

**PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MINAT  
BACA MAHASISWA SEKOLAH TINGGI KATOLIK  
SANTO YAKOBUS MERAUKE**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik



Oleh

**Thomas Vilkanova Roni Mau**

**NIM : 2102030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN KATOLIK  
SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS  
MERAUKE**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MINAT BACA**

**MAHASISWA SEKOLAH TINGGI KATOLIK**

**SANTO YAKOBUS MERAUKE**

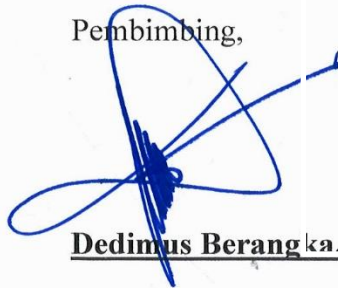
**Oleh**

**Thomas Vilkanova Roni Mau**

**NIM: 2102030**

**Telah disetujui Oleh:**

Pembimbing,



**Dedimus Berangka, S. Pd., M.Pd.**

**NIDN. 2721128601**

Merauke, 03 Oktober 2025

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MINAT BACA**  
**MAHASISWA SEKOLAH TINGGI KATOLIK**  
**SANTO YAKOBUS MERAUKE**

**Oleh:**

**Thomas Vilkanova Roni Mau**

**Nim: 2102030**

**Telah disetujui Oleh**

Telah dipertahankan di Hadapan Sidang Dewan  
Penguji Skripsi Pada Tanggal 03 Oktober 2025

**DEWAN PENGUJI SKRIPSI**

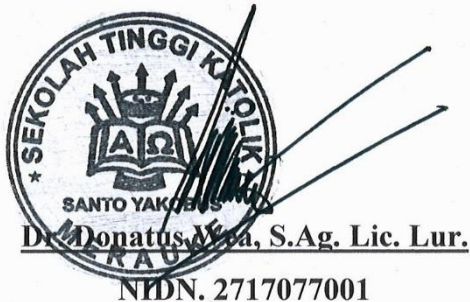
Ketua	:	Dedimus Berangka, S.Pd., M.Pd	.....
Anggota	:	1. Yohanes Hendro Pranyoto, S.Pd., M.Pd	.....
	:	2. Raimundus Sedo, S.T, M.T.	.....
	:	3. Dedimus Berangka, S.Pd., M.Pd.	.....



Merauke, 03 Oktober 2025

Sekolah Tinggi Katolik Santo yakobus Merauke

Ketua,

  
**Dr. Donatus W. Ma, S.Ag. Lic. Lur.**  
**NIDN. 2717077001**

**Dr. Donatus Wea, S.Ag. Lic. Lur.**

**NIDN. 2717077001**

**PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan Untuk:

1. Orang tua tercinta, Saudara, serta keluarga yang dengan setia dalam mendukung penulis selama menempuh studi di Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.
2. Bapak Dedimus Berangka, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang terhormat atas kesabaran, bimbingan, arahan, dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Seluruh teman seperjuangan angkatan 2021 yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
4. Keluarga besar Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke yakni, ketua STK, dosen, staf, pegawai, dan seluruh mahasiswa yang telah memberikan kemudahan dalam melakukan penelitian ini.

## **MOTTO**

“Kesuksesan bukan milik orang pintar, tapi milik mereka yang mau berusaha.”

**(B.J. Habibie)**

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Penulis menyatakan skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang penulis kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Penulis bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang penulis peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Merauke, 03 Oktober 2025

Penulis,



Thomas Vilkanova Roni Mau

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Minat Baca Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke" dengan baik dan tepat waktu. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir di Sekolah Tinggi Keguruan Santo Yakobus Merauke.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Donatus Wea, S.Ag., selaku Ketua Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.
2. Bapak Dedimus Berangka., S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan moral, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Teman-teman mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini serta memberikan dukungan dan semangat.

Penelitian ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan kami. Oleh karena itu, penulis sangat

Akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, terutama dalam memahami pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Merauke, 03 Oktober 2025

Penulis



Thomas Vilkanova Roni Mau

2102030

## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Minat Baca Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa. 2) mengetahui besarnya pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa. 3) menemukan upaya apa yang dapat meningkatkan minat baca mahasiswa.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan model analisis regresi. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke dari semester II-XIII sebanyak 122 orang. Instrumen yang digunakan ialah angket dengan bentuk skala likert dengan jumlah butir instrumen penelitian variabel penggunaan gawai sebanyak 30 soal, sedangkan variabel minat baca sebanyak 30 soal. Dari hasil uji validitas pada taraf signifikan 5% dengan  $N=122$  orang. Hasil uji validitas variabel X menunjukkan dari 30 butir, 27 butir valid (rentang 0,22–0,52) dan 3 butir tidak valid (rentang 0,14–0,18). Pada variabel Y, 26 butir valid (rentang 0,26–0,47) dan 4 butir tidak valid (rentang 0,15–0,18). Uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach menunjukkan nilai 0,782 untuk variabel X dan 0,732 untuk variabel Y, sehingga keduanya dinyatakan reliabel.

Hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi  $F_{hitung}$  sebesar 0,531, lebih besar dari taraf signifikan 0,05, sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya, penggunaan gawai tidak berpengaruh signifikan terhadap minat baca mahasiswa. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,003 menunjukkan bahwa hanya 0,3% variasi minat baca dijelaskan oleh penggunaan gawai, dan 99,7% dipengaruhi faktor lain.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar peningkatan minat baca mahasiswa tidak hanya difokuskan pada pembatasan penggunaan gawai, tetapi juga melalui penciptaan lingkungan sosial dan akademik yang mendukung. Mahasiswa didorong untuk memperluas pergaulan baik di dalam maupun di luar kampus melalui kegiatan-kegiatan positif yang mendorong literasi dan diskusi ilmiah. Interaksi antar teman sebaya yang sehat juga diharapkan membentuk komunitas belajar yang harmonis dan memotivasi peningkatan minat baca secara berkelanjutan.

**Kata Kunci:** pengaruh gawai, minat baca, mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke Merauke.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTO .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Sistematika Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Gawai .....	9
1. Definisi dan Karakteristik Gawai.....	9
a. Pengertian Gawai .....	9
b. Fungsi dan Manfaat Gawai .....	10
c. Jenis-Jenis Gawai dan Media Sosial .....	12
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gawai .....	15
a. Intensitas Penggunaan Gawai.....	17
b. Penggunaan Gawai Dalam Pembelajaran.....	18

c. Pengaruh Penggunaan Gawai Bagi Kesehatan.....	19
3. Dampak Penggunaan Gawai .....	20
a. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku.....	21
b. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Minat Baca.....	22
c. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar .....	23
B. Minat Baca dan Cara Meningkatkan.....	25
1. Minat Baca .....	25
a. Pengertian Minat .....	25
b. Pengertian Membaca.....	25
c. Pengertian Minat Baca .....	27
2. Manfaat Membaca.....	27
a. Tujuan Membaca.....	29
b. Jenis-Jenis Membaca.....	30
c. Indikator Minat Baca.....	32
3. Penyebab Rendahnya Minat Baca.....	34
a. Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca .....	34
b. Faktor yang Menghambat Minat Baca.....	36
c. Dampak Minat Baca yang Tinggi dan Rendah .....	37
4. Pentingnya Meningkatkan Minat Baca .....	38
a. Strategi dalam Meningkatkan Minat Baca.....	39
b. Cara Meningkatkan Minat Baca.....	40
c. Faktor Bahan Pengajaran Upaya Untuk Meningkatkan Minat Baca.....	41
C. Penelitian Terdahulu .....	43
D. Kerangka Pikir .....	50
E. Hipotesis Penelitian .....	52
BAB III METODE PENULISAN.....	53
A. Jenis Penelitian.....	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
C. Populasi dan Sampel .....	55
D. Variabel Penelitian.....	58

E. Definisi Operasional Variabel.....	59
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	60
G. Kisi-Kisi atau Pedoman Instrumen Pengumpulan Data.....	62
H. Uji Kualitas Data.....	63
I. Uji Persyaratan Data .....	65
J. Uji Hipotesis .....	67
K. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Deskripsi Tempat Penelitian .....	70
1. Profil Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.....	70
a. Sejarah Singkat Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke .....	70
b. Visi Misi.....	72
B. Kondisi Geografis Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke .....	73
C. Hasil Penelitian dan Deskripsi Data .....	76
1. Uji Kualitas Data.....	76
2. Uji Persyaratan Analisis.....	84
3. Uji Hipotesis .....	88
D. Pembahasan.....	90
BAB V PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan .....	99
B. Saran .....	100
DAFTAR PUSTAKA .....	103
LAMPIRAN.....	108

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian Terdahulu .....	47
Tabel 3.1	Waktu Penelitian .....	54
Tabel 3.2	Populasi Mahasiswa .....	56
Tabel 3.3	Penentuan Sampel .....	58
Tabel 3.4	Skor Alternatif Jawaban Variabel X dan Y .....	61
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Variabel X .....	62
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y .....	62
Tabel 3.7	Kriteria Nilai Validitas Instrumen .....	64
Tabel 4.1	Jumlah Mahasiswa .....	75
Tabel 4.2	Penentuan Sampel .....	75
Tabel 4.3	Uji Reliabilitas Variabel X .....	77
Tabel 4.4	Uji Reliabilitas Variabel Y .....	77
Tabel 4.5	Kriteria Penggunaan Gawai .....	78
Tabel 4.6	Kriteria Minat Baca Mahasiswa .....	79
Tabel 4.7	Statistics .....	79
Tabel 4.8	Frekuensi Skor Skala Penggunaan Gawai .....	80
Tabel 4.9	Frekuensi Skor Skala Minat Baca Mahasiswa .....	82
Tabel 4.10	Anova .....	86
Tabel 4.11	Anova Hipotesis .....	88
Tabel 4.12	Model Summary .....	89
Tabel 4.13	Corelasi .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Penggunaan Gawai .....	1
Gambar 1.2 Data Minat Baca.....	2
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	51
Gambar 3.1 Peta Lokasi Penelitian .....	54
Gambar 4.1 Letak Geografis Tempat Penelitian.....	74
Gambar 4.2 Diagram Penggunaan Gawai .....	80
Gambar 4.3 Diagram kriteria dan persentase minat baca mahasiswa.....	83
Gambar 4.4 Normal P.P Plot Regresi .....	85
Gambar 4.5 Scatlerplot.....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Surat Izin Penelitian .....	109
Lampiran II	Data Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.....	110
Lampiran III	Kuesioner Penelitian Variabel X dan Y .....	110
Lampiran IV	Tabel Excel Uji Validitas X dan Y .....	117
Lampiran V	Dokumentasi Tempat Penelitian .....	120
Lampiran VI	Dokumentasi Penelitian .....	121

# BAB I

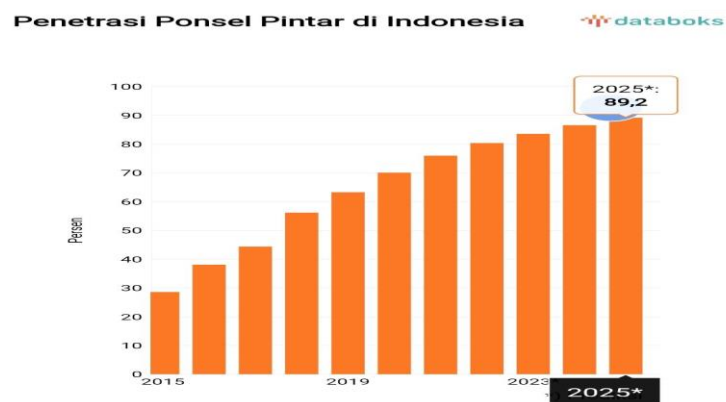
## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi merupakan infrastruktur penting yang menunjang keberlangsungan dan kenyamanan hidup manusia (Rudini, Sistem Informasi Manajemen, 2023, p. 135). Salah satu wujud kemajuan teknologi yang paling menonjol adalah perangkat seluler, terutama smartphone, yang kini paling banyak digunakan untuk mengakses informasi, berkomunikasi, dan menikmati hiburan.

Di Indonesia, adopsi terhadap teknologi ini mengalami peningkatan pesat. Pada tahun 2015, pengguna smartphone hanya mencapai 28,6% dari total populasi. Namun, seiring dengan meningkatnya keterjangkauan perangkat dan ketersediaan jaringan internet, angka tersebut terus tumbuh signifikan. Pada 2018, pengguna smartphone naik menjadi 56,2%, dan pada 2019 mencapai 63,3%. Diperkirakan pada 2025, penetrasi pengguna smartphone akan menembus 89,2% dari populasi Indonesia

**Gambar 1.1 Data Penggunaan Gawai**

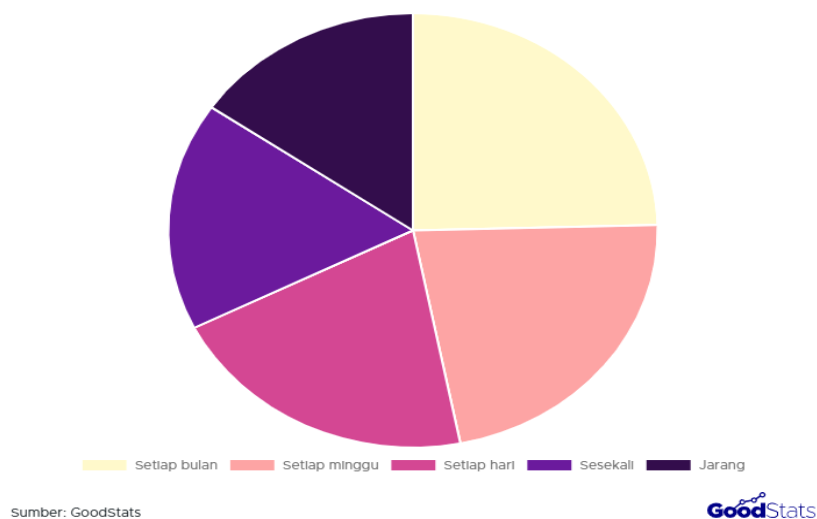


[telekomunikasi/statistik/bdbf32de49a325c/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025](https://telekomunikasi/statistik/bdbf32de49a325c/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025)

Peningkatan akses terhadap gawai seperti smartphone ini tidak hanya mencerminkan kemajuan teknologi, tetapi juga berpengaruh pada pola perilaku masyarakat, termasuk dalam hal literasi. Hasil survei GoodStats tahun 2025 memperkuat hal ini: Survei GoodStats pada awal 2025 terhadap 1.000 responden menunjukkan bahwa hanya 20,7% masyarakat yang rutin membaca buku setiap hari. Sisanya membaca seminggu sekali (22,3%), sebulan sekali (24,6%), sesekali (17%), atau hampir tidak pernah (15,4%). Rendahnya minat baca ini disebabkan oleh kurangnya waktu, minat yang menurun, serta pengaruh kuat media digital yang lebih mudah diakses (Wafa, 2025)

### Gambar 1.2 Data Minat Baca

Data Intensitas Publik RI dalam Membaca Buku 2025



Sumber: <https://data.goodstats.id/statistic/survei-goodstats-baru-1-dari-5-orang-yang-rutin-baca-buku-setiap-hari-pxSPf>

Fenomena ini menunjukkan bahwa rendahnya minat baca yang hingga kini masih menjadi persoalan serius dalam masyarakat dan dunia pendidikan di Indonesia. Hal tidak dapat dilepaskan dari pola perilaku generasi muda saat ini.

Menurut (Juniantoro, 2021, p. 567) penggunaan gawai yang berlebihan juga menimbulkan tantangan tersendiri, terutama terkait minat baca mahasiswa. Studi menunjukkan bahwa durasi penggunaan gawai yang tinggi cenderung menggeser perhatian mahasiswa dari aktivitas literasi seperti membaca buku, ke aktivitas digital lain seperti bermain gim, menonton video, atau mengakses media sosial.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Utami, Erwin, & Yanuarso, 2024), yang menyatakan penggunaan gawai yang berlebihan dan tidak terkontrol di kalangan mahasiswa dapat memicu adiksi. Kecenderungan ini diperparah oleh kebiasaan penggunaan gawai yang berdampak pada minat baca.

Gejala tersebut tidak hanya tercermin dalam kajian teoritis, tetapi juga terkonfirmasi melalui hasil observasi lapangan yang dilakukan di Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, yang menunjukkan adanya fenomena umum di kalangan mahasiswa, yaitu penggunaan gawai secara ekstensif untuk mengakses media sosial. Penggunaan ini seringkali melebihi tujuan akademis, kecenderungan ini mengindikasikan adanya potensi dampak negatif dari penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa.

Fenomena rendahnya minat baca turut tercermin di Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. Berdasarkan penelitian Natalia Kipman (2021), dengan judul Pengaruh Kurangnya Minat Baca Alkitab Terhadap Panggilan Sebagai Katekis dan guru Agama Pada Mahasiswa Stk St. Yakobus Merauke. Meskipun jenis bacaan yang diteliti berbeda Alkitab dalam penelitian Natalia Kipman (2021) dan bacaan akademik umum dalam penelitian ini, indikator rendahnya minat baca yang ditemukan tetap mencerminkan kondisi literasi mahasiswa secara keseluruhan

Indikasi penurunan minat baca mahasiswa di Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke dapat dilihat dari rendahnya tingkat kunjungan ke perpustakaan kampus. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gawai yang berlebihan terhadap minat baca. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengidentifikasi solusi untuk penggunaan gawai yang bijaksana, serta mendorong pemanfaatan gawai sebagai media untuk meningkatkan minat baca. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan bagi pemangku kebijakan dalam merumuskan program-program literasi yang relevan dengan perkembangan teknologi, sehingga budaya membaca dapat tetap terjaga di era digital.

Terkait dengan permasalahan di atas, penggunaan gawai yang berlebihan sehingga terjadi dampak kurangnya minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, maka penulis menganggap perlu melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Minat Baca Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat mendefinisikan masalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa cenderung menggunakan gawai untuk aktivitas hiburan, seperti media sosial dan game, daripada untuk membaca materi akademik.
2. Fungsi gawai sebagai sarana pendukung pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal untuk meningkatkan minat baca mahasiswa.
3. Minat baca mahasiswa menurun seiring dengan meningkatnya ketergantungan terhadap konten digital yang bersifat cepat dan instan.
4. Rendahnya akses dan keterlibatan mahasiswa terhadap sumber bacaan, baik digital maupun cetak, menunjukkan lemahnya budaya literasi di lingkungan kampus.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, penelitian ini dibatasi pada penggunaan gawai (*smartphone*) yang berlebihan sehingga berdampak pada rendahnya minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. Dari batasan masalah ini penulis ingin mengkaji dampak dari penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah-masalah yang ada di atas, maka penulis merumuskan yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke?
3. Upaya Apa Yang Dapat Dilakukan Untuk Meningkatkan Minat Baca Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.
3. Menemukan upaya untuk meningkatkan minat baca Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat yang baik bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. Manfaat tersebut sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke

Diharapkan mahasiswa dapat membedakan penggunaan gawai secara positif dan negatif, serta menjadi lebih bijak dalam memanfaatkan gawai untuk menambah ilmu pengetahuan, sehingga dapat menumbuhkan minat baca yang efektif.

2. Bagi lembaga Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi strategis bagi pengembangan kebijakan akademik di lingkungan Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, khususnya dalam merumuskan pendekatan edukatif yang seimbang antara pemanfaatan teknologi digital berupa gawai dan penguatan budaya literasi mahasiswa, sehingga institusi memiliki landasan empiris dalam merancang program pembelajaran yang mendukung peningkatan minat baca di tengah tantangan era digital.

3. Untuk peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber yang berguna bagi peneliti selanjutnya dalam memahami dan mengkaji lebih lanjut hubungan antara penggunaan gawai dan minat baca di kalangan mahasiswa, sehingga dapat mendorong lahirnya penelitian lanjutan dengan fokus, pendekatan, atau variabel yang lebih spesifik.

## **G. Sistematika Penelitian**

Agar dapat memahami penelitian ini, penulis membagi pembahasan dalam tiga bab yaitu:

Bab I, berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian. Bab II, kajian pustaka berisi pembahasan yang meliputi kajian teori, kajian empiris, penelitian terdahulu, kerangka pikir, dan hipoteses. Bab III, penelitian yang akan dilakukan penulis tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. Metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, uji kualitas data, uji hipotesis, dan teknik analisa data.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Gawai**

##### **1. Definisi dan Karakteristik Gawai**

###### **a. Pengertian Gawai**

Menurut (Pudyastuti & Kariyadi, 2023, p. 1), gawai merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang bersifat portabel dan praktis, dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu tanpa memerlukan sambungan listrik tetap. Sementara itu, (Fajria & Amelia, 2024, p. 18) menjelaskan bahwa gawai mencakup berbagai perangkat seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan iPad yang diciptakan untuk memudahkan manusia dalam mengakses informasi, pengetahuan, hiburan, serta berita terkini.

