



Wahyu Rani Oktalinda¹
 Yona Primadesi²

HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MINAT BACA SISWA SMA NEGERI 2 SOLOK SELATAN

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena terdapatnya fenomena di mana intensitas penggunaan gawai oleh Siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan sangat tinggi, hal ini memicu terhambatnya minat mereka terhadap membaca, yang mana intensitas membaca siswa lebih rendah dari intensitas mereka dalam menggunakan gawai. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat hubungan antara penggunaan gawai dan minat baca siswa SMAN 2 Solok Selatan. Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan metode statistik inferensial. Objek kajian adalah siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan. Analisis data diperlukan sebagai upaya menjawab permasalahan penelitian yang ada. Proses analisis data melibatkan pengumpulan data, penyederhanaan, pengolahan, dan penyajian, termasuk perhitungan skor untuk menentukan hubungan antara penggunaan gawai dengan minat baca siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, terbukti bahwa terdapat korelasi antara penggunaan gawai dengan minat baca siswa SMA N 2 Solok Selatan. Hasil analisis dengan menerapkan uji regresi linear sederhana menggunakan perangkat lunak SPSS menegaskan bahwa terdapat dampak yang signifikan antara penggunaan gawai (X) dan minat baca (Y) yang mana nilai F_{hitung} adalah 26.076, sementara F_{tabel} adalah sebesar 1,992. Hal ini menandakan bahwa $F_{tabel} > F_{hitung}$ ($26.076 > 1,992$) yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Kata Kunci: Minat Baca, Gawai, Uses and Gratification

Abstract

This research was conducted due to the phenomenon where the intensity of gadget usage among students of SMA Negeri 2 Solok Selatan is very high, which triggers a decline in their interest in reading, where the intensity of reading among students is lower than their intensity in using gadgets. The aim of this research is to describe the level of relationship between gadget usage and reading interest of students at SMAN 2 Solok Selatan. This study employed a quantitative approach with inferential statistical methods. The subject of the study was students of SMA Negeri 2 Solok Selatan. Data analysis was conducted to address the research problem. In this data analysis, the collected data was simplified, processed, and then presented by calculating the correlation scores between gadget usage and reading interest of students at SMA Negeri 2 Solok Selatan. Based on the analysis conducted, gadget usage is found to have a relationship with the reading interest of students at SMA N 2 Solok Selatan. The analysis using simple linear regression test with the assistance of SPSS showed a significant influence between gadget usage (X variable) and reading interest (Y variable) where the calculated F value is 26.076, while the tabulated F value is 1.992. This indicates that the tabulated F value $>$ calculated F value ($26.076 > 1.992$), meaning that the alternative hypothesis (H_a) is accepted.

Keywords: Reading Interest, Gadget, Uses and Gratification

¹ Mahasiswa Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

² Dosen Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
 email: ulfatunh738@gmail.com, yona2154@gmail.com

PENDAHULUAN

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.

Beberapa penelitian telah menyoroti faktor penggunaan teknologi gadget atau gawai sebagai penyebab rendahnya minat baca siswa. Pertama, (Sari, 2018) menemukan bahwa rendahnya minat baca siswa dipengaruhi oleh dua faktor, Faktor-faktor yang mempengaruhi termasuk aspek internal seperti kemampuan membaca siswa dan kekurangan kebiasaan membaca, dan faktor eksternal seperti lingkungan sekolah yang tidak mendukung, keterbatasan penggunaan perpustakaan sekolah, ketersediaan buku yang terbatas, kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga, serta dampak dari menonton televisi dan bermain game di ponsel. Kedua, (Tarihoran dan Dewi, 2020) menunjukkan bahwa rendahnya minat baca siswa disebabkan oleh sejumlah faktor, termasuk lingkungan, kurangnya kosakata, budaya generasi serba instan, penggunaan gawai, gameonline dan sosial media, serta faktor internal dari diri siswa sendiri. Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor penggunaan gawai baik untuk bermain game ataupun sosial media memegang peran signifikan dalam memengaruhi minat baca siswa selain faktor dari diri siswa itu sendiri.

