

# Pengaruh Teknologi (*gadget*) Terhadap Penurunan Minat Baca Mahasiswa

Indira Yuniarti

022529163

[Indira.yuni4arty@gmail.com](mailto:Indira.yuni4arty@gmail.com)

S1 Ilmu Perpustakaan

Universitas Terbuka

## Abstrak

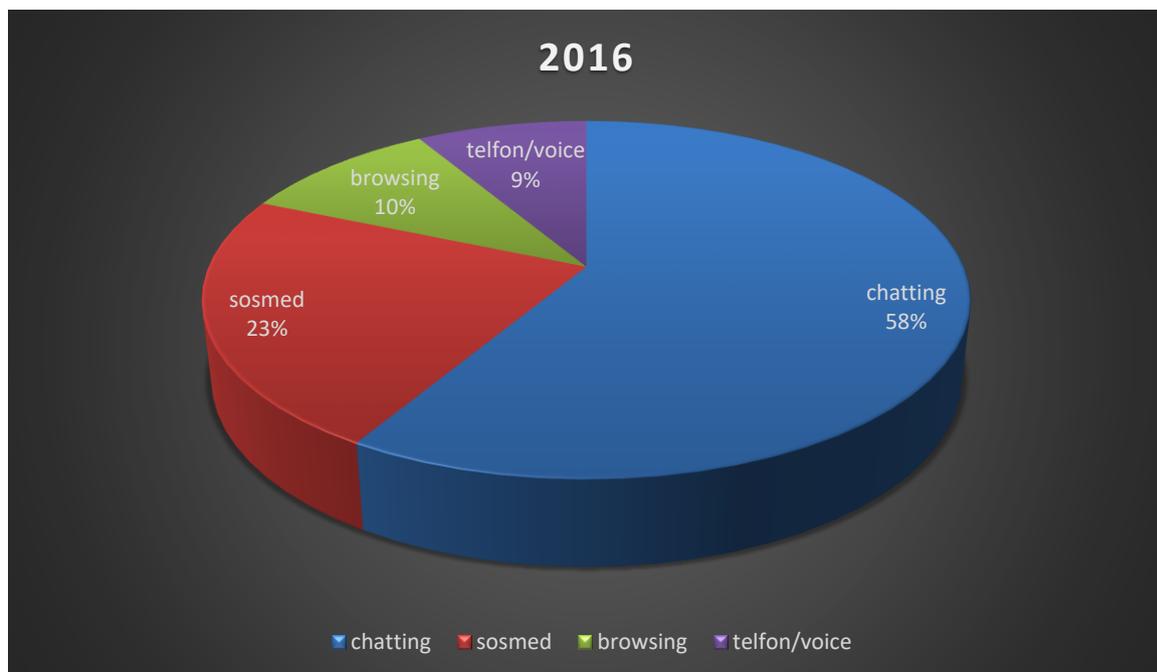
Teknologi begitu besar pengaruhnya bagi kehidupan manusia, ini yang menandai bahwa manusia dan peradabannya telah berkembang menuju arah yang lebih maju dalam semua bidang dan tatanan hidup masyarakat akan lebih dipermudah, tak terkecuali dalam hal penyedia informasi yaitu perpustakaan, begitu hal positifnya. Hal negatifnya adalah muncul beberapa permasalahan yang kemudian timbul di akibatkan pengaruh dari teknologi *gadget* tersebut, maka dari itu perlu adanya penelitian yang dapat membuktikan bahwa *gadget* memang berpengaruh terhadap minat baca dikalangan mahasiswa. Penelitian dilakukan pada mahasiswa di salah satu perguruan tinggi negeri Universitas Terbuka Jember, sistem pembelajaran di Universitas ini menggunakan metode jarak jauh dan terbuka yang artinya belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus bertatap muka dengan Dosen atau tutor media belajarnya menggunakan media cetak(buku) dan juga melalui media elektronik, penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, teknik pengumpulan data dengan wawancara kepada beberapa mahasiswa satu jurusan, dilakukan juga pembagian angket yang berisi beberapa pertanyaan. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa pengaruh *gadget* lebih dominan berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 20 orang mahasiswa dari satu jurusan sebagian besar mereka lebih berminat pada *gadget* dibandingkan minat mahasiswa terhadap buku . Hal ini menunjukkan tingkat peminatan mahasiswa untuk membaca masih rendah dan perlu adanya pembinaan pada mahasiswa baik mahasiswa tingkat pertama ataupun mahasiswa tingkat lanjut dengan memberikan program budaya baca.