Dari pengertian gawai di atas dapat ditarik kesimpulan dari penulis bahwa, gawai merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang untuk menunjang aktivitas manusia secara praktis dan efisien. Dengan bentuknya yang portabel, gawai seperti *smartphone*, tablet, dan laptop menjadi alat multifungsi yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, tanpa tergantung pada sumber daya listrik tetap. Keberadaan gawai menjadi bagian dari perkembangan teknologi modern yang sangat membantu segala kebutuhan manusia.

## **b. Fungsi dan Manfaat Gawai**

Pada dasarnya gawai memiliki fungsi dan manfaat sebagai alat bantu yang sangat berguna untuk memudahkan berbagai aspek kehidupan manusia. Berikut adalah beberapa fungsi dan manfaat gawai (Pudyastuti & Kariyadi, 2023, p. 3):

### 1. Media komunikasi

Salah satu fungsi gawai yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia yaitu sebagai alat komunikasi. Setiap orang bisa saling terhubung untuk berkomunikasi dari jarak yang jauh menggunakan perangkat gawai.

### 2. Akses informasi

Selain alat untuk berkomunikasi gawai juga berfungsi sebagai alat yang bisa digunakan untuk mengakses segala jenis informasi. Melalui koneksi internet, pengguna dapat memperoleh berbagai data dan pengetahuan dari sumber global kapan saja dan di mana saja.

### 3. Media hiburan

Gawai juga berfungsi sebagai media hiburan, seperti mendengarkan musik, bermain game, menonton video, dan mengakses media sosial. Berbagai aplikasi hiburan ini membantu pengguna mengisi waktu luang dan mengurangi stres

### 4. Gaya hidup

Gawai bisa disebut sebagai salah satu kebutuhan bagi kehidupan manusia di zaman modern ini, yang dimana hampir semua umat manusia sudah memiliki gawai. Oleh karena itu gawai bisa mempengaruhi gaya hidup bagi para penggunanya.

5. Menambah kecerdasan

Gawai bermanfaat untuk membantu pengembangan kecerdasan, terutama kemampuan berpikir dan pengetahuan. Melalui aplikasi edukatif, ensiklopedia digital, dan pembelajaran daring, pengguna dapat belajar dan memperoleh informasi baru secara mandiri

6. Pekerjaan

Gawai bisa membantu dalam dunia pekerjaan dengan melalui aplikasi perkantoran. Gawai juga bisa memungkinkan bekerja dari mana saja dan kapan saja yang mendukung melakukan pekerjaan dari jarak jauh.

7. Membantu rute perjalanan

Gawai memiliki fungsi penting dalam mendukung mobilitas pengguna melalui layanan navigasi digital. Dengan adanya fitur penentu lokasi (GPS) dan aplikasi peta interaktif, seperti Google Maps atau Waze, pengguna dapat merencanakan rute perjalanan secara efisien dan akurat.

8. Menyimpan data

Gawai berperan sebagai alat untuk menyimpan dan mengatur berbagai data dengan mudah. Pengguna dapat menyimpan dokumen, foto, video, atau aplikasi, baik di memori gawai maupun melalui penyimpanan online.

9. Pendidikan

Gawai membantu peserta didik belajar menjadi lebih mudah dan praktis. Peserta didik bisa mencari informasi dengan cepat dan belajar sendiri menggunakan gawai.

## 10. Kesehatan dan cuaca

Gawai membantu pengguna memantau kesehatan, seperti aktivitas fisik dan pola tidur, serta mengetahui prakiraan cuaca untuk merencanakan kegiatan sehari-hari.

### c. Jenis-Jenis Gawai dan Media Sosial

Gawai merupakan teknologi modern yang terus berkembang dan dilengkapi berbagai aplikasi untuk mengakses media sosial serta fungsi lainnya. Beragam jenis gawai dan aplikasi tersedia sesuai kebutuhan dan preferensi pengguna.. Berikut ini akan dijelaskan beberapa kategori gawai serta aplikasi yang umum digunakan untuk mengakses media sosial (Hutabarat, et al., Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget Di SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon, 2022):

1. Gawai dapat dibedakan menjadi beberapa jenis utama, yaitu *smartphone*, tablet, laptop, dan komputer.

- a. *Smartphone*

*Smartphone* merupakan jenis gawai yang paling banyak digunakan oleh berbagai kalangan karena berukuran kecil dan mudah dibawa. Seiring perkembangan teknologi, *smartphone* kini dilengkapi beragam fitur dan aplikasi seperti kamera, media sosial, permainan, serta fungsi komunikasi dan pembelajaran.

- b. Tablet

Tablet mirip dengan *smartphone*, tapi ukurannya lebih besar dan layarnya lebih lebar, sehingga nyaman untuk menonton film atau bermain game. Tablet juga bisa digunakan untuk pendidikan, bekerja, dan hiburan.

c. Laptop

Laptop adalah komputer portabel yang mudah dibawa. Semua komponen seperti CPU, penyimpanan, layar, dan keyboard sudah ada dalam satu perangkat. Laptop bisa digunakan untuk belajar, bekerja, hiburan, dan mengakses internet, sama seperti komputer biasa, tapi lebih praktis.

d. Komputer

Komputer adalah gawai yang berguna untuk mengolah data dan menampilkan informasi. Komputer terdiri dari CPU, penyimpanan, monitor, keyboard, dan mouse. Komputer terbagi menjadi dua jenis, yaitu komputer desktop dan komputer portabel.

2. Jenis-jenis media sosial

a. WhatsApp

WhatsApp adalah aplikasi mengirim dan menerima secara cepat baik berupa panggilan suara, panggilan video, pesan teks, pesan suara, gambar, dan file. Untuk dapat menggunakan aplikasi WhatsApp maka dibutuhkan koneksi internet serta nomor telpon sebagai identitas pengguna. Media sosial ini sering digunakan sebagai alat komunikasi dan grup.

b. Facebook

Facebook adalah aplikasi media sosial populer yang digunakan untuk berkomunikasi, berteman, dan berbagi konten secara online. Fitur-fiturnya meliputi menulis status, mengunggah foto dan video, membuat profil, serta fitur bisnis dan marketplace.

c. Instagram

Instagram juga merupakan aplikasi media sosial yang kegunaannya hampir sama dengan Facebook seperti media hiburan, berinteraksi dengan teman, berbisnis jual beli, mengunggah foto dan video konten, menulis status, dan menambahkan filter. Instagram memiliki fitur mengirim menerima pesan dan panggilan suara maupun panggilan video.

d. Twitter

Twitter adalah media sosial yang digunakan untuk berteman dan berbagi pesan berupa teks, foto, atau video (tweet). Fitur-fiturnya mencakup Stories, tab video, reaksi emoji, analitik pengikut, dan pengaturan feed. Pengguna biasanya memakai Twitter untuk berbagi informasi, opini, berita, komunitas, promosi, dan hiburan.

e. YouTube

YouTube adalah aplikasi populer yang tersedia berbagai macam jenis video hiburan seperti film, musik, vlog, reels, dan video tutorial. Aplikasi YouTube memiliki fitur seperti game di beranda YouTube, alat AI di shorts, penyesuaian kecepatan pemutaran, *lockscreen*, perangkum komentar, dan miniplayer yang ditingkatkan.

f. LinkedIn

LinkedIn adalah media sosial profesional yang digunakan untuk membangun jaringan, mencari pekerjaan, mengembangkan karier, dan berbagi informasi industri. Fitur-fiturnya meliputi pencarian kerja, pembelajaran karier, ruang kreator, serta analitik dan iklan untuk pengguna dan bisnis.

Menganai penjelasan di atas, maka penulis berpendapat bahwa kemajuan teknologi modern telah menghasilkan berbagai jenis gawai dengan fungsi yang beragam. Di antara banyaknya jenis tersebut yaitu *smartphone*, Laptop, tablet, dan komputer merupakan perangkat yang paling sering digunakan karena mendukung aktivitas seperti pekerjaan, komunikasi, hiburan, dan pembelajaran. Seiring itu, aplikasi media sosial juga menjadi sarana penting untuk berinteraksi, berbagi informasi, hingga menjalankan bisnis. Namun akses terhadap aplikasi ini memerlukan koneksi internet yang terhubung dengan gawai.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gawai**

Beberapa faktor yang memengaruhi penggunaan gawai adalah sebagai berikut (Haruna, 2022, p. 20):

a. Gawai memberikan fitur-fitur yang menarik

Ada terdapat banyak macam-macam jenis fitur yang ada pada gawai, seperti bentuk modelnya, layar sentuh, kamera, konektivitas, sensor, layar canggi, dan masih banyak lainnya.

b. Kecanggihan gawai

Gawai terkenal karena kecanggihannya yang memudahkan orang melakukan berbagai hal dengan cepat, seperti hiburan, bekerja, berbisnis, belanja online, bermain game, mendengar musik, dan menyimpan data pribadi.

c. Lingkungan sekitar

Lingkungan sekitar, seperti teman sebaya, dapat memengaruhi penggunaan gawai karena gawai menjadi hal yang populer dan sering digunakan dalam kelompok tersebut

d. Harga gawai

Harga gawai yang beragam membuatnya bisa diakses oleh berbagai lapisan masyarakat, sehingga bukan lagi barang mewah dan dapat dimiliki oleh siapa saja, termasuk yang berpenghasilan terbatas

e. Iklan tentang gawai

Iklan menarik yang muncul di gawai dapat mempengaruhi seseorang untuk tertarik memiliki gawai. Ketertarikan dan rasa penasaran akibat iklan tersebut sering menimbulkan keinginan untuk membeli.

Pernyataan di atas terdapat lima faktor yang mempengaruhi penggunaan gawai sebagai alasan seseorang untuk memiliki gawai. Penulis menyimpulkan bahwa penggunaan gawai dipengaruhi oleh beberapa faktor utama seperti yang telah dijelaskan di atas, yaitu fitur-fitur menarik yang ditawarkan, kecanggihan teknologi, lingkungan sosial, harga yang terjangkau, serta pengaruh iklan. Kelima faktor ini saling berkaitan dan mendorong individu, khususnya pada manusia untuk menggunakan gawai dalam berbagai aktivitas. Oleh karena itu, pemahaman

terhadap penggunaan gawai perlu dilihat secara menyeluruh agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat saat ini.

#### **a. Intensitas Penggunaan Gawai**

Pada era modern ini, penting untuk mengetahui intensitas penggunaan gawai. Untuk durasi penggunaan gawai dapat dibagi menjadi tiga berdasarkan penelitian (Arimbi & Arfanda, 2022, p. 155). Berikut adalah tiga durasi penggunaan gawai:

1. Untuk waktu intensitas penggunaan gawai yang tinggi yaitu lebih dari 3 jam dalam sehari.
2. Untuk waktu intensitas penggunaan gawai yang sedang yaitu sekitar 3 jam dalam sehari.
3. Untuk waktu intensitas penggunaan gawai yang rendah yaitu kurang dari 3 jam dalam sehari.

Menurut pendapat penulis, intensitas penggunaan gawai dapat diartikan sebagai tingkat keseringan dan lamanya waktu yang dihabiskan individu dalam menggunakan perangkat elektronik dalam aktivitas sehari-hari. Penggunaan ini mencakup berbagai tujuan, mulai dari kebutuhan komunikasi, akses informasi, pembelajaran, hingga hiburan. Lebih lanjut, intensitas penggunaan gawai mencerminkan pola keterlibatan pengguna terhadap teknologi digital. Semakin tinggi intensitasnya, semakin besar pula ketergantungan yang diberikan terhadap perangkat tersebut.

## **b. Penggunaan Gawai Dalam Pembelajaran**

Penggunaan gawai di sekolah bisa membantu kegiatan belajar mengajar. Gawai memudahkan guru menyampaikan materi yang membutuhkan gambar, grafik, atau video, sehingga penjelasan lebih jelas tanpa harus menggambar di papan tulis. Selain itu, gawai juga mempermudah guru mengakses berbagai referensi digital dengan cepat untuk mendukung pembelajaran.

Gawai juga berperan sebagai media belajar yang memudahkan pencarian informasi tambahan serta penyelesaian tugas melalui sumber digital di internet. Penggunaannya juga membantu mengurangi kejenuhan akibat metode pembelajaran yang monoton, sehingga dapat menurunkan tingkat stres belajar. Oleh karena kemudahan dan kecepatan dalam memperoleh informasi, banyak siswa memilih menggunakan smartphone sebagai sarana pembelajaran (Wardhi, 2023, p. 41).

Menurut penulis, penggunaan gawai dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Gawai memungkinkan peserta didik mengakses materi ajar secara fleksibel, baik melalui platform pembelajaran digital, e-book, maupun aplikasi edukatif lainnya. Keberadaan gawai juga mendukung komunikasi antara dosen dan mahasiswa di luar jam tatap muka, sehingga proses pembelajaran tidak terbatas pada ruang kelas formal. Lebih lanjut, gawai berperan sebagai alat bantu yang sangat bermanfaat untuk belajar mandiri peserta didik serta memperkaya pengalaman belajar melalui sumber-sumber informasi yang luas dan beragam.

### **c. Pengaruh Penggunaan Gawai Bagi Kesehatan**

Pemakaian gawai yang berlebihan bisa menyebabkan gangguan fisik dan mental seseorang. (Lestari & Millenia, 2020, p. 266) menegaskan bahwa terdapat dua dampak utama penggunaan gawai terhadap kesehatan, yaitu:

#### **1. Kesehatan fisik**

Penggunaan gawai dalam waktu lama dapat menimbulkan berbagai masalah kesehatan fisik, seperti kelelahan mata, gangguan tidur, penurunan konsentrasi, serta risiko rabun jauh akibat paparan layar berlebihan yang mengganggu ritme biologis tubuh dan produksi hormon melatonin. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik dapat menyebabkan sakit kepala dan kelebihan berat badan.

#### **2. Kesehatan mental**

Dari sisi mental, penggunaan gawai berlebihan dapat memicu perubahan perilaku, kecanduan, dan gangguan psikologis seperti kecemasan, depresi, serta isolasi sosial. Anak-anak yang terlalu bergantung pada gawai juga cenderung mudah marah, sulit mengendalikan emosi, dan mengalami hambatan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis serta pengendalian diri.

Penulis memandang bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol berkontribusi pada penurunan kualitas kesehatan fisik dan mental. Secara fisik, durasi penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan kelelahan mata, gangguan tidur akibat ritme sirkadian yang terganggu, serta menurunnya aktivitas fisik yang berisiko menyebabkan obesitas dan gangguan postur tubuh. Keluhan lain yang umum muncul meliputi sakit kepala dan pola makan tidak teratur. Dari sisi mental,

paparan digital berkepanjangan berpotensi memicu kelelahan emosional, menurunnya kontrol diri, serta ketidakstabilan emosi. Anak dan remaja, sebagai kelompok yang masih dalam tahap perkembangan psikososial, lebih rentan mengalami dampak seperti kecemasan, gangguan konsentrasi, isolasi sosial, bahkan perilaku agresif serta penurunan empati terhadap lingkungan sekitar.

### **3. Dampak Penggunaan Gawai**

Penggunaan gawai bisa memberi manfaat jika digunakan dengan bijak, tetapi dapat merugikan jika disalahgunakan. Penjelasan mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gawai disajikan pada bagian berikut. (Nurhalifah, Rizaldi, Muktofan, Nilwan, & Fatimah, 2024):

#### **1. Dampak negatif.**

Penggunaan gawai yang tidak bijak dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti menurunnya minat belajar, kurang fokus saat pelajaran, kecanduan bermain gawai, gangguan tidur, dan malas mengerjakan tugas. Kondisi ini dapat berdampak buruk pada kesehatan fisik maupun mental, membuat seseorang cenderung menyendiri dan sulit lepas dari ketergantungan terhadap gawai.

#### **2. Dampak positif.**

Jika digunakan secara bijak, gawai memberikan banyak manfaat, seperti mempermudah akses informasi, mendukung belajar mandiri, meningkatkan kreativitas, serta memudahkan komunikasi jarak jauh. Pemanfaatan gawai

secara tepat dapat mendorong kemandirian dan memperluas wawasan pengguna.

Penjelasan di atas memberi dua dampak penggunaan gawai yaitu negatif dan positif, oleh karena itu penulis berpendapat bahwa kedua dampak ini sangat mempengaruhi pola kehidupan yang sehat dan tidak sehat. Dampak negatif ini akan merugikan atau merusak kepribadian diri sendiri, sedangkan dampak positif ini akan menguntungkan atau memberi manfaat. Namun semua masalah ini tergantung pada para penggunanya bukan karena gawai. Untuk itu perlu adanya arahan atau bimbingan agar dampak negatifnya perlu dikurangi, sedangkan dampak positifnya perlu ditingkatkan.

#### **a. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku.**

Penggunaan gawai secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku peserta didik. Salah satu dampak yang muncul adalah terganggunya interaksi sosial, di mana mereka cenderung menjadi pribadi yang kurang berkomunikasi, bahkan tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, ketergantungan terhadap gawai juga dapat mengurangi tingkat konsentrasi dalam kegiatan belajar, sehingga menurunkan proses pembelajaran.

Penggunaan gawai di kalangan mahasiswa pun tidak selalu berdampak positif. Sebagian mahasiswa memakainya secara tidak bijak, misalnya bermain game saat kuliah berlangsung. Kebiasaan ini dapat menurunkan motivasi belajar dan menumbuhkan sikap instan, bahkan mendorong perilaku plagiarisme. Selain itu, gawai sering disalahgunakan saat ujian sebagai alat untuk mencontek.

Ketergantungan seperti ini menunjukkan menurunnya etika dan integritas akademik mahasiswa (Cahyaningsih, Ati, & Abidin, 2019, p. 23).

Menurut penulis, penggunaan gawai merupakan fenomena yang tidak dapat dihindari di era digital saat ini. sehingga berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku. Penulis menilai bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dan tidak terarah dapat menurunkan kedisiplinan belajar, mengurangi interaksi sosial secara langsung, serta memicu tindakan-tindakan yang tidak mencerminkan etika akademik, seperti plagiarisme dan kecurangan dalam ujian. Ketergantungan terhadap gawai juga dikhawatirkan membentuk pola perilaku pasif dan konsumtif, di mana peserta didik lebih memilih jalan pintas dalam menyelesaikan tugas ketimbang mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

#### **b. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Minat Baca**

Penggunaan gawai oleh anak-anak dan remaja seharusnya mendapat pendampingan dari orang tua. Namun, kenyataannya banyak orang tua yang membiarkan anak bermain gawai tanpa batas. Bahkan ada yang memberi gawai kepada anak yang belum cukup usia. Hal ini dapat menimbulkan masalah serius pada perkembangan pola pikir, salah satunya adalah menurunnya minat baca (A'yun, Indriati, Mustanfidah, & Fitriana, 2021, p. 566).

Di sisi lain, penggunaan gawai di sekolah turut menjadi faktor yang memengaruhi menurunnya minat baca peserta didik. Kehadiran teknologi gawai, yang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran di lingkungan sekolah saat ini, telah menimbulkan dilema tersendiri terhadap tingkat minat baca peserta didik.

gawai juga berisiko mengganggu konsentrasi belajar peserta didik karena keberadaan berbagai fitur menarik, seperti permainan daring, media sosial, dan video daring, yang sering kali lebih banyak diakses. Akses yang berlebihan terhadap fitur-fitur non-edukatif ini dapat mengakibatkan penurunan minat baca dan berdampak negatif terhadap kualitas pembelajaran. (Heriady & Anhar, 2023, p. 3).

Dari penjelasan di atas mengenai dampak penggunaan gawai terhadap minat baca, maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan gawai yang tinggi, khususnya untuk aktivitas non-akademik seperti bermain gim, mengakses media sosial, serta menonton konten hiburan, secara signifikan berkontribusi terhadap penurunan minat baca. Ketergantungan terhadap fitur-fitur hiburan dalam gawai cenderung menggeser orientasi pengguna dari kegiatan membaca ke aktivitas yang bersifat instan dan visual. Hal ini mengakibatkan berkurangnya waktu yang dialokasikan untuk membaca bahan bacaan yang bersifat edukatif, serta menurunnya kemampuan berpikir kritis dan analitis yang biasanya diasah melalui kegiatan literasi. Oleh karena itu, penggunaan gawai perlu diarahkan secara bijak dan produktif agar tidak menjadi penghambat dalam membangun budaya membaca.

### **c. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar yang mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan nilai akademik. Selain memberikan manfaat, penggunaan gawai juga dapat memengaruhi prestasi belajar menjadi baik

maupun buruk terhadap pencapaian belajar siswa. Berikut adalah dampak positif dan negatif menurut (Kurniawati, 2020, p. 80).

1. Dampak positif

Penggunaan gawai yang tepat dan terarah dapat membantu prestasi belajar siswa. Jika siswa menggunakan gawai untuk hal-hal edukatif, seperti mengakses materi, mencari referensi, atau mengerjakan tugas, mereka berpeluang mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

2. Dampak negatif

Jika siswa menggunakan gawai tanpa batas atau tidak tepat, hal itu dapat mengganggu proses belajarnya. Penggunaan gawai yang berlebihan berisiko menurunkan prestasi belajar dan kemampuan pengetahuan mereka.