Selanjutnya, (Solahudin, 2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa faktor penyebab rendahnya minat baca siswa juga mencakup aspek internal seperti kemampuan membaca siswa, pemahaman terhadap isi bacaan, kurangnya kebiasaan membaca, membaca atas perintah guru, dan cenderung menyelesaikan tugas melalui internet. Di samping itu, faktor eksternal seperti lingkungan sekolah yang kurang memadai, budaya membaca yang minim, program literasi yang belum optimal, mading sekolah yang tidak diperbarui, serta penggunaan smartphome yang menyebabkan siswa lebih tertarik pada hiburan yang ditawarkan smartphome, sehingga kurang berminat untuk membaca buku.

Saat melakukan wawancara pada Jumat 10 November 2023 dengan lima siswa dari SMAN 2 Solok Selatan, terungkap bahwa kelima siswa tersebut mengaku suka membaca. Namun, ketika ditanya apakah mereka lebih suka membaca atau bermain gawai, entah itu untuk berselancar di media sosial atau bermain game, mereka secara kompak menyatakan lebih memilih untuk bermain gawai. Fenomena ini mencerminkan sebuah tren yang mungkin menjadi tantangan bagi pembudayaan literasi di era digital saat ini. Meskipun para siswa menunjukkan minat dalam membaca, kenyataannya, penggunaan gawai lebih disukai daripada menghabiskan waktu untuk membaca. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kemudahan akses informasi dan hiburan yang ditawarkan oleh gawai, serta daya tarik visual dari konten-konten di media sosial yang mampu menarik perhatian mereka.

Gawai menjadi andalan siswa sebagai sumber utama informasi, baik untuk menyelesaikan tugas sekolah maupun memperoleh pengetahuan baru. Mereka memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform seperti tiktok, reels instagram, google, dan konten video lainnya sebagai sarana cepat dan efisien dalam mengakses informasi. Preferensi ini mencerminkan pergeseran perilaku siswa dari sumber informasi tradisional, seperti buku atau perpustakaan, menuju dunia digital yang menawarkan kemudahan akses dan kecepatan dalam memperoleh informasi. Meskipun memberikan kenyamanan, perlu diingat bahwa penggunaan gawai juga membawa tantangan. Ada risiko terlalu terpaku pada gawai hingga mengakibatkan penundaan tugas atau bahkan mengabaikan tanggung jawab sehari-hari. Seiring dengan kemajuan teknologi, penting untuk

membimbing siswa agar mampu mengelola penggunaan gawai dengan bijak, memanfaatkannya sebagai alat bermanfaat tanpa mengorbankan kedisiplinan dan tanggung jawab.

Penggunaan gawai yang tidak terarah atau tidak terkendali akan membuat mereka kecanduan ditambah lagi fitur gawai yang beragam seperti sosial media dan game online memperparah kondisi tersebut (Listiyani, 2019). Gawai dapat menjadi pemicu distraksi yang memperparah kurangnya minat siswa pada bacaan yang lebih tradisional. Selain itu, kecenderungan mengonsumsi konten singkat di gawai mengurangi eksposur siswa terhadap bacaan yang lebih panjang dan kompleks, yang sangat penting untuk pengembangan kemampuan membaca yang mendalam.

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai penulis adalah untuk mendeskripsikan tingkat hubungan antara penggunaan gawai dan minat baca siswa SMAN 2 Solok Selatan. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya domain pengetahuan dalam bidang hubungan gawai terhadap minat baca siswa. Peneliti berharap bahwa temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa dan untuk mengembangkan pengetahuan lebih lanjut dalam bidang hubungan antara penggunaan gawai dan minat baca siswa. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memperkaya literatur ilmiah di domain tersebut.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode statistik inferensial. Statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data dari sampel tertentu, dan kemudian hasilnya diberlakukan secara umum untuk populasi di mana sampel tersebut diambil. Teknik statistik inferensial ini sesuai untuk digunakan pada sampel yang diambil dari populasi yang terdefinisi dengan jelas, serta pengambilan sampel tersebut dilakukan secara acak (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif inferensial, yang melibatkan pengumpulan data secara sistematis tentang fakta dan karakteristik objek penelitian. Selain itu, dilakukan beberapa langkah pengujian statistik dan hasilnya diinterpretasikan berdasarkan teori dan literatur yang relevan dengan penggunaan perangkat teknologi yaitu gawai dan minat baca.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan Tahun 2023/2024 yang berjumlah 359 orang. Dari sampel yang ada diperoleh sampel sebanyak 78 orang menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Yamane. Setelah di dapat sampel 78 orang maka selanjutnya sampel yang ada akan dibagi kembali berdasarkan tingkatan kelas. Metode pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah random atau probabilitas. Secara khusus, teknik random yang digunakan adalah proportional random sampling. Proportional random sampling merupakan penyempurnaan dari stratified random sampling, di mana jumlah sampel di setiap strata sebanding dengan jumlah anggota populasi di setiap stratum populasi. (Yusuf, 2007). Berikut rumus dari proportional random sampling dari masing-masing tingkatan kelas.