Kata Kunci : Teknologi, minat baca, *gadget*, mahasiswa

## Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang minat bacanya rendah dan budaya membaca sangat jarang diterapkan dalam kehidupan mereka hal ini juga seiring dengan perkembangan teknologi dimana kaum pelajar yaitu mahasiswa juga terkena pengaruhnya yang begitu pesat sehingga menjadi masalah baru, menimbulkan dampak negatif yang berkelanjutan. Menjamurnya teknologi pada mahasiswa berupa *gadget* semakin memberi kemudahan dalam mengakses informasi dalam bentuk dan media elektronik, sehingga bagi mahasiswa yang memiliki minat baca rendah akan semakin mempermudah untuk melakukan *plagiat* atau *copy-paste* ini

merupakan suatu tindakan yang melanggar hukum serta ada peraturan perundang-undangannya plagiat termasuk kepada pelanggaran Hak Cipta dan berdampak buruk pada prestasi belajar seorang mahasiswa.. Jika tidak dapat dimanfaatkan secara bijaksana hal tersebut akan membuat mahasiswa kita menjadi tidak produktif dan berpikiran kritis. Begitupun hal ini di buktikan berdasarkan hasil survei UNESCO bahwa di indonesia minat baca masyarakatnya hanya sekitar 0,001 persen(kominfo.go.id, 2017) ini merupakan angka yang sangat rendah dan benar-benar harus diperhatikan untuk segera mencari solusi supaya keadaan ini tidak berlanjut, bisa dikatakan bahwa membaca bukan merupakan bagian kehidupan masyarakat, bukan merupakan kebutuhan primer atau kebutuhan pokok bahkan sebaliknya *gadget* menjadi kebutuhan primer bagi setiap mahasiswa. *Gadget* memiliki banyak fitur-fitur yang memberikan kemudahan kepada penggunanya sehingga kaum mahasiswa sangat bergantung terhadap keberadaanya, berikut fitu-fitur nya yaitu:



(<https://m.liputan6.com>, 2016)

Hal ini cukup membuktikan bahwa penggunaan fitur-fitur yang disediakan *gadget* mampu membuat para mahasiswa kita pasif, terhipnotis, dan tidak kritis solusi terbaik untuk menumbuhkan minat baca mahasiswa di indonesia diantaranya yaitu harus dimulai dari diri kita sendiri terutama kepada anak usia dini peran orang tua sebagai pendidikan pertama untuk anak sangat dibutuhkan, supaya menjadi kebiasaan seorang anak yang melekat hingga dewasa nanti bahkan hingga ke generasi selanjutnya. Lembaga pendidikan seperti sekolah-

sekolah, perguruan tinggi negeri maupun swasta memiliki peran penting untuk bersama-sama menumbuhkan minat baca.

### **Landasan teori**

**Teknologi** pada era ini disebut era teknologi karena teknologi membawa kemudahan bagi manusia dan merupakan kebutuhan yang harus untuk manusia saat ini, menurut seorang sosiolog Amerika **Bain**(1937). “ pada dasarnya teknologi adalah semua alat, mesin, perkakas, peranti pengangkut dan komunikasi dan juga keterampilan” berdasarkan pendapat tersebut dipahami satu hal yaitu teknologi dapat diciptakan dan dibuat oleh seseorang.

