Reading Experiences. *Journal of Educational Research*.
- Kurniawati, A. (2020). Pengaruh Novel Digital Terhadap Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 123-135.
- Lee, J., & Kwon, Y. (2018). Enhancing Reading Satisfaction through Interactive E-Books. *E-Book Studies Journal*.
- Piro, P. (2019). Environmental Factors Affecting Reading Engagement in Higher Education. *Journal of Learning Environment*.
- Sari, D. (2021). Pengaruh Elemen Multimedia terhadap Keterlibatan Pembaca dalam Novel Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 567-575.
- Tuckey, M., & Neill, J. (2020). Assessing Reader Satisfaction in Digital Formats. *Journal of Media Psychology*.
- Zhang, Y., et al. (2019). The Role of E-Books in Student Engagement and Learning. *Journal of Educational Computing Research*.