$$\text{sampel sub kelompok} = \frac{\text{jumlah kelompok}}{\text{jumlah total}} \times \text{besar sampel}$$

$$\text{kelas X} = \frac{127}{359} \times 78 = 28$$

$$\text{kelas XI} = \frac{121}{359} \times 78 = 26$$

$$\text{kelas XII} = \frac{111}{359} \times 78 = 24$$

Dari hasil perhitungan rumus di atas, dapat diketahui jumlah sampel dari 78 orang total sampel untuk masing-masing kelas adalah, kelas X sebanyak 28 orang, kelas XI sebanyak 26 orang, dan kelas XII sebanyak 24 orang.

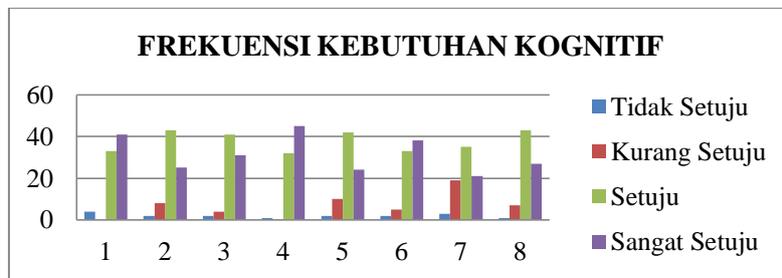
Peneliti menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner dalam penelitian ini. Angket atau kuesioner adalah kumpulan pertanyaan yang relevan dengan topik penelitian atau yang dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Untuk mengukur

respon terhadap setiap pertanyaan dalam kuesioner, peneliti menggunakan skala Likert, yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, atau persepsi seseorang atau kelompok terhadap fenomena sosial. Kuesioner disusun dalam format skala Likert, yang terdiri dari pilihan "sangat setuju", "setuju", "kurang setuju", dan "tidak setuju". Kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari 24 butir pernyataan berdasarkan indikato-indikator dari variabel minat baca dan variabel penggunaan gawai. Kuesioner yang telah melalui tahap uji validasi ahli materi dan uji validasi item, kemudian disebarakan kepada reponden via google form. Kuesioner yang telah diisi reponden dengan lengkap akan diperiksa (editing), Bagian ini melibatkan pengecekan data yang telah diperoleh dari responden melalui verifikasi data. Ini mencakup peninjauan ulang kuesioner yang telah diisi untuk memastikan bahwa setiap pernyataan dijawab dengan benar dan jelas. Tujuannya adalah untuk mengurangi tingkat kesalahan selama proses pengolahan data.

Setelah data diperiksa, maka selanjutnya dilakukan tabulasi (pengelompokan) pada data-data dengan memasukkan kedalam tabel-tabel. Tabulasi bertujuan untuk meningkatkan kejelasan dan kemudahan dalam membaca data yang akan dianalisis. Nilai frekuensi dari variabel yang sedang diteliti pada setiap indikator dihitung menggunakan rumus mean atau grand mean. Setelah data diolah, analisis selanjutnya dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif. Untuk mendapatkan frekuensi relatif atau angka persentase. Peneliti ini menggunakan teknik analisis data statistik inferensial. Teknik ini merupakan teknik menganalisis data sampel yang kemudian hasilnya diterapkan secara umum untuk populasi (Sugiyono, 2019). Semua data hasil kuesioner yang telah diperoleh dari responden diolah dan dipersentasekan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Proses selanjutnya melibatkan pembuatan kesimpulan dari data dan informasi yang telah diperoleh dari lapangan.