**Minat baca** merupakan dorongan dari dalam diri seseorang untuk membaca dan mengetahui, ini bukanlah hal yang terjadi pada diri setiap manusia melainkan harus di biasakan dan dibina sejak kecil lebih lanjut Menurut **Sinambela**(2005). “Minat baca adalah sikap positif dan adanya rasa keterikatan dalam diri seseorang terhadap aktivitas membaca dan tertarik terhadap buku bacaan” yang berarti bahwa rasa ketertarikan terhadap suatu bacaan berasal dari dalam diri, yang harus selalu dipupuk dibina untuk menambahkan rasa tersebut supaya menjadi kebiasaan atau terdapat sikap ketergantungan terhadap suatu bacaan. Mahasiswa di Indonesia belum terbiasa dan mengerti tentang pentingnya budaya membaca, itu bukanlah rahasia karena didikan dari kecil dan latar belakang masyarakat Indonesia. Dari beberapa kalangan masyarakat baik menengah keatas maupun menengah kebawah masih beranggapan bahwa membaca adalah sesuatu hal yang membuang waktu, membosankan dan terkesan jenuh hal itu yang melekat dan terbawa hingga mereka dewasa sampai menjadi seorang mahasiswa.

**Gadget** adalah sebuah kebutuhan primer di masyarakat tak terkecuali pada mahasiswa yang melekat tidak dapat lepas dan sudah menjadi sebuah kebutuhan, lebih lanjut **Derry**(2014:7) “menyatakan *gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia” fungsi praktis yang dimiliki *gadget* benar dapat memudahkan seluruh aktivitas manusia, tetapi juga akan berpengaruh terhadap kondisi social dan lingkungan sekitarnya.

**Mahasiswa** merupakan SDM yang sangat berharga bagi bangsa, mahasiswa dapat memberikan harapan-harapan untuk membuat inovasi dan ide-ide baru dalam dunia pendidikan, informasi maupun dalam segala bidang, dapat membawa perubahan karena SDM nya banyak. Menurut **Sarwono**” mahasiswa adalah setiap orang yang secara terdaftar

mengikuti pelajaran di sebuah perguruan tinggi” mahasiswa di identikka dengan seorang yang berpendidikan yang memiliki moral yang baik dan pengetahuan yang luas namun itu tergantung dari diri dalam setiap orang yang dapat mengatur hidupnya sendiri. Jika sedari kecil tidak mendapat pendidikan yang baik mungkin saja hanya gelar yang akan di dapat bukan ilmu dan pengetahuan.

Indonesia merupakan negara yang masih dalam perkembangan atau negara berkembang, dari sejak merdeka bisa dikatakan negara ini masih miskin sehingga pendidikan sulit untuk di dapatkan oleh semua orang, itulah yang menjadi alasan masyarakat kita tidak memiliki pengetahuan tentang budaya membaca begitupun hingga saat ini ketika sarana dan prasarana untuk membaca dapat dengan mudah di dapatkan misalnya dengan buku elektronik atau *e-book* maupun buku konvensional minat baca generasi saat ini tetap saja belum ada peningkatan. Banyak mahasiswa, kaum muda di negara ini masih belum sadar pentingnya membaca dan masih dalam proses pendewasaan pada taraf hidupnya dari segi pendidikan, ekonomi, pengetahuan dan informasi juga masih beradaptasi dengan budaya, tradisi yang ada di negara ini sehingga pada saat teknologi hadir dengan segala kenyamanannya sementara mahasiswa belum mampu untuk memilah dan memahami, serta mengimbangi pengetahuan yang sedang mencakup semua bidang, selaras dengan **Badan Pusat Statistik(BPS)** yang menyatakan bahwa jenjang pendidikan di Indonesia pada tahun 2017/2018 jumlah peserta didik (SD) sebanyak 56,26%, sekolah menengah pertama sebanyak 22,35%, sekolah menengah atas sebanyak 10.56% dan sekolah menengah kejuruan sebanyak 10,83%(<https://databoks.katadata.co.id>,2019) tentu sesuatu hal yang masih menjadi perhatian untuk pemerintah karena tidak sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yang terus dan semakin maju, dan Menjadi sebab masyarakat kita tidak dapat dengan mudah untuk menerima teknologi tanpa adanya pengetahuan dan kebijaksanaan yang dimiliki oleh setiap individu. Maka dari itu peneliti memiliki tujuan untuk melakukan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana pengaruh Teknologi *gadget* mempengaruhi kaum *milenial* mahasiswa pada saat ini.