Berdasarkan hal tersebut, penulis berpendapat bahwa penggunaan gawai memiliki dua sisi terhadap prestasi belajar. Di satu sisi, gawai bisa menjadi alat bantu yang efektif untuk mengakses informasi, mempercepat komunikasi akademik, dan mendukung pembelajaran digital, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Namun di sisi lain, penggunaan gawai yang tidak terkontrol bisa mengganggu fokus belajar dan menurunkan prestasi akademik. Aktivitas seperti bermain gim, berselancar di media sosial, atau membuka konten yang tidak edukatif sering mengurangi waktu belajar.

## **B. Minat Baca dan Cara Meningkatkan**

### **1. Minat Baca**

#### **a. Pengertian Minat**

Minat merupakan suatu dorongan internal atau pengaruh eksternal yang menimbulkan rasa tertarik atau perhatian khusus terhadap suatu objek. Ketertarikan ini timbul secara selektif, karena individu menilai aktivitas tersebut sebagai sesuatu yang memberi manfaat, memberikan kesenangan, serta menciptakan kepuasan batin (Sunarsih, 2020, p. 7). Minat juga dapat diartikan sebagai suatu hal yang menimbulkan perasaan senang, bahagia, dan gembira dalam diri seseorang. Keberadaan minat mendorong individu untuk melakukan suatu aktivitas secara sukarela (Trygu, 2021, p. 11).

Menurut penulis, minat merupakan kecenderungan psikologis yang muncul dalam diri individu untuk tertarik dan terlibat secara aktif dalam suatu aktivitas tertentu. Kecenderungan ini tidak hanya didasarkan pada dorongan dari dalam diri, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang dianggap memberi manfaat atau kepuasan secara emosional. Minat yang kuat biasanya ditandai dengan adanya dorongan untuk berpartisipasi tanpa paksaan, disertai rasa senang dan keterlibatan secara konsisten dalam aktivitas tersebut.

#### **b. Pengertian Membaca**

Membaca merupakan suatu aktivitas kompleks yang melibatkan tiga kemampuan utama, yaitu recording, decoding, dan meaning. Ketiga aspek ini memiliki peran yang saling melengkapi dalam proses membaca. Recording

merujuk pada kemampuan individu untuk mengingat atau merekam informasi tertulis; decoding adalah proses mengenali dan menerjemahkan simbol-simbol atau kode-kode tulisan; sedangkan meaning mengacu pada pemahaman terhadap isi bacaan. Ketiga kemampuan ini saling berinteraksi dan membentuk suatu proses yang utuh dalam kegiatan membaca. (Riyanti, 2021, p. 5).

Membaca juga dapat dipahami melalui dua perspektif, yaitu secara sempit dan secara luas. Dalam pengertian sempit, membaca dimaknai sebagai aktivitas memahami makna atau isi dari suatu teks tertulis yang disampaikan oleh penulis. Sementara itu, dalam pengertian yang lebih luas, membaca merupakan proses berpikir kritis terhadap teks, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh sehingga pembaca dapat menggali manfaat, nilai, fungsi, maupun dampak dari bacaan tersebut. (Nurhadi, 2016, p. 2).

Dari pengertian membaca di atas, membaca merupakan keterampilan dasar yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan intelektual. Kegiatan ini tidak hanya terbatas pada mengenali teks, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memahami isi bacaan secara menyeluruh. Dalam hal ini, membaca menjadi jembatan antara informasi yang tersaji dalam bentuk tulisan dengan pemahaman yang terbentuk dalam pikiran pembaca. Oleh karena itu, membaca dapat dipandang sebagai aktivitas yang bersifat aktif, reflektif, dan konstruktif dalam membentuk pengetahuan dan sikap kritis.

### **c. Pengertian Minat Baca**

Minat baca merupakan kecenderungan intrinsik yang disertai ketertarikan kuat serta rasa senang terhadap aktivitas membaca. Kecenderungan ini mendorong individu untuk membaca atas dasar kemauan sendiri, tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak luar (Artana, 2016, p. 8). Minat baca juga dapat dipahami sebagai dorongan internal seseorang untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan membaca berbagai jenis bahan bacaan, seperti buku, artikel, maupun teks digital, yang dianggap menarik dan menyenangkan. Kecenderungan ini menunjukkan antusiasme individu terhadap membaca, disertai preferensi tertentu terhadap jenis bacaan yang dipilih (Dharmayanti, Septiarini, Santiari, Gunawan, & Arisanti, 2023, p. 63)

Berdasarkan pengertian di atas, penulis berpendapat bahwa minat baca merupakan kemauan yang berasal dari dalam diri seseorang, yang dapat berkembang secara bertahap hingga menjadi keinginan yang kuat untuk melakukan aktivitas membaca tanpa adanya paksaan dari luar. Minat baca muncul karena adanya rasa suka atau ketertarikan terhadap kegiatan membaca; dengan adanya minat tersebut, pembaca akan lebih mudah memahami isi bacaan.

## **2. Manfaat Membaca**

Membaca memiliki banyak manfaat, baik untuk kesehatan mental, meningkatkan kemampuan, serta bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Berikut adalah beberapa manfaat membaca (Darmadi, 2018, p. 28).

- a. Bisa membantu melatih cara berpikir.

Otak merupakan salah satu bagian organ tubuh yang sangat penting dan banyak manfaat pada manusia. Untuk menjaga agar otak tetap bekerja dengan baik, sehat, kuat, dan semestinya, maka perlu melatih otak dengan cara membaca. Dengan membaca otak akan tetap aktif sehingga dapat berfungsi dengan baik dan benar.

b. Menambah wawasan dan pengetahuan

Membaca merupakan hal yang paling sering terjadi untuk menambah wawasan dari bermacam-macam informasi. Dengan membaca otak akan menyimpan informasi-informasi tersebut sehingga wawasan kita menjadi luas.

c. Menambah kosakata

Dengan seringnya membaca, maka akan semakin banyak manfaat yang didapat, seperti menambah jumlah kosakata. Bertambahnya kosakata akan sangat bermanfaat dalam pendidikan, komunikasi, *public speaking* atau menyampaikan pesan secara benar dan baik.

d. Melatih kemampuan berpikir dan menganalisa

Membaca dapat bermanfaat untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan menganalisis suatu permasalahan yang ada dalam bacaan. Hal ini juga bisa sangat bermanfaat untuk berpikir kritis dan menganalisis suatu masalah di kehidupan realita.

e. Meningkatkan fokus dan konsentrasi

Dalam aktivitas membaca, seseorang dilatih untuk tetap fokus dan berkonsentrasi terhadap isi bacaan. Kemampuan ini secara tidak langsung memberikan dampak positif dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam

membantu mempertahankan fokus dan konsentrasi saat menjalani berbagai aktivitas.

f. Menulis dengan baik

Membaca buku dapat memperkaya kosakata dan memperluas wawasan. Hal ini tentu sangat bermanfaat, terutama dalam mendorong kemampuan menulis, baik dalam bentuk karya ilmiah maupun penulisan buku secara lebih terstruktur dan bermakna.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis berpendapat bahwa membaca bukan hanya sekadar aktivitas menambah pengetahuan, tetapi juga sarana efektif untuk memperkaya wawasan, memperluas kosakata, serta mengasah keterampilan menulis. Membaca juga merupakan cara yang bermanfaat untuk melatih pola pikir kritis dan sistematis. Di samping itu, kegiatan membaca berkontribusi dalam meredakan stres, menyeimbangkan kondisi emosional, serta menjaga stabilitas kesehatan mental. Membaca juga mampu meningkatkan fokus, mempertajam konsentrasi, dan mendukung ketekunan dalam menyelesaikan aktivitas harian.

**a. Tujuan Membaca**

Setiap orang memiliki tujuan yang berbeda dalam membaca. Tujuan utamanya adalah memahami isi bacaan dan mendapatkan pengetahuan yang berguna untuk kehidupan sekarang maupun di masa depan. Tujuan ini juga membantu meningkatkan pemahaman seseorang terhadap makna dari bacaan yang dibaca. Berikut adalah beberapa tujuan membaca menurut (Patiung, 2016, p. 355):

1. Membaca bertujuan untuk keperluan studi.

2. Membaca bertujuan untuk memahami inti dari sebuah bacaan.
3. Membaca untuk menikmati unsur-unsur keindahan dalam sebuah teks bacaan.
4. Membaca untuk mencari penjelasan dari suatu istilah.
5. Membaca untuk mengisi waktu luang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berpendapat bahwa tujuan membaca tidak bersifat tunggal, melainkan sangat bergantung pada konteks, kebutuhan, serta latar belakang masing-masing individu. Membaca bukan hanya sekadar aktivitas untuk mengenali dan memahami simbol-simbol linguistik, melainkan merupakan proses kognitif yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu, baik yang bersifat akademik, informatif, rekreatif, maupun estetis. Dengan memiliki tujuan yang jelas dalam membaca, individu akan lebih mudah dalam membangun pemahaman yang mendalam terhadap teks, serta mampu memanfaatkan informasi yang diperoleh sebagai bekal dalam pengembangan diri, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Jenis-Jenis Membaca**

Jenis-jenis membaca dapat disesuaikan pada kebutuhan pembacanya, maka membaca dibagi menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut (Muqtafin, et al., 2023, p. 20)

1. Membaca intensif

Membaca intensif merupakan membaca dengan penuh berhati-hati supaya tak ada yang terlewatkan, membaca dengan cermat sehingga bertujuan untuk memperoleh pemahaman isi teks bacaan dengan detail secara menyeluruh.

2. Membaca ekstensif

Membaca ekstensif merupakan membaca yang hanya mengambil poin-poin inti yang dianggap penting. Membaca ini jenis membaca cepat yang merangkum seluruh isi bacaan untuk mendapatkan poin penting secara cepat.

3. Membaca kritis

Membaca kritis merupakan membaca yang dilakukan dengan cara bijak sana untuk memahami pengertian secara mendalam dalam hal yang baik dan hal tidak baik pada suatu bacaan tersebut.

4. Membaca kebutuhan

Membaca kebutuhan adalah kegiatan membaca yang digunakan hanya untuk sesuai dengan kebutuhan si pembaca, contohnya seperti membaca hanya untuk mengambil keperluan bisnis atau keperluan studi.

5. Membaca sekilas/cepat

Membaca sekilas atau cepat adalah cara membaca untuk menangkap informasi utama dengan efisien. Teknik ini membantu pembaca menemukan bagian penting dari teks tanpa harus membaca seluruh isi secara mendalam.

6. Membaca dalam hati

Membaca dalam hati merupakan membaca diam atau membaca tanpa ada suara yang keluar, yang hanya aktif dalam membaca dalam hati ini yaitu otak dan mata saja. Jenis membaca ini di mana seorang pembaca menangkap makna teks melalui penglihatan dan interpretasi langsung oleh pikiran tanpa keerlibatan vokal

#### 7. Membaca dangkal

Membaca dangkal dapat diartikan sebagai aktifitas membaca yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara garis besar tanpa menelaah isi bacaan secara mendalam.

#### 8. Membaca ide

Membaca ide merupakan bentuk aktifitas literasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengaplikasikan gagasan-gagasan utama yang terdapat dalam sebuah teks bacaan.

Menurut pengertian di atas tentang jenis-jenis membaca, maka penulis berpendapat bahwa, dari berbagai jenis-jenis membaca ini sangat penting dalam meningkatkan kemampuan untuk mencapai tujuan kegiatan membaca itu sendiri. dalam pembelajaran dan pengembangan membaca, perlu diketahui bahwa dalam kegiatan membaca memiliki berbagai macam jenis-jenis membaca, yang setiap jenis-jenisnya memiliki tujuan dan fungsi yang berbeda-beda. Setiap segala jenis-jenis membaca di atas memiliki perannya masing-masing dan dapat disesuaikan dengan tujuannya serta bahan bacaannya.

#### **c. Indikator Minat Baca**

Indikator minat baca yang tinggi dapat terlihat melalui kebiasaan siswa dalam mengunjungi perpustakaan, membawa bahan bacaan dalam aktivitas sehari-hari, memanfaatkan waktu luang untuk membaca, aktif meminjam buku, serta memiliki dorongan untuk mencari informasi yang dianggap penting. Selain itu, perilaku rajin belajar juga mencerminkan adanya minat baca yang kuat. Secara

umum, terdapat dua indikator utama dalam mengukur minat baca, yaitu frekuensi dan kuantitas membaca, serta jumlah dan keragaman sumber bacaan yang diakses. Kedua indikator ini saling melengkapi dalam menunjukkan sejauh mana seseorang memiliki ketertarikan terhadap aktivitas membaca (Astuti, 2021, p. 107). Indikator tinggi rendahnya minat baca seseorang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kebutuhan terhadap bacaan
2. Kegiatan mencari bahan bacaan
3. Senang pada suatu bacaan
4. Merasa tertarik pada bacaan
5. Selalu memiliki keinginan untuk membaca
6. Melakukan dikehidupannya berdasarkan yang dibaca

Penulis menyimpulkan seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa indikator minat baca dapat dilihat dari sejumlah perilaku siswa yang konsisten dalam aktivitas literasi. Siswa yang memiliki minat baca tinggi umumnya rajin mengunjungi perpustakaan dan membawa bahan bacaan dalam kesehariannya. Mereka juga cenderung memanfaatkan waktu luang untuk membaca secara mandiri. Selain itu, kebiasaan meminjam buku dan mencari informasi penting menunjukkan adanya dorongan internal terhadap membaca. Sikap ini diperkuat dengan semangat belajar yang tinggi dan keinginan untuk terus menambah wawasan. Dengan demikian, perilaku tersebut dapat dijadikan ukuran dalam menilai tingkat minat baca siswa. Indikator-indikator ini relevan untuk mendukung pengembangan budaya literasi di lingkungan sekolah

### **3. Penyebab Rendahnya Minat Baca**

Perkembangan teknologi menjadi salah satu penyebab rendahnya minat baca di kalangan peserta didik. Media sosial dan hiburan digital yang mudah diakses membuat banyak siswa lebih tertarik menonton atau bermain gawai daripada membaca. Kondisi ini membuat kegiatan membaca, yang membutuhkan konsentrasi tinggi, menjadi kurang diminati. Akibatnya, peserta didik cenderung mengalami penurunan minat baca karena lebih tertarik pada berbagai hiburan digital yang tersedia dan tidak memerlukan tingkat fokus yang tinggi seperti saat membaca (Aswita, et al., 2022, p. 100).

Berdasarkan pengertian di atas, rendahnya minat baca disebabkan oleh kemajuan teknologi digital, khususnya melalui media sosial dan berbagai aplikasi hiburan berbasis internet, secara nyata memberikan pengaruh terhadap penurunan minat baca, terutama di kalangan pelajar Indonesia. Teknologi saat ini menawarkan berbagai konten visual dan audio yang bersifat instan, menarik, serta mudah diakses, sehingga mengalihkan perhatian pengguna dari aktivitas membaca yang membutuhkan konsentrasi dan daya tahan berpikir lebih tinggi. Akibatnya, kebiasaan membaca secara perlahan tergeser oleh aktivitas yang bersifat hiburan semata.

#### **a. Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca**

Minat baca dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan unsur yang berasal dari dalam diri. sementara itu, faktor eksternal merupakan pengaruh dari luar. Berikut adalah faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor internal mencakup kemampuan membaca yang dimiliki oleh anak-anak muda. Pada kenyataannya, banyak siswa yang tidak lagi mencari buku untuk menyelesaikan tugas sekolah karena mereka lebih memilih mencari informasi melalui internet. Akibatnya, kebiasaan membaca menjadi menurun atau hanya dilakukan jika ada tuntutan dari guru (Anggraini, BM, Yulianto, & Novia, 2025, p. 43).
2. Faktor eksternal yang memengaruhi minat baca salah satunya adalah penggunaan media sosial. Banyak remaja dan mahasiswa lebih sering menggunakan media sosial untuk hiburan daripada mencari informasi atau belajar. Selain itu, pengaruh teman sebaya juga berperan penting. Jika teman lebih suka bermain gawai dan kurang peduli pada akademik, hal itu bisa membuat mahasiswa lain ikut terbawa dan malas membaca. (Efendi, Hisyam, & Faristiana, 2023, p. 389)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa baik faktor internal maupun faktor eksternal memiliki kontribusi yang signifikan dalam membentuk minat baca seseorang, khususnya di kalangan mahasiswa. Kemampuan membaca yang rendah dan kecenderungan untuk mengandalkan informasi dari internet tanpa proses literasi mendalam menunjukkan bahwa minat baca bukan hanya soal akses terhadap bahan bacaan, melainkan juga terkait dengan kebiasaan dan motivasi individu. Di sisi lain, pengaruh lingkungan luar seperti media sosial dan pergaulan teman sebaya turut memperkuat pola perilaku yang menjauhkan mahasiswa dari aktivitas membaca.

## **b. Faktor yang Menghambat Minat Baca**

Di era modern ini, mahasiswa mudah mengakses berbagai sumber ilmu dan buku digital. Namun, kemudahan itu sering tidak dimanfaatkan dengan baik. Banyak mahasiswa lebih suka mencari jawaban instan lewat Google atau kecerdasan buatan (AI), sehingga mereka hanya membaca sekilas tanpa memahami isi bacaan. Kebiasaan ini membuat minat baca menurun karena terlalu bergantung pada informasi singkat dan enggan memperluas wawasan melalui membaca. (Zai & Zai, 2025, p. 31).

Berdasarkan faktor penghambat tersebut, penulis berpendapat bahwa, fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran pola belajar mahasiswa di era digital. Kemudahan akses terhadap informasi seharusnya menjadi peluang untuk meningkatkan literasi dan memperkaya wawasan. Namun yang terjadi justru sebaliknya, mahasiswa cenderung bersikap pragmatis dan mengutamakan kecepatan dalam memperoleh jawaban tanpa melalui proses membaca yang mendalam. Ketergantungan pada teknologi seperti mesin pencari dan kecerdasan buatan membuat kegiatan membaca kehilangan makna utamanya sebagai proses memperluas wawasan. Hal ini tentu menjadi tantangan besar dalam upaya meningkatkan minat baca di kalangan mahasiswa, karena tanpa kesadaran akan pentingnya membaca, maka teknologi hanya akan menjadi alat bantu yang mempermudah, namun tidak mendidik.

## **c. Dampak Minat Baca yang Tinggi dan Rendah**

Minat baca sangat berpengaruh bagi setiap orang, terutama bagi pelajar. Jika minat baca rendah, siswa akan sulit menambah pengetahuan dan kemampuan

berbahasanya juga bisa menurun. Adapun beberapa dampak yang ditimbulkan dari rendahnya minat baca dijelaskan sebagai berikut (Widiastini, Triastuti, Supriawan, Dewanthi, & Pradnyana, 2024, p. 28):

1. Terdapat masalah ketika memahami suatu bacaan

Hal ini terjadi karena siswa tidak memiliki minat baca yang memadai. Kurangnya kebiasaan membaca menyebabkan kemampuan mereka dalam memahami isi bacaan menjadi lemah.

2. Minimnya wawasan

Membaca merupakan hal penting yang dapat membuka wawasan, namun dengan tidak memiliki minat baca dapat mengakibatkan minimnya wawasan ilmu pengetahuan.

3. Kurangnya kemampuan berpikir

Kurangnya minat baca juga akan berdampak pada kemampuan berpikir yang lemah karena kemampuan berpikir juga bisa dipengaruhi oleh membaca. dengan membaca bisa melatih pola pikir secara kritis untuk menyampaikan ide-ide.

Tingginya minat baca membuat siswa lebih fokus dan serius dalam memahami bacaan. Hal ini membantu mereka menyerap informasi dengan baik dan berdampak positif pada hasil belajar. Selain menambah wawasan, minat baca juga melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis, sehingga dapat meningkatkan prestasi dan kualitas belajar.

Berdasarkan uraian di atas, rendahnya minat baca dapat berdampak serius baik dalam aspek akademik maupun kehidupan sehari-hari. Individu dengan minat

baca yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami teks, menyusun argumen, dan memiliki wawasan yang terbatas, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan dalam mengambil keputusan secara tepat. Sebaliknya, minat baca yang tinggi mendorong seseorang untuk membaca secara konsisten, yang berdampak positif terhadap pencapaian akademik. Kebiasaan ini juga berkontribusi dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, komunikasi efektif, dan daya analisis. Dalam jangka panjang, hal tersebut menjadi fondasi penting bagi pengembangan pembelajaran sepanjang hayat.

#### **4. Pentingnya Meningkatkan Minat Baca**

Budaya literasi, terutama minat baca, sangat penting karena pengetahuan diperoleh dari kegiatan membaca. Di era modern saat ini, literasi menjadi faktor utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi mahasiswa, membaca juga penting karena membantu membentuk pola pikir kritis. Saat membaca, mereka belajar memprediksi, memeriksa, menganalisis, dan mengembangkan gagasan (Ningsih, 2020, pp. 18-19).

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai pentingnya meningkatkan minat baca, maka penulis berpendapat bahwa di tengah perkembangan zaman yang ditandai dengan cepatnya arus informasi seperti saat ini, kemampuan literasi menjadi semakin penting. Mahasiswa sebagai bagian dari komunitas akademik perlu memiliki keterampilan membaca yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mampu memahami, mengevaluasi, dan mengolah informasi secara mendalam. Proses membaca yang melibatkan kemampuan prediksi, analisis, pengolahan

gagasan, serta interaksi aktif antara pembaca dan teks, pada dasarnya mendukung terbentuknya pola pikir yang kritis dan terbuka terhadap berbagai sudut pandang.