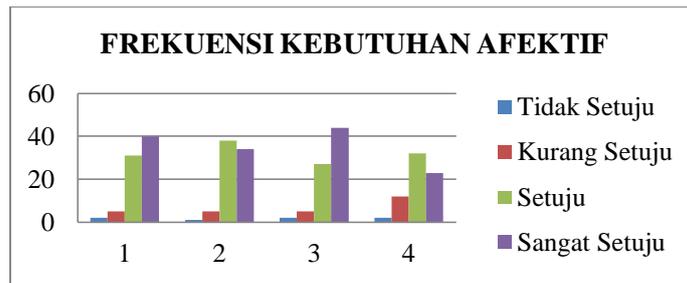
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan mengenai bagaimana penggunaan gawai siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan dapat dilihat dari 5 indikator penggunaan gawai yang dikemukakan oleh Katz, Blumlerm, dan Gurevitch, yaitu kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, integrasi personal, integrasi sosial, dan pelepasan ketegangan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kognitif berarti terkait dengan pikiran atau pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung atau proses memperoleh pengetahuan.



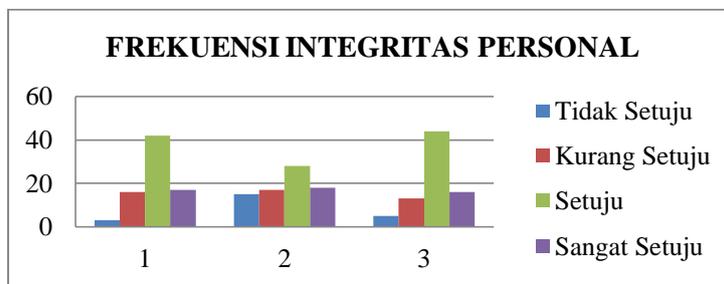
Gambar 1 Frekuensi Kebutuhan Kognitif

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 baik. Hal ini 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. Maka dari itu muncul keinginan yang besar dari responden untuk menggunakan gawai dalam memenuhi kebutuhan informasi mereka.



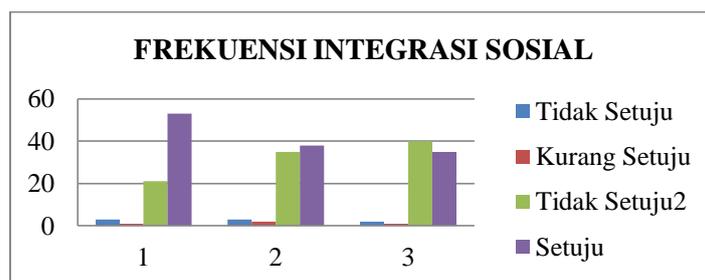
Gambar 2 Frekuensi Kebutuhan Afektif

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 3,32, yang masuk dalam kategori sangat 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.



Gambar 3 Frekuensi integrasi Personal

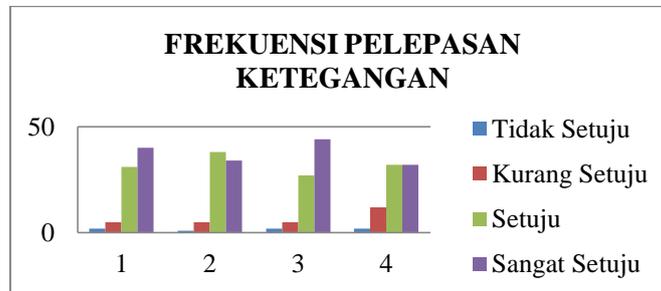
Secara keseluruhan, dari data yang diperoleh di lapangan, terlihat bahwa siswa menggunakan gawai untuk memenuhi integrasi personal mereka dengan skor yang masuk dalam kategori sangat tinggi, yaitu 3,49. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan gawai oleh siswa memiliki dampak yang signifikan dalam memperkuat dan menjaga integrasi personal mereka.