## **Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan data dan metode penelitian kuantitatif untuk menghitung data, penelitian yang dilakukan pada salah satu Universitas Ternama di Indonesia yaitu Universitas Terbuka yang ada di jember ini” metode penelitian kualitatif adalah jenis metode yang digunakan untuk menyelidiki,

menggambarkan dan menjelaskan kualitas dari pengaruh social yang tidak dapat di ukur atau di gambarkan melalui pendekatan kuantitatif”(Sugiyono,2009:15) sedangkan penelitian kuantitatif menurut “metode yang menggunakan proses data-data yang berupa angka sebagai alat menganalisis dan melakukan kajian penelitian”(kasiram, 2008) . Sumber data yang digunakan adalah sumber data yang berasal dari data internal karena melakukan penelitian terhadap mahasiswa Universitas Terbuka. Proses pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan, wawancara, dan angket atau kuesioner serta menggunakan alat pengumpulan data yaitu daftar pertanyaan dan catatan untuk mencatat hasil wawancara. Berikut langkah-langkah penelitian yang dilakukan peneliti yaitu:

1. Melakukan pertemuan kepada setiap anggota Pokjar(kelompok belajar yang merupakan kelompok dalam satu jurusan, yaitu prodi s1 Ilmu perpustakaan) pada saat jadwal belajar kelompok dilaksanakan ,karena sistem belajar di UT merupakan sistem belajar jarak jauh atau tidak bertatap muka secara langsung dengan dosen atau mahasiswa lainnya. Sehingga peneliti mengambil waktu atau kesempatan yang digunakan pada saat belajar kelompok dilaksanakan. Penelitian dilakukan pada mahasiswa satu jurusan supaya lebih memudahkan proses pertemuan untuk melakukan penelitian
2. Kemudian melakukan pengamatan terhadap apa yang dilakukan mahasiswa yang sering mereka lakukan, kemudian pengambilan sampel secara random atau acak sederhana dengan memilih mahasiswa satu jurusan yang berasal dari semester satu sampai semester delapan
3. Melakukan wawancara secara langsung untuk mengetahui dominasi minat mereka apakah membaca atau bermain gadget dengan meminta pendapat mereka secara bebas.
4. Selanjutnya peneliti juga melakukan pengambilan data menggunakan daftar pertanyaan yaitu angket yang disebar kepada dengan sistem memilih antara *gadget* atautkah membaca buku.

## **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini mengkaji tentang minat baca mahasiswa Universitas Terbuka Jember yang menurun karena pengaruh teknologi(*gadget*) pada saat ini. Pengamatan yang telah dilakukan menunjukkan kesibukan mahasiswa dengan *gadget* mereka saat sibuk ataupun santai mereka hanya tertarik dengan *gadget* digengaman mereka.

## **Minat baca mahasiswa**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan cara wawancara tentang minat mereka terhadap membaca dari mahasiswa satu jurusan ilmu perpustakaan Universitas Terbuka yang diteliti. Sebagian besar mereka lebih berminat bermain *gadget* daripada membaca buku, dengan bermain *game online*, *whatsapp*, *Instagram*, *facebook*, *youtube*, *berselfie*, mendengarkan music, serta banyak lagi yang mereka lakukan hanya dengan menggunakan *smartphone* mereka. Alasan lain yang mereka kemukakan yaitu karena membaca merupakan hal yang membosankan, jenuh cenderung pasif datar. Rata-rata pengetahuan mereka tentang membaca dan manfaatnya belum banyak yang mereka ketahui, kecenderungan untuk membudayakan membaca tidak dilakukan hanya pada saat atau waktu-waktu tertentu seperti pada saat akan dilaksanakan UAS atau diberikan tugas kuliah.