#### **a. Strategi dalam Meningkatkan Minat Baca**

Berbagai strategi dapat diterapkan untuk membangkitkan minat baca di kalangan mahasiswa, antara lain melalui beberapa pendekatan berikut (Fauzi, 2018, p. 127).

1. Kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi seharusnya diarahkan untuk membentuk kebiasaan membaca pada mahasiswa, dengan memanfaatkan koleksi literatur yang tersedia di perpustakaan maupun sumber belajar lainnya.
2. Membangun suasana yang mendukung berkembangnya minat baca mahasiswa, baik di lingkungan tempat tinggal maupun di area kampus.
3. Melalui kegiatan seperti bedah buku dan aktivitas serupa, diharapkan mahasiswa semakin menyadari pentingnya peran buku dalam pengembangan wawasan dan pengetahuan mereka.
4. Upaya menanamkan minat baca sebaiknya dimulai sejak usia dini, bahkan ketika anak baru mulai mengenal huruf. Di lingkungan keluarga, peran orang tua sangat penting, salah satunya dengan memberikan teladan melalui kebiasaan membaca di hadapan anak-anak mereka.

Berdasarkan strategi di atas, penulis berpendapat bahwa menumbuhkan minat baca di kalangan mahasiswa merupakan hal yang penting dan perlu diupayakan secara berkelanjutan. Kebiasaan membaca dapat ditanamkan melalui berbagai pendekatan, salah satunya dengan memanfaatkan sumber-sumber bacaan

yang tersedia, baik di perpustakaan maupun melalui akses digital. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan mahasiswa dalam eksplorasi literatur akan sangat membantu dalam membentuk budaya membaca yang positif. Lingkungan belajar yang mendukung, baik di rumah maupun di kampus, juga berperan besar dalam memfasilitasi tumbuhnya minat baca. Ketika mahasiswa berada di dalam suasana yang mendorong keterlibatan aktif dengan buku dan bacaan lainnya, mereka cenderung memiliki motivasi lebih untuk membaca secara mandiri.

#### **b. Cara Meningkatkan Minat Baca**

Minat baca sangat penting untuk dikembangkan, oleh karena itu ada 8 cara untuk meningkatkan minat baca (Nurtika, 2021, p. 116):

1. Membuat aturan atau jadwal khusus dengan menetapkan waktu membaca setiap harinya selama 10-15 menit secara terus-menerus.
2. Membeli atau mendapatkan buku baru yang bermanfaat setiap minggu, agar biasa memanfaatkan waktu menunggu kedatangan buku baru tersebut dengan membaca buku sebelumnya.
3. Memilih buku populer sehingga digunakan sebagai bahan panduan untuk membaca.
4. Mengembangkan kualitas membaca dengan baik menggunakan pembelajaran khusus.
5. Konsisten dalam meluangkan waktu untuk membaca baik pada saat jam istirahat atau sebelum tidur. Dengan konsisten meluangkan waktu maka akan

terbiasa melakukan kegiatan membaca walau waktu membacanya hanya sebentar.

6. Membuat tujuan membaca sebagai motivasi hidup.
7. Bergabung pada komunitas diskusi untuk berbagi pengalaman membacanya kepada orang lain.

Dengan beberapa upaya di atas penulis berpendapat bahwa upaya harus disertai dengan niat dan selalu konsisten setiap harinya agar upaya tersebut bisa membuat seseorang menjadi terbiasa. Dengan keterbiasaan ini maka akan tertanam dan melekat di dalam diri untuk selalu melakukan kegiatan tersebut sehingga tumbuhlah minat membaca. Minat tidak tumbuh secara instan melainkan butuh waktu proses yang cukup lama oleh karena itu dibutuhkan kesabaran dalam melakukan upaya tersebut.

### **c. Faktor Bahan Pengajaran Upaya untuk Meningkatkan Minat Baca**

Dalam meningkatkan minat baca perlu memberikan keterlibatan dari bagian unsur yang penting agar bisa memotivasi serta memberikan dorongan kepada setiap perorangan sehingga mereka lebih memiliki minat untuk membaca. berikut ini adalah upaya bahan pengajaran untuk usaha dalam meningkatkan minat baca (Prautami, Rifdah, & Firtriyah, 2024, p. 27).

1. Belajar memahami gagasan

Guru memberikan pembelajaran pemahaman seperti mengajar siswa untuk bisa mengetahui isi dari inti suatu bacaan dan mana yang bersifat suatu pemahaman tambahan.

2. Memperkaya kosakata

Dalam memperkaya kosakata ini siswa dituntut untuk belajar memahami arti dari suatu kata yang mengenai kata istilah. Kemudian siswa di latih untuk lebih terbiasa menggunakan istilah ini dalam suatu bacaan tersebut.

3. Belajar menafsirkan dan mengambil kesimpulan

Dengan memberikan siswa latihan membaca guru bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam menafsirkan dan membuat kesimpulan.

4. Memahami cara membaca dan tujuan membaca

Hubungan diantara cara dan tujuan membaca ini memiliki hubungan yang cukup kuat dalam kegiatannya. Cara membaca harus dilaksanakan dengan penuh konsentrasi agar bisa memahami secara akurat pada suatu bacaan tersebut, dan juga harus disesuaikan dengan rencana tujuannya.

5. Latihan yang bervariasi pada bahan belajar

Tujuan guru dalam hal ini yaitu mengajar membaca agar siswa dapat memiliki kemampuan memahami dalam memberikan penafsiran dari berbagai segala macam jenis bahan bacaan.

Dari pernyataan di atas mengenai lima upaya bahan pengajaran untuk usaha dalam meningkatkan minat baca maka, penulis berpendapat bahwa bahan pengajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan minat baca peserta didik. Melalui materi yang dirancang untuk membantu siswa memahami gagasan, memperkaya kosakata, serta menafsirkan dan menyimpulkan isi bacaan, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, pemahaman terhadap cara dan tujuan membaca turut membentuk kesadaran literasi. Latihan yang bervariasi dalam

bahan ajar juga mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga menumbuhkan ketertarikan dan kebiasaan membaca secara berkelanjutan.

### **C. Penelitian Terdahulu**

1. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Natalia Kipman (2021) dengan judul “Pengaruh Kurangnya Minat Baca Alkitab Terhadap Panggilan Sebagai Katekisdanguru Agama Pada Mahasiswa Stk St. Yakobus Merauke” Menemukanfaktor-faktor yang mempengaruhirendahnya minat membaca Alkitab pada mahasiswa-mahasiswa terhadap panggilan sebagai Katekis dan guru agama. Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variabel terikat (minat baca Alkitab) terhadap variabel bebas (panggilan sebagai katekis dan guru agama). Oleh karena itu  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
2. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suci Zikra (2023) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dan Pemanfaatan Perpustakaan Terhadap Minat Baca Siswa Kelas X MAN 3 Bireuen”. Penelitian ini berujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* dan mengetahui pemanfaatan perpustakaan terhadap minat baca siswa kelas X MAN 3 Bireuen. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) tidak ada pengaruh positif signifikan penggunaan *smartphone* terhadap minat baca siswa kelas X MAN 3 Bireue. Dengan nilai

thitung (0,696) < ttabel (1,997) dan nilai signifikansi (0,489) > (0,05). (2) terdapat pengaruh positif signifikan pemanfaatan perpustakaan terhadap minat baca siswa kelas X MAN 3 Bireuen dengan nilai thitung (7,112) > ttabel (1,997) dan nilai signifikansi (0,00) < (0,05).

3. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyu Rani Oktalinda & Yona Prima Desi (2024) dengan judul “Hubungan Penggunaan Gawai Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat hubungan antara penggunaan gawai dengan minat baca siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan. Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode statistik inferensial. Hasil dari penelitian ini pada uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai F hitung adalah 26.076 sedangkan nilai dari F tabel untuk derajat kebebasan (df) = 76 pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% adalah sebesar 1,992. Ini menunjukkan bahwa F hitung jauh lebih besar dari pada F table yaitu (26.076 > 1,992) yang menyebabkan penolakan hipotesis nol  $H_0$  dan penerimaan hipotesis  $H_a$ . Dengan ini dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan antara variabel penggunaan gawai dengan variabel minat baca siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan.
4. Hasil penelitian terdahulu oleh Yunar Chaerdinan Etnanta & Ana Irhandayaningsih (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat baca siswa SMA Negeri 1 Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan jenis korelasi. Hasil dari

penelitian ini pada uji hipotesis uji t menunjukkan bahwa perhitungan t terhitung dari variabel penggunaan *smartphone* sebesar 5,953 lebih besar dari t tabel yang hanya sebesar 2,000, dan nilai sig sebesar 0,000 lebih kecil dari 5% sehingga H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca siswa SMA Negeri 1 Semarang secara statistik signifikan.

5. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Besse Nurfadliana (2021) dengan judul penelitian “Pengaruh Gawai Terhadap Minat Baca Siswa di Sekolah Madrasah Aliyah DDI Paria Kecamatan Majauleng Kabupaten Wajo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca siswa di Madrasah Aliyah DDI Paria, Kecamatan Majauleng, Kabupaten Wajo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif untuk menguji hubungan antara variabel bebas (penggunaan gawai) dan variabel terikat (minat baca). Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji parsial (T-test), ditemukan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat baca siswa. Dari hasil uji ini menunjukkan variabel penggunaan gawai sebesar 3.680 sementara nilai  $t_{tabel}$  sebesar 0,254 dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Ini berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ). Tingkat signifikansi dari variabel penggunaan gawai sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,050 yang berarti signifikan dan  $H_0$  ditolak karena ada pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca yang menyebabkan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh pada minat baca Siswa di sekolah Madrasah Aliyah DDI Paria Kecamatan Majauleng Kabupaten Wajo.

6. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Nur Fakhri Siddik, Rismayeti, dan Nining Sudiar (2025) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Minat Baca di Kalangan Generasi *Alpha*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* dengan minat baca siswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 80 responden yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap minat baca siswa yaitu  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,165 > 0,01 dan nilai koefisien determinasi yang sangat rendah yaitu 1,2% dan 98,8% minat baca dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti.
7. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurdiyanah Hanifah dan Khaeroni (2024) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Peserta Didik di MI Alfalah Andamui”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca dan mengetahui hubungan hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap minat baca peserta didik di MI Alfalah Andamui. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif dengan model korelasional. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan gadget peserta didik MI Alfalah Andaimu termasuk dalam kategori kuat, hasil belajar peserta didik MI Alfalah Andaimu termasuk dalam kategori sangat baik. Kesimpulan dalam

penelitian ini yaitu tidak ada pengaruh penggunaan gadget yang signifikan terhadap minat baca peserta didik di MI Alfalah Andaimu.

**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Relevansi dengan Skripsi
1.	Natalia Kipman (2021)	Pengaruh Kurangnya Minat Baca Alkitab Terhadap Panggilan Sebagai Katekis dan Guru Agama pada Mahasiswa STK St. Yakobus Merauke	Kuantitatif	Ada pengaruh signifikan minat baca Alkitab terhadap panggilan sebagai katekis/guru agama (Sig. 0,000 < 0,05 → Ha diterima).	Relevan karena sama-sama meneliti minat baca mahasiswa STK Yakobus, namun fokus pada Alkitab dan panggilan.
2.	Suci Zikra (2023)	Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatan Perpustakaan Terhadap Minat Baca Siswa Kelas X MAN 3 Bireuen	Kuantitatif	(1) Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan smartphone terhadap minat baca (Sig. 0,489 > 0,05). (2) Ada pengaruh signifikan pemanfaatan perpustakaan terhadap minat baca (Sig. 0,00 < 0,05).	Relevan karena meneliti penggunaan smartphone terhadap minat baca, meskipun hasilnya tidak signifikan.
3.	Wahyu Rani Oktalinda & Yona Prima	Hubungan Penggunaan Gawai Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 2 Solok Selatan	Kuantitatif (statistik inferensial)	Ada hubungan signifikan antara penggunaan gawai dengan minat baca (Fhitung 26,076 > Ftabel 1,992).	Relevan karena fokus langsung pada hubungan gawai dengan minat baca.

	Desi (2024)				
4.	Yunar Chaerdina & Ana Irhandayaningih (2017)	Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang	Kuantitatif deskriptif (korelasi)	Ada pengaruh signifikan penggunaan smartphone terhadap minat baca (thitung 5,953 > ttabel 2,000; Sig. 0,000 < 0,05).	Relevan karena menegaskan pengaruh smartphone terhadap minat baca.
5.	Besse Nurfadliana (2021)	Pengaruh Gawai Terhadap Minat Baca Siswa di Madrasah Aliyah DDI Paria	Kuantitatif (asosiatif)	Ada pengaruh signifikan penggunaan gawai terhadap minat baca (thitung 3,680 > ttabel 0,254; Sig. 0,001 < 0,05).	Relevan karena hasilnya memperkuat adanya pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca.
6.	Muhamad Nur Fakhri Siddik, Rismayeti & Nining Sudiar (2025)	Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca di Kalangan Generasi Alpha	Kuantitatif deskriptif (studi kasus)	Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan smartphone terhadap minat baca (Sig. 0,165 > 0,01; R <sup>2</sup> = 1,2%).	Relevan karena menunjukkan bahwa faktor lain lebih dominan memengaruhi minat baca.
7.	Nurdiyana Hanifah & Khaeroni (2024)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Peserta Didik di MI Alfalah Andamui	Kuantitatif deskriptif (korelasional)	Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan gadget terhadap minat baca.	Relevan karena memperlihatkan hasil berbeda (tidak ada pengaruh).

Berdasarkan hasil telaah penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya, penelitian terdahulu maupun penelitian ini sama-sama membahas pengaruh

penggunaan gawai atau smartphone terhadap minat baca sebagai variabel utama. Sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan uji statistik, baik uji t, F-test, maupun analisis korelasi. Tujuan penelitian juga serupa, yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca, serta sama-sama menyoroti bahwa minat baca masih menjadi persoalan penting di kalangan peserta didik maupun mahasiswa.

Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu sebagian besar berfokus pada siswa tingkat SMA, MA, maupun MI, sedangkan penelitian ini meneliti mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian Natalia Kipman (2021), menyoroti minat baca Alkitab terkait panggilan religius, sementara penelitian ini lebih menekankan pada minat baca secara umum dalam konteks akademik. Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan temuan yang bervariasi, di mana sebagian menyatakan terdapat pengaruh signifikan (misalnya Wahyu Rani Oktalinda & Yona Prima Desi, 2024; Besse Nurfadliana, 2021), sementara penelitian lain justru menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan (misalnya Muhamad Nur Fakhri Siddik dkk., 2025; Suci Zikra, 2023; Nurdiyana Hanifah & Khaeroni, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini berusaha menegaskan bagaimana kondisi nyata di lingkungan mahasiswa STK Santo Yakobus Merauke.

#### **D. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan landasan konseptual dalam suatu penelitian yang dirumuskan melalui sintesis fakta empiris, hasil observasi, serta kajian pustaka.

Kerangka ini menyajikan alur logika berpikir penulis dalam menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, serta memberikan argumentasi teoretis yang mendasari pemilihan dan perumusan masalah penelitian. Kerangka pikir ini di disajikan menggunakan bagan guna memperlihatkan keterkaitan antar konsep yang ditelaah (Ekasari, 2023, p. 79).

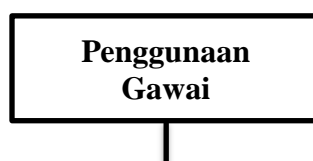
Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah penggunaan gawai, sedangkan variabel terikat (Y) adalah minat baca mahasiswa. Penggunaan gawai berpotensi memengaruhi minat baca mahasiswa melalui dua jalur, yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif.

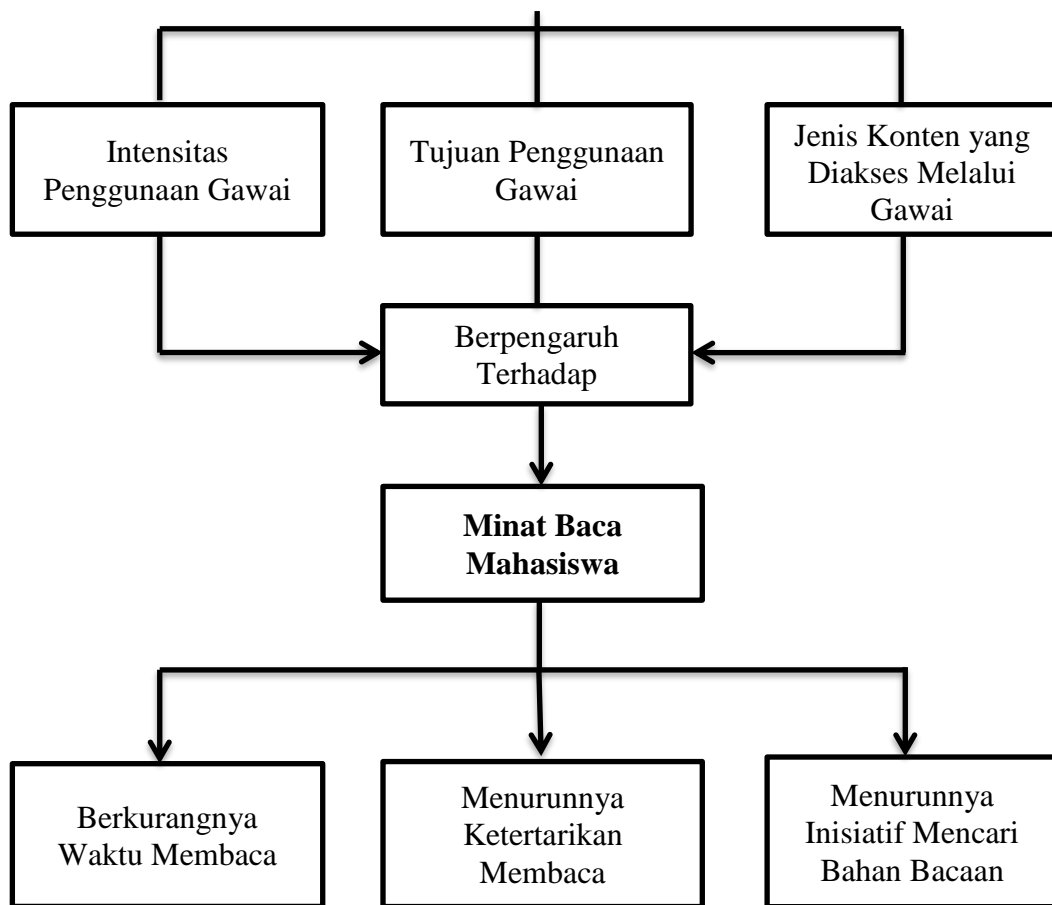
Secara positif, gawai dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran digital, seperti membaca buku elektronik, mencari referensi ilmiah, serta memperluas wawasan melalui sumber-sumber informasi daring. Namun, secara negatif, penggunaan gawai yang berlebihan untuk aktivitas non-akademik seperti bermain gim, mengakses media sosial, dan menonton hiburan daring dapat menurunkan motivasi serta kebiasaan membaca buku.

Dengan demikian, tingkat minat baca mahasiswa sangat dipengaruhi oleh cara dan tujuan penggunaan gawai. Apabila gawai digunakan secara produktif dan terarah, maka minat baca dapat meningkat. Sebaliknya, jika gawai lebih banyak digunakan untuk hiburan, maka minat baca cenderung menurun.

Adapun kerangka pikir dalam penulisan ini yaitu:

### **Gambar 2.1 Kerangka Pikir**





Berdasarkan alur bagan diatas menjelaskan bahwa menunjukkan adanya hubungan kausal antara penggunaan gawai dan minat baca mahasiswa. Penggunaan gawai dipengaruhi oleh tiga aspek, yaitu intensitas penggunaan, tujuan penggunaan, dan jenis konten yang diakses. Ketiga aspek ini dapat memengaruhi minat baca secara negatif apabila penggunaan gawai lebih banyak diarahkan pada aktivitas non-literasi seperti hiburan dan media sosial. Dampaknya terlihat pada menurunnya minat baca mahasiswa, yang tercermin melalui berkurangnya waktu membaca, menurunnya ketertarikan terhadap aktivitas membaca, serta rendahnya inisiatif dalam mencari bahan bacaan.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka pikir maka hipotesis yang akan diajukan pada penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh antara penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

Ho : Tidak ada pengaruh antara penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Yakobus Merauke.