Gambar 4 Frekuensi Integrasi Sosial

Berdasarkan gambar diagram di atas, sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka menggunakan gawai untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka. Dari data yang terkumpul, terlihat bahwa siswa menggunakan gawai sebagai alat untuk memperkuat dan memelihara hubungan sosial mereka, baik dengan teman sebaya, anggota keluarga, maupun komunitas online. Skor yang diperoleh untuk kebutuhan integrasi sosial ini menunjukkan angka 3,45, yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai oleh siswa untuk memenuhi kebutuhan integrasi sosial mereka memiliki tingkat signifikansi yang sangat tinggi.

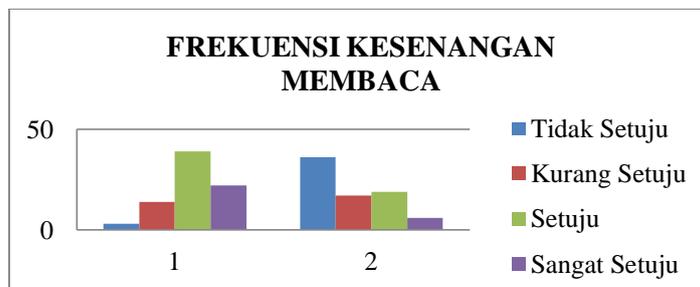
Yusup berargumen bahwa setiap individu memiliki dorongan alami untuk terlibat dalam interaksi sosial dan bergabung dengan berbagai kelompok dalam masyarakat. Menurutnya, kebutuhan akan integrasi sosial tidak hanya tentang sekedar berkomunikasi dengan orang lain, tetapi juga tentang membangun hubungan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



Gambar 5 Frekuensi Pelepasan Ketegangan

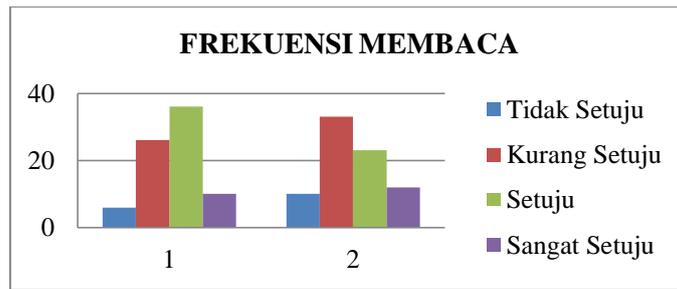
Berdasarkan gambar diagram di atas, sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka setuju untuk penggunaan gawai untuk memenuhi kebutuhan pelepasan ketegangan mereka seperti bermain sosial media, bermain game, dan mendengarkan musik. Skor yang diperoleh untuk kebutuhan pelepasan ketegangan ini menunjukkan angka 3,35, yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai oleh siswa untuk memenuhi kebutuhan pelepasan ketegangan mereka memiliki tingkat signifikansi yang sangat tinggi.

Pembahasan mengenai bagaimana minat baca siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan dapat dilihat dari 3 indikator minat baca yang dikemukakan oleh Sudarsana dan Bastiano, yaitu kesenangan membaca, frekuensi membaca, dan kesadaran akan manfaat membaca. Masing-masing indikator pada variabel minat baca memiliki 2 pernyataan, berarti terdapat 6 pernyataan pada variabel minat baca ini, untuk mengetahui tingkat atau bagaimana minat baca siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan.