## **Manfaat Membaca**

Berikut beberapa manfaat membaca dituturkan oleh Dr. Aidh Bin Abdullah Al-Qarni dalam ukunya “La Tahzan”:

1. Menghilangkan kecemasan dan kegundahan
2. Mengembangkan pemikiran dan menjernihkan cara berpikir
3. Meningkatkan memori dan pemahaman
4. Memperbanyak kosa kata
5. Mengembangkan kemampuan untuk dapat memproses ilmu pengetahuan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan

Selain itu peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan angket yang bersifat tertutup dengan memberikan daftar pertanyaan, angket yang berjumlah sepuluh soal berisi pertanyaan berdasarkan minat mereka, pertanyaan angket tersebut menggunakan angket tertutup yang artinya jawaban di batasi hanya dengan “**ya**” dan “**tidak**” Berikut 10 pertanyaan yang di berikan kepada mahasiswa:

1. Apakah kamu suka bermain gadget ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Saat waktu senggang apakah kamu bermain gadget?
  - a. Ya
  - b. Tidak

3. Apakah bermain gadget membosankan?
  - a. Ya
  - b. Tidak
4. Apakah bermain gadget suatu kebutuhan?
  - a. Ya
  - b. Tidak
5. Apakah gadget penting bagi kamu?
  - a. Ya
  - b. Tidak
6. Apakah *gadget* lebih membosankan daripada membaca?
  - a. Ya
  - b. Tidak
7. Apakah *gadget* suatu kebutuhan?
  - a. Ya
  - b. Tidak
8. Apakah *gadget* lebih bermanfaat daripada membaca?
  - a. Ya
  - b. Tidak
9. Apakah membaca suatu kebutuhan?
  - a. Ya
  - b. Tidak
10. Jika di perintahkan untuk memilih apa yang kamu pilih membaca

**Tabel 1 Jawaban mahasiswa tentang *Gadget***

No.	Soal	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka bermain gadget	20	0
2.	Saat waktu senggang apakah kamu bermain gadget	10	10
3.	Apakah bermain gadget membosankan	2	18
4.	Apakah bermain gadget suatu kebutuhan	12	8
5.	Apakah gadget penting bagi kamu	19	1
Jumlah		63	37
Total		$63+37 = 100$	

$$\text{Persentase ya} = \frac{\text{jumlah ya}}{\text{total}} \times 100\%, \frac{63}{100} \times 100 = 63\%$$

$$\text{Persentase tidak} = \frac{\text{jumlah tidak}}{\text{total}} \times 100\%, \frac{37}{100} \times 100 = 37\%$$

**Tabel 2 Jawaban mahasiswa tentang minat membaca**

No	Soal	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu menyukai membaca	5	15
2.	Saat waktu senggang apakah kamu membaca	2	18
3.	Apakah membaca suatu kebutuhan	7	13
4.	Apakah <i>membaca</i> membosankan	15	5
5.	Apakah membaca bermanfaat untuk kamu	7	13
Jumlah		36	64
Total		36+64 = 100	
$\text{Persentase ya} = \frac{\text{jumlah ya}}{\text{total}} \times 100\%, \frac{36}{100} \times 100 = 36\%$			
$\text{Persentase tidak} = \frac{\text{jumlah tidak}}{\text{total}} \times 100\%, \frac{64}{100} \times 100 = 64\%$			

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa minat mereka terhadap membaca sangat kurang dan lebih berminat kepada *gadget*. Dari table pertama mengenai kesukaan mereka terhadap *gadget* cukup tinggi yaitu 63%, nilai tersebut merupakan jawaban “ya” mereka terhadap 5 pertanyaan tentang *gadget* sedangkan jawaban “tidak” hanya 37% dari 5 pertanyaan.

Dalam tabel yang kedua yang berisi 5 pertanyaa tentang minat mereka untuk membaca di dapatkan hasil 36% dari jawaban “ya” sedangkan untuk jawaban “tidak” berjumlah 64% dat ini cukup membuktikan kecenderungan mereka terhadap *gadget* jika tanpa ada control maka akan berbahaya bagi jiwa mereka.

## Penutup

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Universitas Terbuka tentang pengaruh teknologi *gadget* terhadap minat baca mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan kepada mahasiswa yang berjumlah 20 orang ada banyak pendapat yang mereka berikan tentang minat baca dan *gadget* mereka beranggapan bahwa membaca buku suatu pekerjaan yang kuno banyak dari mereka mengungkapkan bahwa *gadget* lebih modern dan bisa dapat mempermudah semua pekerjaan mereka.
2. Berdasarkan hasil penyebaran angket dengan 10 pertanyaan terhadap 20 orang mahasiswa satu jurusan yaitu s1 ilmu perpustakaan dari semester satu hingga semester delapan, dari pertanyaan tentang minat terhadap *gadget* didapat 63% mereka cenderung lebih berminat bermain *gadget*, sedangkan pertanyaan tentang minat membaca sebanyak 64% yang kurang menyukai membaca.

## Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diajukan saran sebagai berikut:

1. Perlu adanya bimbingan dari lingkungan terdekat yaitu keluarga, keluarga berperan penting untuk mendidik seorang anak hingga dewasa pengawasan dari orang tua sangat berperan penting untuk mempengaruhi perkembangan anak nantinya supaya dapat bijak sana dan dapat mengontrol penggunaan *gadget* dan orang tua juga sebagai pendidikan pertama moral seorang anak supaya dapat dibiasakan, diterapkan budaya membaca untuk menambah kecintaan terhadap suatu bacaan.
2. Bimbingan dari pihak sekolah atau lembaga pendidikan juga sangat berperan penting untuk membuat cara berpikir seorang anak menjadi lebih berwawasan dan penuh dengan pengetahuan tentang kecanggihan zaman pada saat ini, dengan dibekali nya pengetahuan akan dapat membuat seseorang lebih dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Selain itu lembaga pendidikan seperti perguruan tinggi dapat lebih mengarahkan seorang mahasiswa supaya dapat memanfaatkan dengan baik teknologi saat ini supaya dapat membangun bangsa ini dengan generasi yang berpikiran produktif dan inovatif.

## Daftar Pustaka

- Aris Kurniawan. 2019. Pengertian mahasiswa menurut para ahli beserta peran dan fungsinya. Diakses melalui <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-mahasiswa/> pada tanggal 26 november 2019
- Badan Pusat Statistik. 2019. Berapa jumlah peserta didik Indonesia. Diakses melalui <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/05/02/berapa-jumlah-peserta-didik-indonesia>, pada tanggal 18 november 2019.
- Evita Devega. 2017. Teknologi masyarakat Indonesia: Malas baca tapi cerewet di medsos. Diakses melalui <https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan-media>, pada tanggal 9 November 2019.
- Dosen Sosiologi.com. 2018. Pengertian penelitian kuantitatif, ciri, dan jenisnya lengkap. Diakses melalui <http://doensosiologi.com/pengertian-penelitian-kuantitatif-ciri-dan-jenisnya-lengkap>, pada tanggal 26 november 2019
- Fatkhan Amirul Huda. 2019. Pengertian Gadget(smartphone). Diakses melalui <http://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone/> pada tanggal 26 november 2019
- Galuh Ayu Puspita. (2018). Pergeseran Budaya Baca dan Perkembangan Industri Penerbitan Buku di Indonesia. *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*. 2(1):13-20
- Hartinah, S. (2017). *Metode Penelitian Perpustakaan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Heru, w. 2012. Pentingnya Budaya Membaca. Diakses melalui <https://heruwibowo90.wordpress.com/pentingnya-budaya-membaca/> pada tanggal 22 november 2019.
- Maxmanroe.com. 2019. Metode penelitian kualitatif: pengertian, tujuan, karakteristik, dan jenisnya. Diakses melalui <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/penelitian-kualitatif.html>
- Muhammad Sufyan Abdurrahman. 2016. Fitur-fitur smartphone yang paling sering pakai orang Indonesia. Diakses melalui <https://m.liputan6.com/tekno/read/fitur-fitur-yang-paling-sering-dipakai-orang-indonesia>, pada tanggal 10 November 2019.
- Sudarsana, U. (2015). *Pembinaan Minat Baca*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Septiyantono, T. (2017). *Literasi Informasi*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Siswati. (2010). Minat Membaca pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Undip*. 8(2): 124-134
- Wahid Nasihuddin dan Dwi Ridho Aulianto. (2015). Strategi Peningkatan Kompetensi dan Profesionalisme Pustakawan di Perpustakaan Khusus. *Jurnal Perpustakaan*. 24(2): 51-58
- Yoki Firmasyah dan Udi. (2018). Penerapan Metode SDLC Waterfall dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*. 4(1): 184-191