## **BAB III**

### **METODE PENULISAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel biasanya diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik. Penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dikarenakan penulis ingin melihat pengaruh dari variabel x, yang merupakan

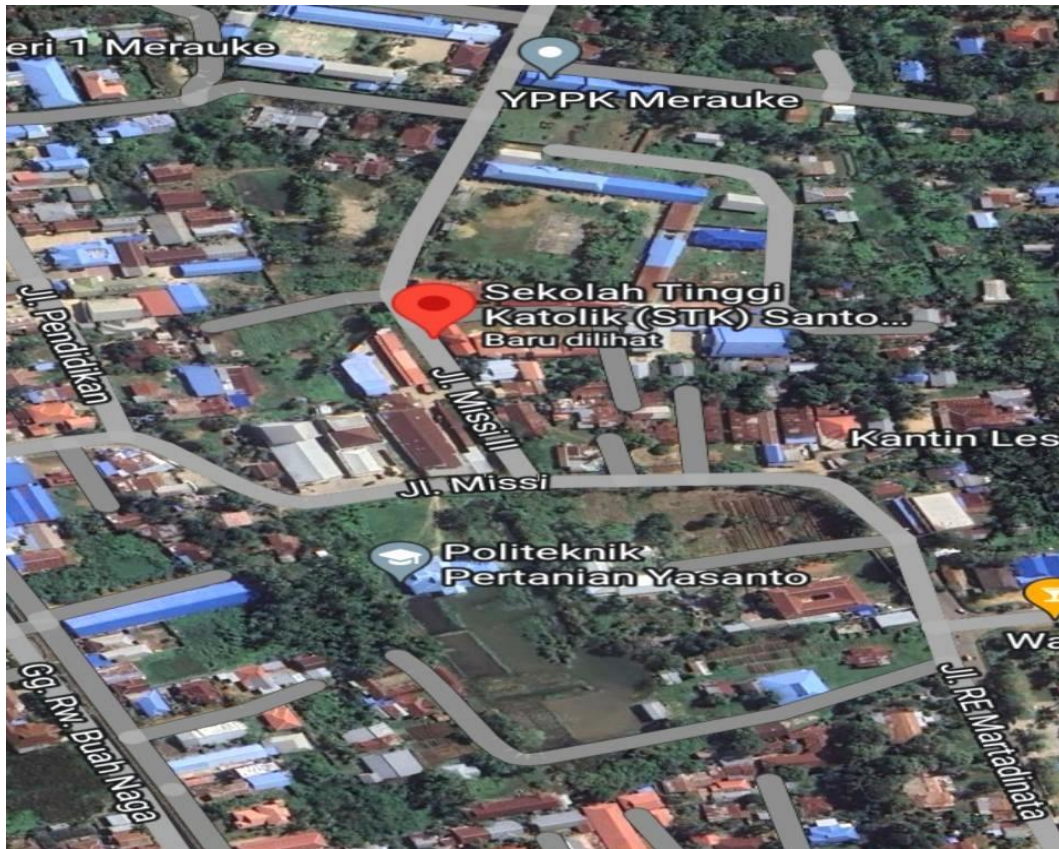
pengaruh gawai terhadap variabel y, yaitu minat baca. selain itu juga penulis juga ingin mengetahui seberapa besar pengaruh gawai terhadap minat baca mahasiswa STK Santo Yakobus Merauke.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penulis melakukan penelitian ini berada di tempat kampus STK Santo Yakobus Merauke, provinsi Papua selatan kota Merauke dan berada di lokasi jalan Misi II. Lokasi penelitian ini sesuai dengan judul peneliti di atas yaitu Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Minat Baca Mahasiswa STK Santo Yakobus Merauke.

### **Gambar 3.1 Peta Lokasi Penelitian**



<https://maps.app.goo.gl/pi4zKx8uWobrK2ic6>

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian penulis laksanakan pada bulan Februari sampai Mei 2025.

Berikut ini adalah jadwal tabel yang penulis kerjakan.

**Tabel 3.1 Waktu Penelitian**

No	Kegiatan Penelitian	Ma 2025	Aprl 2025	Mei 2025	Juni 2025	Juli 2025	Agts 2025	Sep 2025	Okto 2025
1.	BAB I								
2.	BAB II								
3.	BAB III								

4.	Ujian Proposal								
5.	BAB IV								
6.	BAB V								
7.	Ujian Skripsi								
8.	Publikasi								

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan kelompok yang akan menjadi objek penelitian serta memiliki sifat tertentu dan sesuai pada penelitian. Populasi ini dapat berupa benda, orang, dan peristiwa atau segala jenis hal sebagai sumber data yang bersiat khas dalam suatu penelitian (Purwanza, et al., 2022, p. 9). Dalam penelitian ini populasi merupakan objek yang terjadi pada suatu peristiwa, dan peristiwa yang dimaksud ini berada di seluruh mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke yang aktif terdiri dari mahasiswa angkatan 2021, 2022, 2023, dan 2024. Dengan masalah yang terjadi tersebut, penulis akan melaksanakan penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. Berikut ini adalah tabel populasi yang digunakan penulis dalam penelitian.

**Tabel 3.2 Populasi Mahasiswa**

No	Angkatan	Jumlah Populasi
1.	2021	20
2.	2022	42
3.	2023	46
4.	2024	68
Jumlah		176

*Sumber: BAK Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. 10 juni 2025*

## 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian individu dari suatu populasi yang diambil melalui metode tertentu dalam pengambilan sampel (Purwanza, et al., 2022, p. 9). Penelitian ini menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* yang bertujuan untuk menentukan jumlah sampel secara proporsional dari setiap angkatan mahasiswa. Teknik ini digunakan karena populasi penelitian terdiri dari beberapa kelompok (strata) berdasarkan angkatan yang memiliki jumlah anggota berbeda, sehingga diperlukan pengambilan sampel secara proporsional dan acak agar setiap strata terwakili dengan seimbang (Rudini & Azmi, 2023, p. 123). Teknik ini dipilih karena setiap angkatan memiliki jumlah mahasiswa yang berbeda dan diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih representatif terhadap keseluruhan populasi. Prosedur pengambilan sampel dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah sampel dari setiap strata (angkatan) secara proporsional berdasarkan total populasi.
2. Memberikan kuesioner kepada mahasiswa setiap angkatan tanpa mempertimbangkan nama maupun jenis kelamin, sehingga setiap mahasiswa dalam strata tersebut memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai responden.
3. Penyebaran kuesioner dilakukan secara acak di masing-masing angkatan hingga jumlah responden sesuai dengan jumlah sampel yang telah ditetapkan.

Untuk memenuhi persyaratan tersebut maka dalam menentukan jumlah sampel, penulis menggunakan rumus perhitungan Taro Yamane. Penulis menggunakan rumus ini untuk membantu meningkatkan tingkat akurasi dalam menentukan bagian populasi yang akan dijadikan sampel dengan margin kesalahan yang wajar. Penentuan jumlah sampling dalam penelitian ini menggunakan rumus Taro Yamane sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi yang diketahui

d = Presisi yang ditetapkan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tingkat kesalahan sebesar 5%.

Berdasarkan rumus diatas maka perhitungan sampel untuk penelitian ini adalah:

$$n = \frac{176}{1 + 176 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{176}{1 + 176 (0,0025)}$$

$$n = \frac{176}{1 + 0,44}$$

$$n = \frac{176}{1,44}$$

$$n = 122,22$$

Dengan tingkat kesalahan 5% dan populasi 176 mahasiswa, maka jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebanyak 122 responden.

**Tabel 3.3 Penentuan Sampel**

No	Angkatan	Populasi	Sampel
1.	2021	20	14
2.	2022	42	29
3.	2023	46	32
4.	2024	68	47
Jumlah			122

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan segala hal yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji guna memperoleh informasi, yang selanjutnya dianalisis kemudian ditarik kesimpulannya (Rahardja, Sudaryono, & Chakim, 2023, p. 21). Dalam penelitian

ini ada dua variabel yang digunakan yaitu variabel terikat (dependent), dan variabel bebas (independent). variabel bebas dalam penelitian ini adalah gawai, dan variabel terikat adalah minat baca.

## **E. Definisi Operasional Variabel**

### **1. Variabel Independen**

Variabel independen adalah faktor atau atribut yang mempengaruhi atau menentukan perubahan pada variabel dependen (Ismail, 2018, p. 65). Dalam kegiatan penelitian, variabel ini diidentifikasi sebagai penyebab atau sumber pengaruh terhadap variabel lain. Istilah yang biasa digunakan untuk variabel independen adalah variabel bebas atau variabel X. Berikut adalah variabel bebas (X) yaitu gawai:

1. Frekuensi penggunaan gawai
2. Durasi penggunaan gawai
3. Tujuan penggunaan gawai
4. Waktu penggunaan gawai

### **2. Variabel Dependen**

Variabel dependen adalah variabel yang merujuk pada karakteristik atau atribut yang nilainya dipengaruhi oleh perubahan atau manipulasi dari variabel independen (Ismail, 2018, p. 65). Dalam konteks penelitian, variabel ini merupakan fokus utama pengukuran karena mencerminkan hasil atau akibat dari perlakuan

yang diberikan. Variabel dependen sering juga disebut sebagai variabel variabel terikat atau variabel Y. Berikut adalah variabel terikat (Y) yaitu minat baca:

2. Frekuensi membaca
3. Durasi membaca
4. Ketertarikan terhadap kegiatan membaca
5. Jenis bahan bacaan yang dibaca

## **F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Angket**

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pengumpulan data menggunakan angket adalah berupa kuesioner dengan pertanyaan secara tertulis, yang sudah dipersiapkan oleh penulis untuk disebarakan kepada responden, lalu pertanyaan tersebut dijawab atau diisi oleh responden.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan fakta dalam bentuk gambar yang sesuai dengan penelitian ini serta lokasi penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

### 3. Instrumen Penelitian

Skala likert merupakan salah satu jenis skala yang digunakan dalam pengukuran untuk menilai persepsi, sikap, atau opini individu maupun kelompok terhadap suatu peristiwa atau fenomena sosial. Penggunaan skala ini didasarkan pada rumusan operasional yang telah dirancang oleh penulis. Sebagai alat ukur psikometerik, skala likert umumnya digunakan dalam penyusunan kuisisioner atau angket, dan paling sering diaplikasikan dalam penelitian survey, khususnya pada studi deskriptif (Sa'adah, 2021, p. 101)

Instrumen pengumpulan data berupa angket dengan skala likert yang digunakan penulis meliputi pertanyaan secara tertulis mengenai variabel X dan variabel Y. Variabel X merupakan variabel bebas yaitu gawai sebanyak 30 soal yang akan disebar, sedangkan variabel Y merupakan variabel terikat yaitu minat baca jumlah yang akan disebar sebanyak 30 soal. Dalam setiap pertanyaan memiliki pilihan jawaban yaitu (SS) sangat setuju, (S) setuju, (TS) tidak setuju, (STS) sangat tidak setuju. Setiap pertanyaan diberi poin SS poin 4, S poin 3, TS poin 2, dan STS poin 1.

**Tabel 3.4 Skor alternatif jawaban variabel X dan Y**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Poin</b>
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

## G. Kisi-kisi atau Pedoman Instrumen Pengumpulan Data

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Variabel X**

No	Sub Variabel	Indikator	No. Item
1.	Fungsi dan manfaat gawai (Rita Rena Pudyastuti, 2023:3)	1. Media komunikasi 2. Akses informasi 3. Media hiburan	1, 2, 3 4, 5, 6 7, 8, 9
2.	Jenis-jenis gawai (July Trisnawati Hutabarat, 2022)	1. <i>Smartphone</i> 2. Tablet 3. Laptop	10, 11 12, 13 14, 15
3.	Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gawai	1. Kecanggihan gawai 2. Gawai memberikan fitur-fitur yang menarik 3. Pengaruh lingkungan sekitar	16, 17, 18 19, 20, 21 22, 23, 24
4.	Intensitas penggunaan gawai (Cristiany dalam Adeng, 2018)	1. Intensitas penggunaan gawai yang tinggi yaitu lebih dari 3 jam dalam sehari 2. Intensitas penggunaan gawai yang sedang yaitu sekitar 3 jam dalam sehari 3. Intensitas penggunaan gawai yang rendah yaitu kurang dari 3 jam dalam sehari	25, 26, 27, 28 29, 30

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Variabel Y**

No	Sub Variabel	Indikator	No. Item
1.	Tujuan membaca (Dahlia Patiung, 2016)	2. Membaca untuk keperluan studi 3. Membaca untuk memahami inti dari sebuah bacaan 4. Membaca untuk mencari penjelasan penjelasan dari suatu istilah	1, 2 3, 4 5, 6

2.	Penyebab rendahnya minat baca (Irwan P. Ratu Bangsawan, 2018)	1. Kurangnya kemampuan berbahasa Indonesia 2. Kondisi perpustakaan 3. Pengaruh gawai ( <i>smartphone</i> )	7, 8, 9 10, 11 12, 13, 14
3.	Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca. Faktor internal (Idris, 2015) dan faktor eksternal (Zulfan Efendi, 2023)	1. Kesehatan 2. Bakat 3. Pengaruh media sosial 4. Teman sebaya	15, 16 17, 18, 19 20, 21, 22 23, 24, 25
4.	Faktor yang menghambat minat baca (Harjanto, 2011)	1. Hambatan dari lingkungan keluarga 2. Hambatan dari keterbatasan buku	26, 27 28, 29, 30

## H. Uji Kualitas Data

### 1. Uji Validitas

Instrumen dalam penelitian ini akan diuji dengan cara membagikan instrumen pengumpulan data berisi butir-butir instrumen yang telah diisi oleh responden kemudian validitas dan reliabilitasnya akan diuji. Meskipun terdapat beberapa pernyataan yang tidak valid dalam penelitian ini, pernyataan tersebut sebenarnya masih menggambarkan bagian penting dari variabel penelitian. Secara teori, butir-butir tersebut tetap sesuai dengan konsep dan topik penelitian, hanya saja kemungkinan dipahami secara berbeda oleh responden sehingga nilai korelasinya rendah. Oleh karena itu, peneliti tetap memasukkan 60 butir pernyataan dalam analisis agar setiap aspek dari variabel tetap terwakili secara menyeluruh.

Pengujian validitas dalam penelitian ini perhitungannya dibantu dengan program SPSS 25. Berikut adalah rumus regresi *Pearson Product Moment* manualnya.

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \{\sum x\}\{y\}}{N} \div \sqrt{\left\{ \frac{\sum x^2 - (\sum x)^2}{N} \right\} \left\{ \frac{\sum y^2 - (\sum y)^2}{N} \right\}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi variabel x dengan variabel y

$\sum xy$  = jumlah hasil perkalian antara variabel x dengan variabel y

$\sum x$  = jumlah nilai setiap item

$\sum y$  = jumlah nilai konstan

$N$  = jumlah subyek penelitian

Adapun kriteria pengukuran yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Kriteria Nilai Validitas Instrumen**

Nilai Validitas	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 -0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berfungsi untuk menilai sejauh mana suatu instrument pengukuran menunjukkan konsistensi hasil ketika proses pengukuran diulang dalam kondisi serupa. Jika kuisisioner tidak memiliki reliabilitas yang memadai, maka hasil yang diperoleh cenderung bervariasi dan tidak dapat diandalkan. Oleh karena itu, konsistensi internal menjadi hal penting dalam menjamin keakuratan data (Nugroho & Haritanto, 2022, p. 205). Uji reliabilitas dapat diuji dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha berikut adalah rumusnya:

$$a = \frac{k}{k - 1} \left( 1 - \frac{\sum S^2 j}{S^2 x} \right)$$

Keterangan:

$a$  = Koefisien reliabilitas alpha

$K$  = Jumlah item

$S_j$  = Varians responden untuk item I

$S_x$  = Jumlah varians skor total

### I. Uji Persyaratan Data

Setelah diuji pengukuran validitas dan reliabilitas, maka tahap selanjutnya adalah uji analisis data dengan melalui uji normalitas data, linieritas, heterokedastisitas, dan hipotesis. Uji ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana.

## **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas merupakan salah satu teknik dalam analisis statistik yang digunakan untuk menentukan apakah distribusi data dalam satu variabel atau kelompok data mendekati distribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis sesuai dengan karakteristik distribusi normal yang sering menjadi syarat dalam penerapan metode statistik tertentu (Yuliana, Malik, Ispa, & Prihatiningsih, 2023, p. 77). Dengan uji normalitas ini dapat menjadi salah satu indikator yang berfungsi untuk mengetahui data yang telah diperoleh dari hasil penelitian benar-benar representatif, maka hasil data dari analisis yang berasal dari sampel layak untuk digeneralisasikan kepada populasi. Untuk menganalisis data pada penelitian ini akan dibuat menggunakan program computer SPSS versi 25.

## **2. Uji Linieritas**

Uji linieritas digunakan untuk menentukan apakah ada hubungan antara dua variabel bersifat linear atau tidak. pengujian ini umumnya dijadikan sebagai salah satu syarat sebelum melakukan analisis korelasi pearson (Priyatno, 2024, p. 78). Dalam penelitian ini akan dibuat menggunakan bantuan dari program SPSS versi 25 *for windows* untuk menganalisis linieritas regresi, dan apa bila nilai linearity di bawah 0,05 atau sama, maka klinieran tercukupi.

### **3. Uji Heterokedastisitas**

Uji heterokedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan varians residual antar pengamatan dalam suatu model regresi. Salah satu cara yang umum digunakan untuk mendeteksinya adalah melalui analisis pola penyebaran titik pada grafik *scatterplot*. Jika pola tersebut menunjukkan bentuk tertentu yang teratur, seperti bergelombang, melebar, atau menyempit, maka hal ini mengindikasikan adanya gejala heterokedastisitas. Pengujian ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi memenuhi asumsi homogenitas varians residual. Ketidaksesuaian pola dalam *scatterplot* antara nilai residual (SREID) dan nilai prediksi (ZPRED) menjadi indikator keberadaan heterokedastisitas (Wibowo, 2022, p. 338). Dalam penelitian pada analisis uji heterokedastisitas ini memakai bantuan dari program komputer SPSS versi 25 *for windows*.

### **J. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi sederhana menggunakan bantuan SPSS versi 25 *for windows* untuk melihat nilai dari signifikansi pada tabel *Anova* dan *Coefficients* selanjutnya akan dibandingkan dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 5% (0,05).

Analisis regresi sederhana merupakan salah satu bentuk model statistik yang bertujuan untuk menggambarkan hubungan fungsional antara dua variabel. Dalam analisis ini, terdapat satu variabel terikat dependen ( $y$ ) yang juga dikenal sebagai variabel respons, serta satu variabel bebas independen ( $x$ ) yang disebut pula sebagai variabel prediktor atau variabel penjelas. Jenis skala data yang digunakan dalam

regresi sederhana umumnya bersifat interval maupun rasio (Kurniawan, et al., 2024, p. 98). Namun ada ketentuan penolakan dan penerimaan apabila nilai dari signifikansinya sama atau kurang dengan ( $\leq$ ) 0,05 maka  $H_a$  akan diterima kemudian  $H_0$  ditolak, jika signifikansinya lebih dari 0,05 ( $\geq$ ) maka  $H_0$  akan ditolak kemudian  $H_a$  diterima.

## **K. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian kuantitatif, data yang diperoleh melalui kuisioner perlu melalui tahapan pengolahan sebelum dianalisis. Proses ini meliputi beberapa langkah penting yaitu editing, coding, scoring, tabulasi, dan merekap data. editing merupakan memastikan data yang terkumpul lengkap dan sesuai. Coding merupakan proses mengubah data menjadi simbol atau angka tertentu untuk memudahkan pengolahan. Scoring merupakan mengonversi data menjadi nilai numerik berdasarkan kriteria tertentu. Tabulasi yaitu memasukan data ke dalam tabel secara sistematis. Kemudian merekap data yaitu menyusun data ke dalam tabel distribusi frekuensi atau tabulasi silang untuk memudahkan analisis selanjutnya (Suyanto & Sutinah, 2022, p. 139).

### **1. Analisis Regresi Sederhana**

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) untuk dapat memprediksi nilai dari variabel terikat (Y) ketika variabel bebas (X) dapat diketahui dengan menggunakan rumus:  $Y = a + b X$

Dimana:

$a =$  *Intercept* (nilai rata-rata Y jika X tetap)

$b =$  Koefisien regresi (menunjukkan nilai rata-rata pertambahan Y jika X bertambah sebesar satuan 2)

X = Variabel independen

Y = Variabel dependen

## 2. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah satu bagian dari analisis regresi sederhana yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Berikut adalah koefisien determinasi yang disimbolkan dengan *R square*, dengan rumus **Kd = r<sup>2</sup> x 100%**

Koefisien ini digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh dari variabel lain yang tidak diteliti terhadap variabel terikat yaitu minat baca dalam penelitian ini.

## BAB IV

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Tempat Penelitian**

#### **1. Profil Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke**

##### **a. Sejarah Singkat Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke**

Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Merauke merupakan lembaga pendidikan tinggi satu-satunya di Papua Selatan yang secara khusus menyiapkan calon guru Agama Katolik. Awalnya lembaga ini bernama Sekolah Tinggi Pastoral dengan program studi Diploma Tiga (D3) di bidang Pastoral. Ide pendiriannya muncul dalam Musyawarah Pastoral Keuskupan Agung Merauke (MUSPAS KAME) tahun 2001 dan mendapat dukungan dari umat serta Uskup Agung Merauke saat itu. Nama Santo Yakobus dipilih sebagai pelindung karena Mgr. Jacobus Duivenvoorde MSC, yang kala itu menjabat sebagai uskup agung, turut berperan penting dalam merintis pendirian sekolah ini.