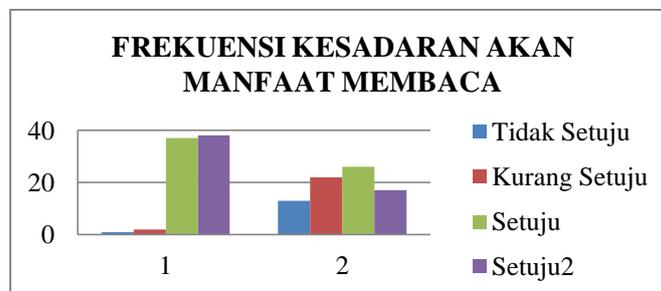
Gambar 6 Frekuensi Kesenangan Membaca

Berdasarkan data frekuensi kesenangan membaca di atas, disimpulkan bahwa tingkat kesenangan siswa SMA N 2 Solok Selatan dalam membaca tergolong tinggi, dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa (39 dan 22) menyatakan setuju untuk pernyataan suka membaca, sebaliknya sebagian besar siswa (36 dan 17) menyatakan tidak terpaksa dalam membaca. Dapat kita simpulkan bahwa siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan memiliki minat baca yang timbul dari diri siswa sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak eksternal. Hal ini sejalan dengan pendapat Artana (2016) bahwa seseorang akan melakukan hal yang berkaitan dengan sesuatu yang dapat memberikan mereka rasa senang dan kebahagiaan. Dalam konteks kesenangan dalam membaca, hal ini menunjukkan bahwa ketika seseorang menemukan kegembiraan dalam membaca, mereka cenderung akan melakukan aktivitas tersebut dengan sukarela dan tidak perlu dipaksa.



Gambar 7 Frekuensi Membaca

Berdasarkan gambar diagram di atas, diketahui bahwa sebagian besar siswa setuju untuk pernyataan membaca setiap hari, namun intensitas siswa dalam membaca tidak mencapai 5 jam setiap harinya. Dimana hanya 35 orang dari 78 siswa yang menjawab membaca 5 jam setiap harinya. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan (2019) di mana persentase waktu yang digunakan repondenya 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.



Gambar 8 Frekuensi Kesadaran Akan Manfaat Membaca

Skor yang diperoleh untuk indikator kesadaran akan manfaat termasuk dalam kategori yang tinggi, di mana dengan perolehan skor sebesar 3,03. Data tersebut menunjukkan bahwa kesadaran akan manfaat membaca siswa berada pada tingkat yang tinggi. Keyakinan yang kuat dalam manfaat membaca, terutama terkait dengan peningkatan pengetahuan dan kecerdasan, mencerminkan pemahaman yang baik dari siswa terhadap pentingnya membaca dalam pembelajaran dan perkembangan pribadi mereka.

Tabel 1 Uji Linearitas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Baca * Penggunaan Gawai	Between Groups	586.215	25	23.449	2.931	.001
	Within Groups	256.021	1	256.021	32.002	.000
	Total	330.193	24	13.758	1.720	.052
	Total Correction	416.003	52	8.000		
Corrected Total		1002.218	77			

Dari tabel uji linearitas yang terlampir, didapati bahwa nilai signifikansi statistik yang menunjukkan apakah ada deviasi yang signifikan dari linearitas dalam model regresi (Sig. Deviation From Linearity) adalah 0,052. Ini mengindikasikan bahwa signifikansi data melebihi 0,05. Ketika nilai signifikansi statistik lebih besar dari 0,05, ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dianggap linear. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel penggunaan gawai dan variabel minat baca.

		Penggunaan Gawai	Minat Baca
Penggunaan Gawai	Point-Biserial Correlation	.505	.505
	(One-tailed)	.000	.000
		78	78
Minat Baca	Point-Biserial Correlation	.505	.505
	(One-tailed)	.000	.000
		78	78

Dari tabel uji korelasi yang disajikan, terlihat bahwa nilai signifikansi data adalah 0,000. Ini menandakan bahwa signifikansi data lebih rendah dari 0,05, yang menandakan adanya hubungan atau korelasi antara data jika signifikansinya kurang dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara variabel X dan variabel Y. Selain itu, koefisien korelasi atau r hitung dari uji korelasi tersebut adalah 0,505, menandakan adanya hubungan positif antara variabel X dan variabel Y, dengan tingkat hubungan dianggap sebagai sedang.

Tabel 3 Uji Hipotesis

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	256.021	1	256.021	26.076	.000 ^b
	Residual	746.197	76	9.818		
	Total	1002.218	77			

a. Dependent Variable: Minat Baca

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gawai

Dari tabel yang disajikan, terlihat bahwa nilai F hitung adalah 26.076. Sedangkan, nilai Ftabel untuk derajat kebebasan (df) = 76 pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% adalah sebesar 1,992. Hal ini menunjukkan bahwa F hitung jauh lebih besar daripada F tabel ($26.076 > 1,992$), yang mengakibatkan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel penggunaan gawai dan variabel minat baca pada siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan.