Tahap awal pendirian lembaga ini dimulai dengan menyiapkan fasilitas fisik. Gedung bekas Sekolah Kelas Persiapan Guru (KPG), yang saat ini menjadi lokasi utama STK, digunakan setelah secara resmi dihibahkan oleh Keuskupan Agung Merauke sebagai pemilik sahnya. Untuk legalitas kelembagaan, STP St. Yakobus ditempatkan di bawah naungan Yayasan Pendidikan dan Persekolahan Katolik (YPPK) Merauke. Kemudian, pada tahun 2003, STP menjalin kerja sama dengan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dalam rangka persiapan pembukaan program studi Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik. Pihak universitas

mengirimkan tim akademisi ahli untuk melakukan studi kelayakan serta memberikan pendampingan dalam proses pembukaan program tersebut.

Pada masa awal berdirinya, STP St. Yakobus berada di bawah naungan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Namun, seiring waktu, muncul kebutuhan untuk menjadi lembaga yang mandiri. Karena itu, izin operasionalnya dialihkan ke Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Katolik, Kementerian Agama RI. Menanggapi dinamika perkembangan zaman, pada tahun 2005, nama institusi ini diubah menjadi Sekolah Tinggi Katolik (STK) St. Yakobus Merauke dengan dua program studi jenjang S1, yakni Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik serta Bahasa Inggris.

Saat ini, Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke hanya memiliki satu program studi aktif, yaitu Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik, yang berada di bawah naungan Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Katolik, Kementerian Agama RI. Sebelumnya, lembaga ini juga menyelenggarakan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris melalui kerja sama dengan Universitas Tridharma Balikpapan. Namun, program tersebut dihentikan karena kerja sama telah berakhir dan tidak sesuai lagi dengan ketentuan yang berlaku. Ke depan, STK St. Yakobus Merauke berencana mengembangkan institusi dengan membuka program studi baru yang relevan, seperti Pendidikan Profesi Guru (PPG), Konseling Pastoral, Manajemen Pastoral, serta Teologi.

Sejak didirikan, Sekolah Tinggi Katolik (STK) Santo Yakobus Merauke telah berhasil meluluskan sejumlah angkatan dari dua program studi yang pernah diselenggarakan. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris mencatat tiga angkatan

lulusan, sedangkan Program Studi Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik hingga tahun 2019 telah meluluskan sembilan angkatan dengan total 224 sarjana.

Upaya peningkatan mutu terus dilakukan, dimulai dengan pengajuan akreditasi ke Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) pada tahun 2012. Proses ini membuahkan hasil pada tahun 2014, saat STK memperoleh status akreditasi C berdasarkan SK BAN-PT No. 280/SK/BAN-PT.Akred/S/VIII/2014. Lima tahun kemudian, STK berhasil meningkatkan statusnya menjadi akreditasi B melalui reakreditasi yang ditetapkan dalam SK Nomor 4828/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2019 pada 18 Desember 2019.

Pengembangan institusi dilakukan secara berkesinambungan melalui forum-forum diskusi bersama berbagai pihak, termasuk unsur internal lembaga, Keuskupan, Yayasan, Kementerian Agama Kabupaten Merauke, serta pemangku kepentingan lainnya seperti pemerintah daerah, sekolah, dan masyarakat. Dari proses inilah visi, misi, serta sasaran program studi dan strategi pencapaiannya dirumuskan dan masih digunakan hingga saat ini.

## **b. Visi Misi**

### **1. Visi**

Menjadi Lembaga Pendidikan Tinggi Agama Katolik yang Unggul dan Kompetitif Dalam Pengembangan Pendidikan Keagamaan Katolik di Wilayah Papua Selatan Berdasarkan Iman Katolik dan Nilai-nilai Kemanusiaan.

### **2. Misi**

- a. Melaksanakan dan mengembangkan pendidikan dan pengajaran sesuai program studi.
- b. Melaksanakan pelatihan keterampilan pendidikan dan pengajaran yang terprogram secara sistematis dan terpadu.
- c. Melaksanakan penelitian untuk mengembangkan kompetensi sebagai pendidik agama Katolik.
- d. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan semangat pelayan.
- e. Melaksanakan dan mengembangkan pendidikan yang berorientasi pada kemandirian.
- f. Melaksanakan pembinaan civitas akademik yang berwawasan kebangsaan.

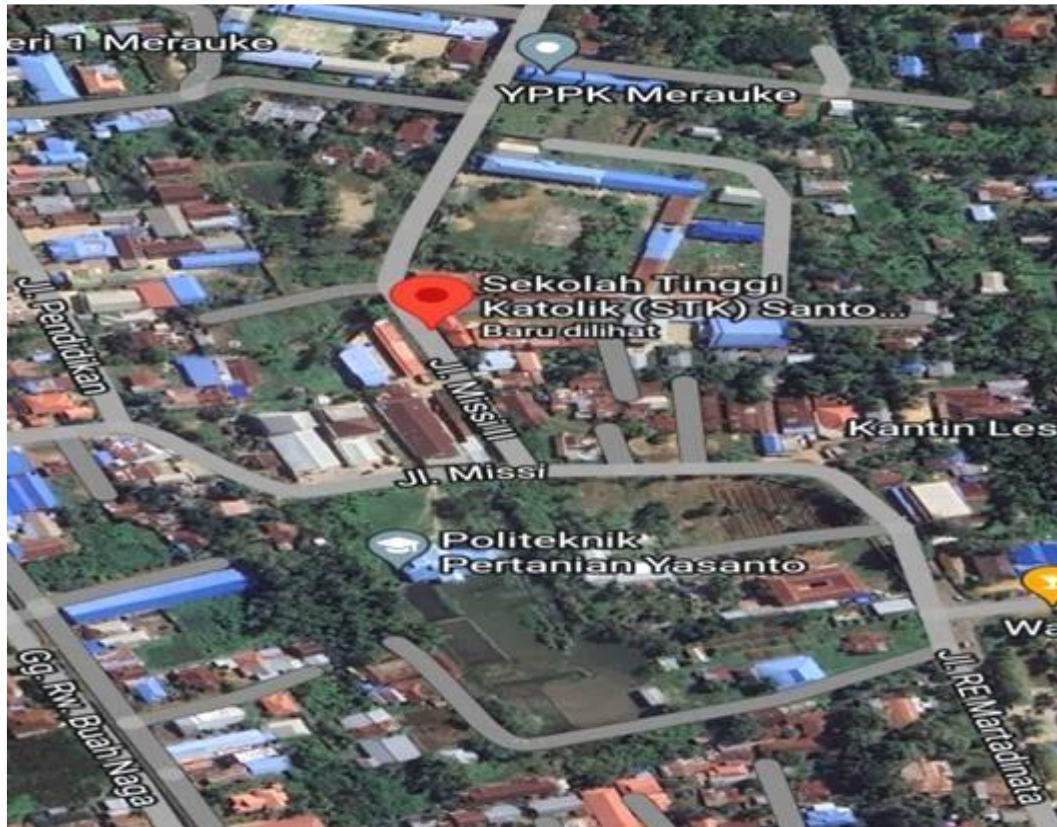
## **B. Deskripsi Geografis Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke**

### **1. Batasan-Batasan Wilayah**

Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke beralamat di jalan Missi II Merauke. Lembaga Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi yang bergerak dalam menghasilkan out put berupa guru agama Katolik dan katekis atau pekerja pastoral. Lembaga ini didirikan atas dasar SK Dirjen Bimas Katolik Kementerian Agama R.I no. DJ. IV/HK. 005/150/2006. Adapun letak geografis kampus Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus adalah:

- a. Bagian Timur perbatasan dengan SMP YPPK St. Mikael.
- b. Bagian Barat perbatasan dengan perumahan masyarakat.
- c. Bagian Selatan perbatasan dengan kompleks perumahan suku Mandobo.
- d. Bagian Utara perbatasan dengan toko cahaya intan.

**Gambar 4.1 Letak Geografis Tempat Penelitian**



<https://maps.app.goo.gl/pi4zKx8uWobr2ic6>

## **2. Deskripsi Kondisi Geografis**

Kampus Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke memiliki mahasiswa-mahasiswi dengan total keseluruhan meliputi 233 mahasiswa-mahasiswi. Adapun data mahasiswa/ mahasiswi STK St. Yakobus Merauke, yang di data secara langsung oleh Penulis tahun 2024/2025 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Jumlah Mahasiswa**

No	Angkatan	Jumlah Mahasiswa/i
----	----------	--------------------

1.	2021	20
2.	2022	42
3.	2023	46
4.	2024	68
Jumlah		176

*Sumber: BAK Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.*

Dari penelitian ini penulis mengambil mahasiswa/mahasiswi dari angkatan 2021-2024 yang KRS/aktif sebagai populasi penelitian. Berikut ini adalah data jumlah mahasiswa/mahasiswi yang di ambil sebagai sampel dalam penelitian 2024/2025.

**Tabel 4.2 Penentuan Sampel**

No	Angkatan	Populasi	Sampel
1.	2021	20	14
2.	2022	42	29
3.	2023	46	32
4.	2024	68	47
Jumlah			122

Penentuan sampel di atas menunjukkan bahwa dari populasi mahasiswa/mahasiswi yang ada, penulis mengambil beberapa mahasiswa untuk dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Hal ini untuk mengukur tingkat

pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

## **C. Hasil Penelitian dan Deskripsi Data**

### **1. Uji Kualitas Data**

#### **a. Uji Validitas**

Hasil validitas butir pada variabel penggunaan gawai (X), dari 30 butir yang diuji, diperoleh hasil dengan rentan nilai 0,14-0,52. Dari hasil akhir uji validitas ke 30 butir variabel X, 3 variabel tidak valid dengan rentan nilai 0,14-0,18, sedangkan 27 variabel dinyatakan valid dengan rentan nilai 0,22-0,52.

Untuk variabel minat baca mahasiswa (Y), dari 30 butir yang diuji diperoleh hasil dengan rentan nilai -0,15-0,47. Dari hasil akhir uji validitas ke 30 butir variabel Y, 4 variabel dinyatakan tidak valid karena  $<0,19$  yakni 0,15-0,18, sedangkan 26 variabel Y dinyatakan valid karena 0,26-0,47.

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 60 butir pernyataan yang disusun, terdapat 53 butir yang memenuhi kriteria valid. Meskipun demikian, peneliti tetap menggunakan seluruh 60 butir dalam proses pengumpulan dan pelaporan data. Alasan penulis mengambil langkah ini sudah dijelaskan pada uji validitas bab III.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan derajat kepastian alat pengumpulan data yang digunakan, dengan koefisien reabilitas berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Saat koefisien mendekati 1,00, hasil pengukuran hampir

sempurna. Uji reabilitas menggunakan perhitungan formula *Alpha Cronbach* menggunakan bantuan program SPSS 25.0.

**Tabel. 4.3 Uji Reliabilitas Variabel X**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N Of Items
.782	27

*Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 25.0*

Dari hasil analisis menggunakan program SPSS 25.0 *for windows* terdapat nilai Alfa Cronbach sebesar 0,782. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen dalam variabel X yakni penggunaan gawai dalam penelitian ini reliabel atau dapat dipercaya.

**Tabel. 4.4 Uji Reliabilitas Variabel Y**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.732	26

*Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 25.0*

Dari hasil analisis menggunakan program SPSS 25.0 *for windows* terdapat nilai Alfa Cronbach sebesar 0,732. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen dalam variabel Y yakni minat baca mahasiswa dalam penelitian ini reliabel atau dapat dipercaya.

## **1. Deskripsi Data**

Analisis deskriptif dilakukan untuk memperoleh nilai rata-rata variabel dengan mengklasifikasikan data variabel menurut tingkat tertentu. Deskripsi data tersebut meliputi rata-rata (mean), standar deviasi, rentang skor (range), skor minimum dan maksimum, nilai tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), skor total (sum) dan frekuensi dari skala yang digunakan dalam penelitian ini. Penentuan kategori pada variabel X (penggunaan gawai) adalah sebagai berikut:

- Skor tertinggi yang dicapai  $4 \times 30 = 120$
- Skor terendah yang dicapai  $1 \times 30 = 30$
- Hasil dari skor tertinggi dikurangi skor terendah  $120 - 30 = 90$
- Hasil dibagi 4 sesuai dengan intervalnya  $90 : 4 = 22,5$  atau 23

**Tabel. 4.5 Kriteria penggunaan gawai**

<b>Kriteria</b>	<b>Interval</b>
Sangat baik	102-125
Baik	78-101
Cukup	54-77
Kurang	30-53

*Sumber: Hasil pengolahan data 2025*

Penentuan kategori pada variabel Y (minat baca mahasiswa) adalah sebagai berikut:

- Skor tertinggi yang dicapai  $4 \times 30 = 120$
- Skor terendah yang dicapai  $1 \times 30 = 30$
- Hasil dari skor tertinggi dikurangi skor terendah  $120 - 30 = 90$
- Hasil dibagi 4 sesuai dengan intervalnya  $90 : 4 = 22,5$  atau 23

**Tabel. 4.6 Kriteria minat baca mahasiswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Interval</b>
Sangat baik	102-125
Baik	78-101
Cukup	54-77
Kurang	30-53

*Sumber: Hasil pengolahan data 2025*

**Tabel. 4.7 Statistics**

<b>Statistics</b>			
		<b>Penggunaan_ Gawai</b>	<b>Minat_Baca_Mahasiswa_ STK</b>
N	Valid	122	122
	Missing	0	0
Mean		80.51	68.45
Std. Error of Mean		.744	.650
Median		81.00 <sup>a</sup>	67.83 <sup>a</sup>
Mode		85	65 <sup>c</sup>
Std. Deviation		8.212	7.174
Variance		67.442	51.473
Skewness		-.165	.038
Std. Error of Skewness		.219	.219
Kurtosis		.881	.167
Std. Error of Kurtosis		.435	.435
Range		54	38
Minimum		53	47
Maximum		107	85
<b>Sum</b>		<b>9822</b>	<b>8351</b>

*Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 25.0*

**a. Penggunaan gawai**

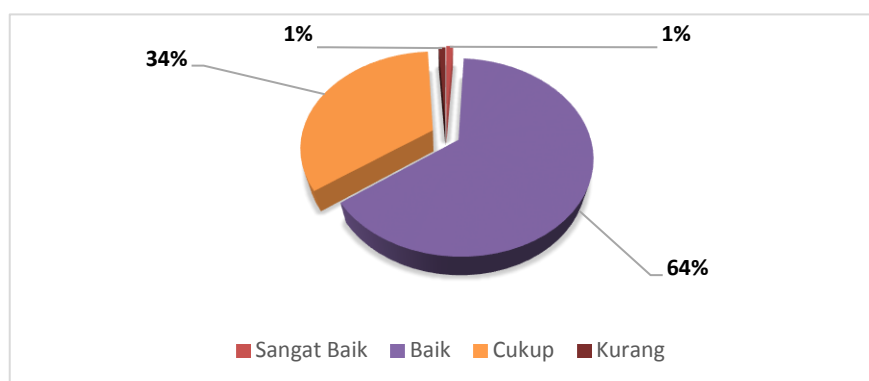
Dari tabel statistik dapat dilihat N 122 reponden dengan jumlah instrumen 30 butir diketahui bahwa rata-rata skor pembelajaran kontekstual dengan nilai *mean* 80,51. Untuk *range* adalah 54 dengan skor minimum adalah 53 dan skor maksimum 107. Sedangkan nilai tengah (*median*) dari pembelajaran kontekstual adalah 81.00 serta nilai *mode* adalah 85. Selanjutnya distribusi frekuensi data disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 4.8 Frekuensi skor skala penggunaan gawai**

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	102-125	1	1%
Baik	78-101	78	64%
Cukup	54-77	42	34%
Kurang	30-53	1	1%
N		<b>122</b>	<b>100%</b>

*Sumber: Hasil pengolahan data 2025*

**Gambar. 4.2 Diagram penggunaan gawai**



*Sumber: Hasil pengolahan data 2025*

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 4.8, dapat diketahui bahwa mayoritas responden menunjukkan tingkat penggunaan gawai pada kategori Baik. Kategori ini mencakup 78 responden, yang merepresentasikan 64% dari total sampel. Responden dalam kategori ini memiliki skor penggunaan gawai yang berada pada rentang interval 78 hingga 101. Tingginya persentase pada kategori ini mengindikasikan bahwa sebagian besar subjek penelitian memiliki kebiasaan dan intensitas penggunaan gawai yang tergolong positif atau ideal sesuai dengan skala yang digunakan.

Selanjutnya, posisi kedua ditempati oleh kategori Cukup dengan frekuensi sebanyak 42 responden (34%). Kategori ini mencakup responden dengan skor pada rentang interval 54 hingga 77. Jika digabungkan, kategori Baik dan Cukup mencakup 98% dari total responden. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh subjek penelitian memiliki tingkat penggunaan gawai pada level sedang hingga tinggi.

Sementara itu, persentase terkecil ditemukan pada dua kategori ekstrem. Kategori Sangat Baik (interval skor 102-125) dan kategori Kurang (interval skor 30-53) memiliki frekuensi yang identik, yaitu masing-masing hanya 1 responden (1%). Angka yang sangat rendah pada kedua kategori ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan gawai yang sangat tinggi (berlebihan) maupun sangat rendah (kurang pemanfaatan) merupakan kasus yang jarang ditemukan pada populasi penelitian ini.

Namun yang menjadi sorotan penting dalam penelitian ini adalah bahwa tingginya penggunaan gawai tidak serta-merta berdampak pada meningkatnya

minat baca mahasiswa. Berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan, ditemukan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan gawai mahasiswa tergolong tinggi dan positif secara teknis, namun belum memberi kontribusi nyata terhadap peningkatan minat baca mereka. Artinya, penggunaan gawai bukan merupakan faktor utama atau penentu dalam membentuk kebiasaan membaca, sehingga perlu pendekatan lain untuk menumbuhkan minat baca.

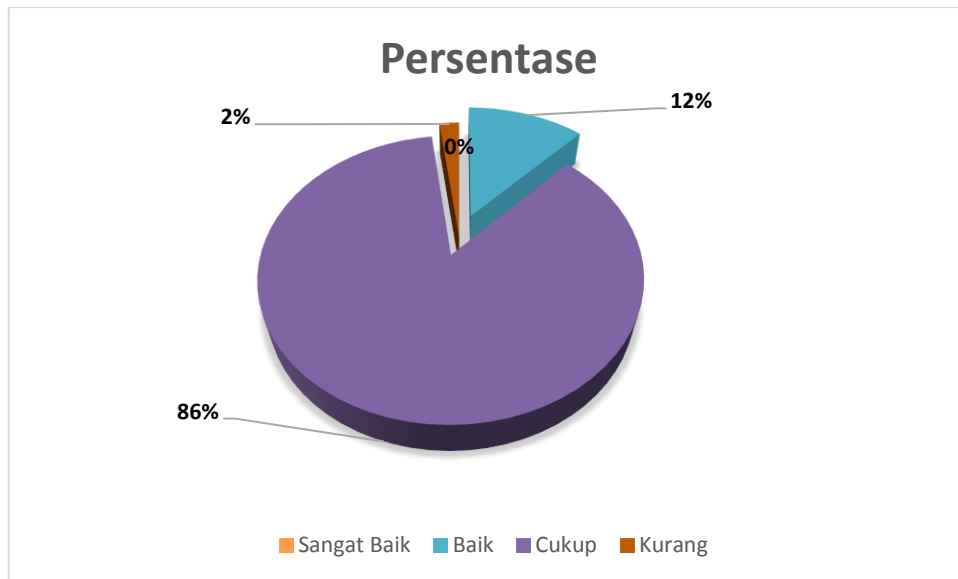
**b. Minat baca mahasiswa**

**Tabel. 4.9 Frekuensi skor skala minat baca mahasiswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	102-125	0	0
Baik	78-101	14	12%
Cukup	54-77	105	86%
Kurang	30-53	3	2%
N		<b>122</b>	<b>100%</b>

*Sumber: Hasil pengolahan data 2025*

**Gambar. 4.3 Diagram kriteria dan persentase minat baca mahasiswa**



*Sumber: Hasil pengolahan data 2025*

Berdasarkan analisis data, mayoritas mahasiswa berada pada kategori Cukup, dengan frekuensi sebanyak 105 mahasiswa atau 86% dari total responden. Dominasi pada kategori ini menunjukkan pemusatan skor minat baca pada rentang 54–77, yang menandakan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki minat baca pada level moderat, tidak menonjol maupun menolak kegiatan membaca secara ekstrem.

Pada kategori Baik, terdapat 14 mahasiswa (12%), menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil mahasiswa yang memiliki minat baca di atas rata-rata. Sedangkan pada kategori Sangat Baik, tidak ada mahasiswa yang mencapai skor 102–125, yang menjadi indikator bahwa minat baca yang unggul dan mendalam belum terbentuk secara luas di kalangan responden. Sementara itu, kategori Kurang

hanya mencakup 3 mahasiswa (2%), menandakan masalah minat baca yang sangat rendah hanya muncul pada sebagian kecil mahasiswa.

Secara keseluruhan, distribusi data menekankan bahwa minat baca mahasiswa cenderung moderat, dengan sebagian besar berada pada kategori Cukup. Jika kategori Baik dan Sangat Baik dianggap sebagai standar minat baca yang optimal untuk mendukung proses akademik di perguruan tinggi, maka hanya 12% mahasiswa yang memenuhi kriteria tersebut. Meskipun kategori “Cukup” menunjukkan minat baca yang tidak buruk, kondisi ini masih menunjukkan bahwa minat baca mahasiswa secara substantif belum optimal. Dominasi kategori Cukup dan ketiadaan mahasiswa pada kategori Sangat Baik menegaskan perlunya peningkatan budaya membaca dan perhatian lebih terhadap pengembangan minat baca mahasiswa.

## **2. Uji Persyaratan Analisis**

Uji persyaratan dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS 25.0 *for windows* uji persyaratan mencakup uji normalitas dengan melihat tabel *Normal Probability Plot*, uji linieritas dengan melihat tabel anova dan uji Homokedastisitas dengan melihat tabel *scater plot*.

### **a. Uji Normalitas Data**

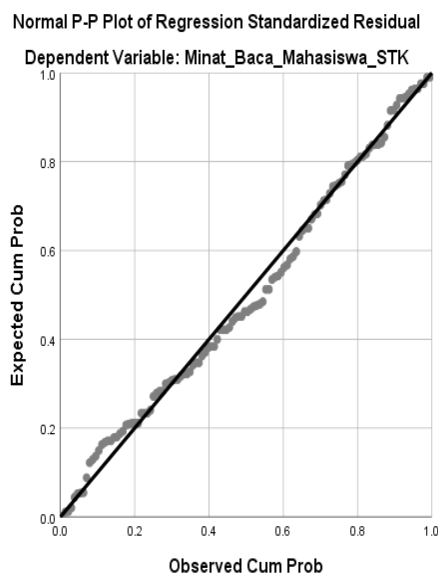
Uji normalitas merupakan bagian dari uji asumsi klasik yang bertujuan untuk menilai apakah nilai residual dalam sebuah model regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Model regresi yang baik mensyaratkan bahwa nilai residualnya

berdistribusi normal. Salah satu metode untuk menguji normalitas adalah melalui analisis grafik, yaitu dengan menggunakan Normal P-P Plot. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan P-P Plot adalah sebagai berikut:

normal: Jika titik-titik data (plot) menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal tersebut, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Tidak normal: Jika titik-titik data menyebar jauh dari garis diagonal atau tidak mengikuti polanya, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

**Gambar 4.4 Normal P-P Plot Regresi**



*Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 25.0*

Uji normalitas ini menjadi salah satu indikator untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel penelitian benar-benar representatif terhadap populasi. Dari hasil pengujian normalitas berdasarkan *Normal Probability Plot* terlihat bahwa sebaran data disekitar garis lurus dan titik-titik data membentuk pola linear

sehingga konsisten dengan distribusi normal. Dengan demikian data pada variabel minat baca mahasiswa adalah normal.

#### b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Linieritas hubungan variabel bebas dengan variabel terikat dapat dilakukan melalui uji F dengan taraf signifikansi 0,05.

**Tabel 4.10 Tabel Anova**

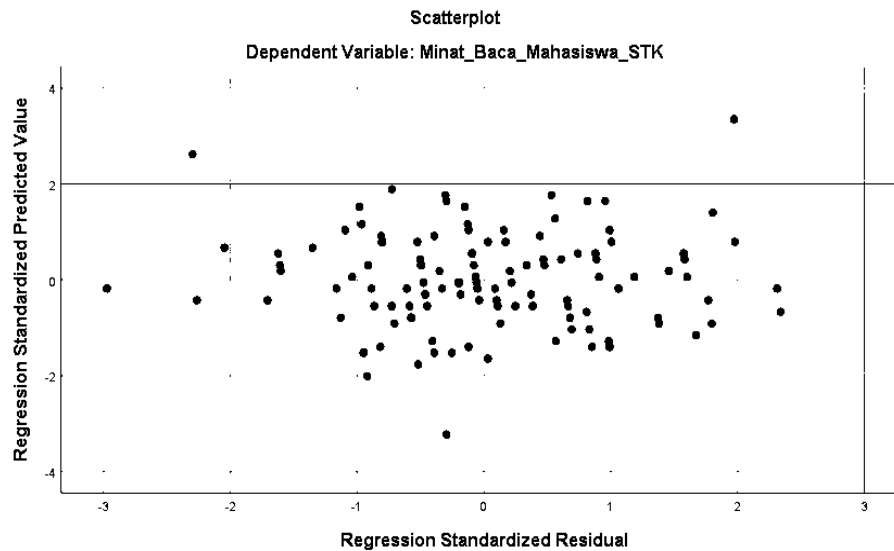
ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat_Baca Mahasiswa Penggunaan Gawai	Between Groups	(Combined)	2173.950	34	63.940	.372	.122
		Linearity	20.847	1	20.847	.447	.505
		Deviation from Linearity	2153.103	33	65.246	1.400	.109
	Within Groups		4054.345	87	46.602		
	Total		6228.295	121			

*Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 25.0*

Data di atas menunjukkan kelinieran data penggunaan gawai untuk tiap kelompok berdasarkan minat baca mahasiswa. Pengujian kelinieran menggunakan statistik F dan hasil sigifikansinya dapat dilihat pada baris *linearity*. Pada hasil di atas dapat dilihat bahwa hasil signifikansi yang diperoleh adalah 0,505 maka kelinieran terpenuhi.

c. Uji Heterokedastisitas

Gambar 4.5 Scatlerplot



Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 25.0

Uji *Heterokedastisitas* dimaksudkan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Deteksi ada tidaknya problem *Heterokedastisitas* adalah dengan media *grafik scatteplot*, apabila grafik membentuk pola khusus maka model terdapat *Heterokedastisitas*. Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan program SPSS 25.0 *for windows* pada gambar di atas, tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, dan dengan demikian tidak terjadi *Heterokedastisitas*.

### 3. Uji Hipotesis

Analisis regresi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel bebas (X), yaitu penggunaan gawai, terhadap variabel terikat (Y), yaitu minat baca mahasiswa. Hipotesis diuji pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), dengan kriteria: jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sebaliknya jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

**Tabel 4.11 Tabel Anova**

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	20.394		20.394	.394	.531 <sup>b</sup>
Residual	6207.811	120	51.732		
Total	6228.205	121			
a. Dependent Variable: Minat_Baca_Mahasiswa_STK					
b. Predictors: (Constant), Penggunaan_Gawai					

*Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 25.0*

Berdasarkan tabel ANOVA di atas, diperoleh nilai  $F_{hitung} = 0,394$  dengan signifikansi (p-value) sebesar 0,531. Karena p-value lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak signifikan secara statistik. Dengan kata lain, penggunaan gawai tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat baca mahasiswa STK.

**Tabel. 4.12 Model Summary**

Model Summary <sup>b</sup>										
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.057 <sup>a</sup>	.003	.005	7.192	.003	.394	1	120	.531	1.714
a. Predictors: (Constant), Penggunaan_Gawai										
b. Dependent Variable: Minat_Baca_Mahasiswa_STK										

*Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 25.0*

Dari tabel Model Summary terlihat bahwa koefisien korelasi (R) sebesar 0,057 menunjukkan hubungan yang sangat lemah, sedangkan koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) sebesar 0,003 berarti hanya 0,3% variasi minat baca mahasiswa yang dapat dijelaskan oleh penggunaan gawai. Artinya, 99,7% variasi minat baca dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi intrinsik, lingkungan sosial, dan budaya literasi.

Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh signifikan penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa ditolak. Secara statistik, penggunaan gawai tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap minat baca mahasiswa STK, sehingga peran gawai dalam meningkatkan minat baca bersifat tidak signifikan.

## **D. Pembahasan**

### **1. Pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke**

Bedasarkan hasil pengolahan data spss 25.0, diketahui nilai  $F_{hitung}$  pada tabel anova sebesar 0,394 dengan memiliki  $df_2$  sebesar 120. Untuk menguji hipotesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak dengan memiliki ketentuan bahwa signifikansi yang di bawah atau sama dengan 0,05 berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Namun bila signifikansi di atas 0,05 maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Berdasarkan hasil signifikansi pada tabel anova di atas diperoleh signifikansi sebesar 0,531 yang berarti  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

Temuan ini menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan gawai tidak berbanding lurus dengan peningkatan minat baca mahasiswa. Hasil ini sejalan dengan indikator minat baca yang dikemukakan oleh (Astuti, 2021, p. 107) yang meliputi: kebutuhan terhadap bacaan, kegiatan mencari bahan bacaan, rasa senang terhadap bacaan, ketertarikan terhadap isi bacaan, keinginan untuk membaca, dan penerapan isi bacaan dalam kehidupan sehari-hari. Jika mahasiswa tidak menunjukkan perilaku yang mencerminkan indikator-indikator tersebut, maka penggunaan gawai, seberapa pun intensitasnya, tidak akan memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat baca.

Secara teoritis, penggunaan gawai hanya merupakan sarana, bukan faktor penentu utama minat baca. Hal ini diperkuat oleh temuan (Zai & Zai, 2025, p. 31)

yang menjelaskan bahwa rendahnya minat baca di era digital tidak disebabkan oleh gawai itu sendiri, melainkan oleh cara penggunaannya. Mahasiswa cenderung menggunakan gawai untuk mencari informasi instan melalui mesin pencari seperti Google atau kecerdasan buatan (AI), sehingga membaca dilakukan secara sepintas dan dangkal, bukan mendalam. Kebiasaan membaca instan ini berpotensi menurunkan kualitas literasi dan membentuk budaya belajar yang pragmatis.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan teori faktor-faktor yang memengaruhi minat baca (Efendi, Hisyam, & Faristiana, 2023, p. 389), bahwa minat baca dipengaruhi oleh faktor utama yaitu faktor eksternal, seperti pengaruh lingkungan sosial. Dalam konteks ini, mahasiswa STK Santo Yakobus Merauke mungkin memiliki akses gawai yang tinggi, tetapi faktor internal seperti motivasi membaca dan kebiasaan literasi belum terbentuk secara kuat, sehingga intensitas penggunaan gawai tidak memberi pengaruh signifikan terhadap minat baca mereka.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suci Zikra (2023) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dan Pemanfaatan Perpustakaan Terhadap Minat Baca Siswa Kelas X MAN 3 Bireuen”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) tidak ada pengaruh positif signifikan penggunaan *smartphone* terhadap minat baca siswa kelas X MAN 3 Bireue. Dengan nilai thitung (0,696) < ttabel (1,997) dan nilai signifikansi (0,489) > (0,05). (2) terdapat pengaruh positif signifikan pemanfaatan perpustakaan terhadap minat baca siswa kelas X MAN 3 Bireuen dengan nilai thitung (7,112) > ttabel (1,997) dan nilai signifikansi (0,00) < (0,05).

Dengan demikian, temuan penelitian ini menguatkan pandangan bahwa minat baca mahasiswa lebih dipengaruhi oleh faktor lain, seperti dorongan intrinsik, kebiasaan membaca sejak dini, dan lingkungan sosial akademik yang mendukung. Gawai tetap penting sebagai alat bantu pembelajaran, namun efektivitasnya sangat bergantung pada cara penggunaannya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini konsisten dengan pandangan para ahli maupun penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa minat baca mahasiswa lebih ditentukan oleh faktor internal dan eksternal lainnya. Dengan demikian penulis menyimpulkan, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa gawai bukanlah faktor dominan yang menentukan minat baca mahasiswa. Gawai hanya berfungsi sebagai sarana atau alat bantu, sedangkan faktor penentu lebih terletak pada motivasi intrinsik, kebiasaan membaca, lingkungan sosial, dan ketersediaan sumber bacaan yang relevan. Dengan kata lain, rendah atau tingginya minat baca mahasiswa lebih dipengaruhi oleh budaya literasi, dorongan internal atau sebagainya untuk membaca, bukan sekadar oleh intensitas penggunaan gawai.

Oleh karena itu hasil penelitian ini menegaskan bahwa hubungan antara penggunaan gawai dan minat baca bukanlah hubungan yang bersifat kausal langsung. Gawai hanya berperan sebagai alat, sedangkan variabel penentu minat baca tetap berada pada motivasi personal, kebutuhan akademik, lingkungan belajar, dan budaya literasi. Karena itu, meskipun mahasiswa memiliki akses gawai yang tinggi, hal tersebut tidak dapat dijadikan indikator bahwa mereka memiliki minat baca yang lebih baik.

## **2. Besar Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Minat Baca Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke**

Dari hasil analisis Model Summary, nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,003 menunjukkan bahwa hanya 0,3% variasi minat baca mahasiswa dapat dijelaskan oleh penggunaan gawai, sedangkan 99,7% dipengaruhi faktor lain seperti motivasi intrinsik, lingkungan sosial, budaya literasi, dan kebiasaan membaca yang tidak diteliti. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan gawai tidak berperan signifikan dalam memengaruhi minat baca mahasiswa.

Meskipun 64% mahasiswa tergolong aktif menggunakan gawai, mayoritas (86%) berada pada kategori Cukup untuk minat baca, menandakan minat baca mereka masih belum optimal. Dominasi kategori Cukup mencerminkan stagnasi pada level medioker, dan ketiadaan mahasiswa pada kategori Sangat Baik (0%) menegaskan bahwa kultur membaca yang mendalam belum terbentuk. Dengan demikian, kategori Cukup lebih tepat diartikan sebagai kondisi "belum optimal".

Masih rendahnya minat baca mahasiswa dibuktikan dengan hasil pengolahan data dengan program SPSS 25.0 berikut ini:

**Tabel. 4.13 Corelasi**

<b>Correlations</b>
---------------------

		Minat_Baca Mahasiswa STK	Penggunaan Gawai
Pearson Correlation	Minat_Baca_Mahasiswa_STK	1.000	-.057
	Penggunaan_Gawai	-.057	1.000
Sig. (1-tailed)	Minat Baca Mahasiswa STK	.	.266
	Penggunaan Gawai	.266	.
N	Minat Baca Mahasiswa STK	122	122
	Penggunaan Gawai	122	122

Analisis korelasi Pearson memperkuat temuan ini. Nilai  $r = -0,057$  dengan signifikansi  $0,266 (> 0,05)$  menunjukkan hubungan negatif yang sangat lemah antara penggunaan gawai dan minat baca. Secara praktis, hal ini berarti intensitas penggunaan gawai tidak berbanding lurus dengan minat baca; peningkatan penggunaan gawai tidak diikuti oleh peningkatan minat baca. Namun, hubungan negatif ini tidak signifikan secara statistik sehingga tidak dapat dijadikan dasar penarikan kesimpulan adanya pengaruh nyata.

Hasil ini dapat dijelaskan melalui teori faktor-faktor yang memengaruhi minat baca yang dikemukakan oleh (Anggraini, BM, Yulianto, & Novia, 2025, p. 43), yang menegaskan bahwa minat baca tidak semata-mata ditentukan oleh alat atau media yang digunakan (faktor eksternal), melainkan juga sangat dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi intrinsik, kebiasaan membaca yang terbentuk sejak dini, kebutuhan kognitif, serta kesadaran pribadi akan pentingnya membaca. Dengan demikian, meskipun mahasiswa memiliki akses luas terhadap teknologi seperti gawai, hal tersebut tidak otomatis menumbuhkan minat baca apabila tidak disertai dengan dorongan internal untuk mencari dan memahami informasi melalui kegiatan membaca.

Selain itu, teori yang dikemukakan oleh (Efendi, Hisyam, & Faristiana, 2023, p. 389) juga menegaskan bahwa lingkungan sosial, terutama pengaruh teman sebaya, memiliki peranan yang signifikan dalam membentuk kebiasaan membaca seseorang. Individu yang berada di lingkungan pertemanan dengan tingkat aktivitas literasi tinggi akan lebih terdorong untuk membaca karena adanya dorongan sosial dan penguatan perilaku positif dari kelompoknya. Sebaliknya, jika seseorang berada dalam lingkungan yang kurang menghargai kegiatan membaca atau lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktivitas non-literatif, maka kecenderungan untuk membaca akan menurun.

Selain itu juga dikuatkan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhamad Nur Fakhri Siddik, Rismayeti, dan Nining Sudiar (2025) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Minat Baca di Kalangan Generasi *Alpha*”. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap minat baca siswa yaitu  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang diperoleh sebesar  $0,165 > 0,01$  dan nilai koefisien determinasi yang sangat rendah yaitu 1,2% dan 98,8% minat baca dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti.

Dengan demikian, penulis berpendapat bahwa hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan gawai, baik tinggi maupun rendah, tidak secara otomatis berhubungan dengan tingkat minat baca mahasiswa. Gawai dalam konteks ini hanya berfungsi sebagai sarana penunjang aktivitas mahasiswa, bukan sebagai penentu utama dalam membentuk kebiasaan membaca. Hal ini

berarti, walaupun mahasiswa aktif menggunakan gawai, hal tersebut tidak serta-merta meningkatkan ataupun menurunkan minat bacanya.

Temuan ini menunjukkan bahwa faktor-faktor lain di luar penggunaan gawai jauh lebih dominan dalam memengaruhi minat baca mahasiswa. Faktor-faktor tersebut bisa berupa motivasi intrinsik, kebiasaan membaca yang ditanamkan sejak dini, kualitas lingkungan akademik, ketersediaan bahan bacaan yang relevan dan menarik, serta pengaruh lingkungan sosial seperti teman sebaya. Oleh karena itu, penulis menegaskan bahwa rendah atau tingginya minat baca mahasiswa lebih ditentukan oleh aspek-aspek tersebut, bukan oleh frekuensi atau durasi penggunaan gawai semata.

### **3. Upaya Yang Dapat Dilakukan Untuk Meningkatkan Minat Baca Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan gawai tidak memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap minat baca mahasiswa. Temuan ini didasarkan pada hasil uji hipotesis menggunakan analisis varians (Anova). Tabel Anova menunjukkan perolehan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,531. Sesuai dengan kaidah pengujian hipotesis, nilai signifikansi tersebut dibandingkan dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) yang telah ditetapkan sebelumnya, umumnya  $\alpha=0,05$ . Kriteria keputusannya adalah jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka Hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima. Dalam penelitian ini, perbandingan menunjukkan bahwa **0,531 > 0,05**, sehingga  $H_0$  diterima dan Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak. Keputusan ini secara statistik mengonfirmasi

bahwa tidak terdapat cukup bukti untuk menyatakan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel penggunaan gawai (variabel bebas) terhadap variabel minat baca mahasiswa (variabel terikat).

Temuan mengenai tidak adanya pengaruh yang signifikan ini diperkuat lebih lanjut oleh analisis kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel penggunaan gawai hanya mampu menjelaskan sebesar 0,3% dari variasi yang terjadi pada minat baca mahasiswa. Angka ini menunjukkan tingkat pengaruh yang sangat rendah dan dapat diabaikan dalam konteks statistika.

Hal ini menyiratkan bahwa terdapat faktor-faktor lain di luar variabel penggunaan gawai yang memiliki pengaruh jauh lebih dominan terhadap minat baca mahasiswa. Sebesar 99,7% variasi minat baca mahasiswa dalam penelitian ini dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Faktor-faktor lain tersebut dapat mencakup, motivasi intrinsik: Keinginan dan dorongan yang berasal dari dalam diri mahasiswa untuk membaca, terlepas dari media yang digunakan. Lingkungan keluarga dan sosial: Latar belakang keluarga yang menanamkan kebiasaan membaca sejak dini serta lingkungan pergaulan yang mendukung aktivitas literasi. Tuntutan akademik: beban tugas, jenis mata kuliah, dan kurikulum yang secara langsung atau tidak langsung mengharuskan mahasiswa untuk membaca buku, jurnal, atau referensi lainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tinggi atau rendahnya minat baca mahasiswa tidak ditentukan secara signifikan oleh penggunaan gawai semata, melainkan oleh kombinasi kompleks dari berbagai faktor internal dan eksternal lainnya.

Berdasarkan pemahaman tersebut, penting bagi kampus untuk merumuskan program-program strategis yang mampu menumbuhkan budaya literasi mahasiswa secara berkelanjutan. Upaya ini bukan hanya sekadar menyediakan fasilitas, tetapi juga menciptakan lingkungan akademik yang mendorong, menstimulasi, dan memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan minat bacanya. Beberapa program kerja yang dapat diusulkan antara lain: gerakan 15 menit membaca sebelum perkuliahan dimulai, membuat klub buku kampus yang rutin berdiskusi tentang bacaan, lomba resensi buku, tugas kuliah berbasis bacaan, pemberian penghargaan literasi bagi mahasiswa yang paling aktif membaca, membuat kalender literasi yang berisi kegiatan bulanan, dan program satu mahasiswa wajib membaca satu buku setiap semester lalu mempresentasikannya.