SIMPULAN

Penelitian ini dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, analisis data menunjukkan bahwa skor rata-rata total untuk variabel penggunaan gawai adalah 3,38. Skor ini menandakan bahwa tingkat penggunaan gawai oleh siswa berada pada kisaran skala interval 3,25 - 4,00, yang menempatkannya pada kategori yang sangat baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa cenderung menggunakan gawai mereka secara aktif untuk memenuhi berbagai kebutuhan, termasuk kebutuhan informasi, emosional, sosial, dan hiburan. Penggunaan gawai bukan hanya sebagai alat komunikasi atau akses ke internet, tetapi juga sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, berinteraksi dengan teman-teman mereka, mengekspresikan emosi, dan menghibur diri.

Kedua, variabel minat baca siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan memiliki skor rata-rata yaitu sebesar 2,62. Hal ini menandakan skor tersebut berada pada skala interval 2,50 – 3,24 yang berarti tergolong dalam kategori baik. Pada indikator minat membaca siswa cenderung merasakan senang dan suka dalam membaca meskipun terkadang mereka merasa mengantuk terhadap bacaannya. Dari hasil kuesioner, tergambar bahwa siswa menunjukkan sejumlah perasaan positif terhadap membaca. Mereka merasakan kebahagiaan dan kesenangan ketika terlibat dalam kegiatan membaca. Hal ini menandakan bahwa ada minat intrinsik yang kuat

dalam membaca di antara siswa, di mana mereka menemukan kepuasan dan kegembiraan dari proses membaca itu sendiri.

Ketiga, Berdasarkan analisis kuesioner, ditemukan bahwa penggunaan gawai memiliki dampak pada minat baca siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan. Uji korelasi menggunakan rumus Pearson Correlation dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 23 menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,505. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan gawai dan minat baca berada pada tingkat korelasi sedang. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana dengan SPSS versi 23 menunjukkan nilai F hitung sebesar 26.076. Dengan nilai Ftabel untuk derajat kebebasan (df) = 76 pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,992. Hal ini menandakan bahwa F hitung jauh lebih besar dari Ftabel ($26.076 > 1,992$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Artana, K. I. (2016) Upaya Menumbuhkan Minat Baca pada Anak. Acarya Pustaka, 2(1), 1-13.
- Fatmawati, E. (2015). Kebutuhan Informasi Pemustaka dalam Teori dan Praktek. *Jurnal Info Persadha*, 13(1), 2-13.
- Hasibuan, H. A & Pradekso, T. Hubungan Intensitas Penggunaan Internet, Intensitas Komunikasi Peer Group, Status Sosial Ekonomi dengan Intensitas Membaca Buku pada Remaja Kota Semarang. *Interaksi Online*, 7(2), 80-91.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Pisa dan Pemulihan Pembelajaran di Indonesia.
- Listiyani, I., Riani, N., & Pamungkas, B. B. (2019). Urgency of the Role of Parents Against the Use of Gadgets in Children of Primary Education. *SHES: Conference Series*, 2(1), 123-128.
- Sari, C. P. (2018). Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 32(7), 3128-3137.
- Siagian, H. F. & Fachrurrazi, T. I. (2018). Implementasi Zetizen Bagi Daya Tarik Literaasi Media Generasi Z. *Jurnalisa*, 4(1), 31-45.
- Solahudin, D., Misdalina & Noviati. (2022). Ananlisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Pada Siswa kelas 5 SD Negeri 4 Tanjung Lago. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1404-1409.
- Sudarsana, U., & Bastiano. (2010). Pembinaan Minat Baca. Jakarta: Universitas Negeri Terbuka.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.
- Tarihoran, R. K., & Dewi, R. S. (2020). Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Novel Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Sastra Inggris UMN Al Washliyah. *Prosiding UMNAW*.
- Yusuf, A. M. (2007). Metodologi Penelitian. Padang: UNP Press.
- Yoliadi, D. N. (2022). Keterbatasan Koleksi Islam dalam Pemenuhan Informasi Bidang Studi Islam di Perpustakaan Pondok Pesantren Darul Ulum Tigo Jangko lintau Buo. *Isnarah*, 4(1), 1-7.