Dengan adanya program-program tersebut, kampus tidak hanya membantu mahasiswa meningkatkan minat baca, tetapi juga menciptakan ekosistem akademik yang kondusif bagi pertumbuhan budaya literasi. Hal ini sekaligus menjadi langkah strategis agar mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke mampu menghadapi tantangan era digital dengan keterampilan membaca yang mendalam, kritis, dan berorientasi pada pengembangan pengetahuan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

## A. Kesimpulan

Setelah membahas hasil penelitian pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Analisis variansi (ANOVA) menunjukkan bahwa model regresi yang menguji pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca mahasiswa Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke tidak signifikan secara statistik. Statistik uji F yang diperoleh adalah 0.394 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0.531. Karena p-value (0.531) lebih besar dari tingkat signifikansi yang umum (misalnya,  $\alpha=0.05$ ), dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai tidak memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap minat baca mahasiswa STK.
2. Tabel Model Summary menunjukkan hasil analisis regresi yang menguji pengaruh "Penggunaan Gawai terhadap Minat Baca Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke". Hasilnya menunjukkan bahwa koefisien korelasi (R) sangat lemah sebesar 0.057, dan koefisien determinasi (R Square) sangat rendah, hanya 0.3%. Ini berarti hanya 0.3% variasi minat baca mahasiswa yang dapat dijelaskan oleh penggunaan gawai. Ini adalah angka yang sangat kecil, menunjukkan bahwa penggunaan gawai hanya memiliki kontribusi yang sangat minor dalam menjelaskan minat baca mahasiswa. Sebagian besar variasi minat baca mahasiswa (sekitar 99.7%) dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti.

3. Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai tidak berpengaruh signifikan terhadap minat baca mahasiswa, namun untuk menciptakan lingkungan kampus yang mendukung kegiatan membaca tetap menjadi langkah penting dalam meningkatkan minat baca. Untuk itu, upaya yang perlu dilakukan adalah mengefektifkan peran teman sebaya dalam menciptakan budaya membaca, karena mahasiswa cenderung terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka. Teman sebaya yang aktif dalam kegiatan membaca dapat menjadi model positif yang mendorong mahasiswa lain untuk turut terlibat dalam budaya literasi.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna dalam meningkatkan baca mahasiswa di Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

### **1. Bagi Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke**

- a. Mahasiswa perlu meningkatkan motivasi dan kesadaran pribadi untuk membaca.
- b. Mahasiswa perlu mulai mengalihkan waktu luang yang biasanya digunakan untuk hiburan ke aktivitas membaca.
- c. mahasiswa diharapkan untuk menghindari kegiatan yang kurang bermanfaat, agar waktu dan perhatian dapat lebih difokuskan pada kegiatan yang mendukung peningkatan minat baca.

- d. Mahasiswa disarankan untuk membuat jadwal membaca setiap hari agar dapat membentuk kebiasaan membaca yang konsisten dan berkelanjutan.
- e. Mahasiswa dapat mulai dari hal sederhana seperti membawa satu buku ke kampus setiap hari, membaca di sela waktu kosong, dan mengajak teman untuk berdiskusi tentang isi bacaan.

## **2. Bagi Lembaga Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke**

- a. Lembaga diharapkan mampu menumbuhkan dan membangun budaya membaca yang kondusif di lingkungan kampus.
- b. Menetapkan jam literasi kampus 1 jam setiap hari sabtu misalnya pukul 09.00–10.00 ditetapkan sebagai waktu wajib membaca di lingkungan kampus. Mahasiswa dapat membaca buku cetak atau digital sesuai minat.
- c. Setiap dosen mata kuliah diwajibkan memberi tugas yang mendorong mahasiswa membaca sumber digital, seperti meringkas 1 artikel jurnal per topik kuliah.
- d. Dosen diharapkan menerapkan kegiatan membaca buku selama 20 menit sebelum perkuliahan dimulai setiap hari.

## **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Karena nilai R Square hanya 0,3%, maka penggunaan gawai bukan faktor dominan yang memengaruhi minat baca. Peneliti berikutnya disarankan untuk

memasukkan variabel tambahan seperti pengaruh kurangnya kebudayaan akademik di lingkungan kampus terhadap minat baca mahasiswa, dan pengaruh teman sebaya terhadap minat baca mahasiswa. Dengan demikian, hasil penelitian akan lebih komprehensif dalam menjelaskan faktor-faktor yang benar-benar memengaruhi minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, O., BM, B. L., Yulianto, D., & Novia, B. (2025). *Tantangan Revolusi Industri 4.0 Transformasi Indonesia Emas* (1 ed.). Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Arimbi & Arfanda, E. P. (2022). *Rekognisi Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan di Masa Endemi Covid-19* (1 ed.). Bojong Pekalongan, Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Artana, K. (2016). Upaya Menumbukan Minat Baca Pada Anak. *Acarya Pustaka*, 2(1), 1-13.
- Asmal, M., & Taufik, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 4(2), 159-166.
- Astuti, P. N. (2021). Korelasi Antara Minat Membaca Siswa SD Dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *STKIP Kusuma Negara*, 105-113.
- Aswita, D., Saputra, S., Fazila, S. Y., Zulfikar, Nurmawati, Salamia, P. Z., et al. (2022). *Pendidikan Literasi: Memenuhi Kecakapan Abad 21* (1 ed.). Yogyakarta: K-Media.
- A'yun, W. R., Indriati, K. D., Mustanfidah, A., & Fitriana, A. (2021). Dampak Gadget Terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Tingkat SD/MI. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMi2021*, 555-568.
- Cahyaningsih, A. A., Ati, U. N., & Abidin, Z. A. (2019). Gadget dan Mahasiswa (Studi Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa di Universitas Brawijaya). *Jurnal Respon Publik*, 13(3), 21-29.
- Darmadi, H. D. (2018). *Membaca Yuk*. Guepedia.
- Dharmayanti, A. P., Septiarini, I. N., Santiari, i. S., Gunawan, A. P., & Arisanti, D. K. (2023). *Layanan Bimbingan Konseling Teman Sebaya Berbasis Rumah Literasi Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar* (1 ed.). Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Efendi, Z., Hisyam, N. W., & Faristiana, R. A. (2023). Kurangnya Minat Baca Buku Kalangan Mahasiswa. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 382-398.
- Ekasari, R. (2023). *Metodologi Penelitian* (1 ed.). Kepanjen: AE Publishing.

- Fajria, L., & Amelia, N. (2024). *Intensitas Penggunaan Gadget Pengaruhnya Pada Kecerdasan Emosional Anak Usia Sekolah* (1 ed.). Indramayu Jawa Barat: PT Adap Indonesia Grup.
- Fauzi, H. (2018). Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal Aktualita*, 9(1), 117-128.
- Hanifah, N., & Khaeroni. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Peserta Didik di MI Alfalah Andamui. *Almufti Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1(1), 1-5.
- Haruna, R. S. (2022). *Faktor yang berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar* (1 ed.). Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Haruna, R. S. (2022). *Faktor yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar* (1 ed.). Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Heriady, & Anhar. (2023). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Peserta Didik. *Jurnal Risalah Addariya*, 8(2), 1-14.
- Hutabarat, T. J., Ompusunggu, K., Silaban, E. L., Padang, A. L., & Nababan, D. (2022). Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget Di SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon. *Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia*, 1(4), 14-25.
- Hutabarat, T. J., Ompusunggu, K., Silaban, E. L., Padang, A. L., Nababan, D. T., Ompusunggu, K., et al. (2022). Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget Di SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon. *Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia*, 1(4), 14-25.
- Ismail, F. (2018). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ismail, F. (2018). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Juniantoro, S. (2021). *Literasi Digital Dalam Tantangan Pendidikan Abad 21* (1 ed.). Bojong Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Kurniawan, H., Rusmayadi, G. I., Achjar, H. A., Merliza, P., Suprayitno, D., Subiyantoro, A., et al. (2024). *Buku Ajar Statistika Dasar* (1 ed.). Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79-84.


- Lestari, W. P., & Millenia, J. S. (2020). Peningkatan Pemahaman Anak Melalui Edukasi Dampak Penggunaan Gawai Berlebih. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 4(2), 264-272.
- Muqtafin, Paling, S., Keban, B. Y., Pelangi, I., Siregar, N., Putriyanti, L., et al. (2023). *Pendidikan Bahasa Indonesia* (1 ed.). Pasaman Barat, Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka.
- Ningsih, S. I. (2020). Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Minat Membaca Mahasiswa PGSD STKIP AL-Maksum Langkat. *Jurnal Mahasiswa STKIP AL Maksum*, 2(1), 17-28.
- Nugroho, S. A., & Haritanto, W. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dengan Pendekatan Statistika* (1 ed.). Yogyakarta: Penerbit Andi (Anggota IkapiI).
- Nurhadi. (2016). *Teknik Membaca* (1 ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurhalifah, Rizaldi, R. D., Muktofan, Nilwan, & Fatimah, Z. (2024). Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Action Research Journal (ARJ)*, 1(1), 10-17.
- Nurtika, L. (2021). *Strategi Meningkatkan Minat Baca Pada Masa Pandemi* (1 ed.). Banyumas, Jawa Tengah: Lutfi, Gilang.
- Patiung, D. (2016). Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual. *Jurnal Hukum Pidana & Ketatanegaraan*, 5(2), 352-376.
- Prautami, A. P., Rifdah, & Firtriyah, M. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Baca dan Hambatan dalam Membaca. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(6), 25-34.
- Priyatno, D. (2024). *Teknik Dasar untuk Analisis Data Menggunakan Spss* (1 ed.). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pudyastuti, R. R., & Kariyadi. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (1 ed.). Paraya, Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Pudyastuti, R. R., & Kariyadi. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (1 ed.). Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.

- Purwanza, W. S., Wardhana, A., Mufidah, A., Renggo, R. Y., Hudang, K. A., Setiawan, J., et al. (2022). *Cijerah Kota Bandung*: CV. Media Sains Indonesia.
- Purwanza, W. S., Wardhana, A., Mufidah, A., Renggo, R. Y., Hudang, K. A., Setiawan, J., et al. (2022). *Cijerah Kota Bandung*: CV. Media Sains Indonesia.
- Rahardja, U., Sudaryono, & Chakim, R. H. (2023). *Statistik Deskriptif Teori. Rumus. Kasus Untuk Penelitian*. Kota Tangerang: Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (Aptikom).
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca* (1 ed.). Bantul, Yogyakarta: K-Media.
- Rudini, A. (2023). *Pasaman Barat, Sumatera Barat*: CV Azka Pustaka.
- Rudini, A. (2023). *Sistem Informasi Manajemen*. Pasaman Barat, Sumatera Barat: CV Azka Pustaka.
- Rudini, A., & Azmi, R. (2023). AE Publishing.
- Sa'adah, L. (2021). *Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis* (1 ed.). Tambakberas Jombang: LPPM.
- Sunarsih, W. (2020). *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah* (1 ed.). Indramayu, Jawa Barat: Penerbit Adap (CV. Andanu Abimata).
- Suyanto, B., & Sutinah. (2022). *Metode Penelitian Sosial* (3 ed.). Jakarta: KENCANA.
- Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia.
- Utami, A. A., Erwin, & Yanuarso, P. B. (2024). Minat baca Mahasiswa Universitas Pamulang dengan menggunakan gawai. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen*, 4(1), 136-142.
- Wafa, I. (2025, Maret 4). *Survei GoodStats*. Retrieved Juli 31, 2025, from GoodStats: <https://data.goodstats.id/statistic/survei-goodstats-baru-1-dari-5-orang-yang-rutin-baca-buku-setiap-hari-pxSPf>
- Wardhi, W. P. (2023). *Perlukah Penggunaan gawai Di Sekolah?* (1 ed.). Paraya, Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

- Wibowo, P. X. (2022). *Statistika Bisnis dan Ekonomi dengan SPSS 25*. Jagakarsa, Jakarta Selatan: Penerbit Selemba Empat.
- Widiastini, E. W., Triastuti, S. K., Supriawan, A. K., Dewanthi, I. P., & Pradnyana, Y. M. (2024). *Daya Tarik Unik Meningkatkan Minat Baca* (1 ed.). Lukluk, Badung: Nilacakra.
- Yuliana, Malik, A., Ispa, Y. A., & Prihatiningsih, A. (2023). *Statistik* (1 ed.). Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka.
- Zai, P. S., & Zai, W. T. (2025). Analisis Rendahnya Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, 2(1), 26-34.

# LAMPIRAN

## 1. Surat Izin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>YAYASAN PENDIDIKAN DAN PERSEKOLAHAN KATOLIK</b> <b>SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS MERAUKE</b> Terakreditasi BAN-PT No. 927/SK/BAN-PT/Akred/PT/X/2021 Jalan Missi II Merauke Papua 99616 Telepon / Faksimili (0971) 3330264; Email <a href="mailto:humas@stkyakobus.ac.id">humas@stkyakobus.ac.id</a> Website <a href="http://www.stkyakobus.ac.id">www.stkyakobus.ac.id</a>
Nomor	:145/STK/VI/2025
Lampiran	: -----
Perihal	: Rekomendasi Penelitian
	Kepada Yth: Ketua Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik (PKK) STK Santo Yakobus Merauke di Tempat
	Dengan hormat, Mahasiswa/i Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke diharuskan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi sesuai dengan tema yang akan digumuli. Untuk memenuhi tujuan tersebut kami mengutus mahasiswa :

**2. Data Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke**

SEMESTER GENAP 2025						
ANGKTN	KRS/A KTIF	TDK KRS	MENING GAL	CUTI	DIKELU ARKAN	JMLH MHS
2019	2	2	0	0	0	4
2020	7	0	0	0	0	7

2021	20	0	0	0	4	24
2022	42	7	0	0	4	53
2023	46	29	0	0	2	77
2024	68	10	0	0	2	80
JUMLAH	185	48	0	0	12	245

### 3. Lampiran Kuesioner Penelitian

#### Angket Penelitian

Nama :

Semester :

- A. Bacalah secara cermat dan teliti sebelum menjawab pernyataan.
- B. Isilah setiap pernyataan yang ada sesuai dengan apa yang anda ketahui dan alami dengan memberi tanda check list (√) pada kolom yang tersedia.
- C. Setiap kolom mempunyai jawaban yaitu: Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Contoh pengisiannya:
  1. Bila Anda memberikan tanda check list (√) pada kolom pertama berarti Anda “Sangat Setuju”
  2. Bila 3. Bila Anda memberikan tanda check list (√) pada kolom kedua berarti Anda “Setuju”.
  3. Bila Anda memberikan tanda check list (√) pada kolom ketiga berarti Anda “Tidak Setuju”.
  4. Anda memberikan tanda check list (√) pada kolom keempat berarti Anda “Sangat Tidak Setuju”
- D. Anda langsung menjawab di lembar angket ini.

E. Pastikan bahwa hanya ada satu jawaban ( $\surd$ ) di setiap butir pertanyaan dan pastikan bahwa setiap butir pertanyaan telah terisi semua tanpa ada yang terlewatkan.

### Kuesioner Variabel X Gawai

No	Pernyataan	Skala Likert			
		SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Saya menggunakan gawai setiap hari untuk berbagai keperluan				
2.	Saya seringkali menghabiskan lebih dari tiga jam sehari dalam menggunakan gawai untuk aktivitas yang beragam				
3.	Penggunaan gawai menjadi kebiasaan saya bahkan ketika saya sedang berada dalam ruang kuliah atau kegiatan belajar				
4.	Saya merasa tidak nyaman jika tidak menggunakan gawai dalam waktu yang cukup lama				
5.	Saya sering menyelesaikan tugas kuliah saya menggunakan bantuan aplikasi atau fitur di gawai saya				
6.	Hampir setiap hari saya membuka media sosial melalui gawai sebagai bagian dari rutinitas harian saya				
7.	Saya cenderung lebih sering menonton video hiburan di gawai dibandingkan membaca materi atau buku				
8.	Bermain game melalui gawai merupakan salah satu kegiatan rutin yang saya lakukan di waktu luang.				

9.	Saya menggunakan gawai untuk mencari referensi kuliah melalui internet atau aplikasi digital.				
10.	Saya kerap merasa terganggu oleh notifikasi dari gawai saat sedang belajar atau membaca buku.				
11.	Saya selalu bawa gawai ke mana pun saya pergi karena saya merasa membutuhkannya setiap saat.				
12.	Saya merasa kesulitan dalam mengatur waktu penggunaan gawai sehingga seringkali lupa waktu.				
13.	Saya membaca buku elektronik (e-book) melalui gawai karena lebih praktis dan mudah diakses kapan saja.				
14.	Saya menginstal aplikasi edukasi di gawai untuk menunjang proses pembelajaran saya.				
15.	Saya lebih memilih membuka media sosial di gawai daripada membaca buku atau artikel ilmiah.				
16.	Saya merasa lebih nyaman membaca melalui layar gawai dibandingkan dengan buku cetak.				
17.	Saya memanfaatkan gawai sebagai alat bantu utama dalam menjalani aktivitas pembelajaran secara mandiri.				
18.	Saya terbiasa menggunakan gawai menjelang waktu tidur dan seringkali sulit berhenti menggunakannya.				
19.	Saya merasa sangat tergantung pada gawai dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hal belajar.				
20.	Saya tidak ragu menggunakan gawai meskipun sedang berada di ruang kuliah atau saat kegiatan ibadah				
21.	Saya jarang mematikan gawai saya kecuali dalam keadaan darurat seperti baterai habis				

22.	Saya sering mendengarkan materi pembelajaran atau konten edukatif berbasis audio melalui gawai saya				
23.	Saya secara rutin membuka aplikasi hiburan di sela-sela waktu belajar atau mengerjakan tugas.				
24.	Saya merasa waktu saya untuk membaca buku menjadi berkurang karena terlalu lama menggunakan gawai.				
25.	Saya menggunakan gawai untuk menyusun laporan, mengetik tugas, dan mengakses jurnal elektronik.				
26.	Saya merasa sangat terbantu dengan adanya gawai dalam proses belajar karena fleksibilitasnya.				
27.	Saya merasa resah dan tidak fokus ketika gawai saya tidak berada di dekat saya.				
28.	Saya mengikuti kuliah online, webinar, atau seminar daring dengan menggunakan gawai sebagai media utama				
29.	Saya lebih memilih menonton ringkasan materi pelajaran melalui video daripada membaca buku teks.				
30.	Saya mulai menyadari perlunya membatasi penggunaan gawai agar tidak mengganggu waktu belajar saya.				

### Kuesioner Variabel Y Minat Baca

		Skala Likert
--	--	--------------

No	Pernyataan	SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Saya merasa senang dan tertarik ketika memiliki waktu untuk membaca buku				
2.	Saya memiliki kebiasaan membaca buku secara rutin setiap minggu				
3.	Saya membaca buku tidak hanya karena tugas kuliah, tetapi juga karena keinginan pribadi untuk menambah wawasan				
4.	Saya merasa tertarik untuk membaca berbagai jenis buku, termasuk yang tidak berhubungan langsung dengan studi saya				
5.	Saya sering memanfaatkan waktu luang untuk membaca buku daripada melakukan aktivitas lain seperti bermain media sosial				
6.	Saya rela mengalokasikan sebagian uang saya untuk membeli buku yang ingin saya baca				
7.	Saya memiliki tempat khusus untuk menyimpan buku-buku yang saya miliki				
8.	Saya mengunjungi perpustakaan secara rutin untuk membaca atau meminjam buku bacaan				
9.	Saya suka membaca buku yang memberikan informasi baru dan memperluas pengetahuan saya				
10.	Saya merasa membaca buku adalah cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan analisis saya				
11.	Saya merasa nyaman dan lebih fokus ketika membaca buku dalam suasana yang tenang				
12.	Saya jarang merasa terganggu ketika sedang membaca buku yang saya sukai				
13.	Saya membuat daftar buku yang ingin saya baca dalam waktu tertentu dan berusaha mencapainya				

14.	Saya senang berdiskusi dengan teman atau dosen tentang buku yang telah saya baca				
15.	Saya lebih memilih membaca buku daripada menonton konten hiburan di media sosial				
16.	Saya membaca berbagai jenis buku seperti fiksi, nonfiksi, buku rohani, dan buku ilmiah				
17.	Saya selalu menyelesaikan buku yang saya mulai baca meskipun memerlukan waktu yang lama				
18.	Saya merasa nyaman membaca teks panjang baik dalam bentuk buku cetak maupun digital				
19.	Saya menyadari bahwa membaca membantu saya memahami berbagai perspektif dan cara berpikir				
20.	Saya menggunakan buku-buku referensi untuk memperdalam pemahaman terhadap materi kuliah saya				
21.	Saya menganggap membaca sebagai kebiasaan penting dalam kehidupan akademik dan pribadi saya				
22.	Saya membaca kitab suci atau buku rohani secara rutin sebagai bagian dari pengembangan spiritual saya				
23.	Saya terbiasa mencatat informasi penting saat membaca buku atau artikel yang menarik perhatian saya				
24.	Saya menyisihkan waktu setiap hari, meskipun hanya sebentar, untuk membaca sesuatu yang bermanfaat				
25.	Saya mengikuti komunitas atau grup yang memiliki minat terhadap kegiatan membaca dan literasi				
26.	Saya menetapkan target pribadi dalam membaca buku, seperti jumlah buku yang harus saya baca setiap bulan				
27.	Saya merasa semakin mampu berpikir kritis dan menyampaikan ide setelah sering membaca buku				

28.	Saya lebih suka membaca buku fisik karena sensasi memegang dan membalik halaman membuat saya lebih fokus				
29.	Saya memilih buku yang relevan dengan bidang studi saya agar dapat mendukung proses pembelajaran saya				
30.	Saya percaya bahwa membaca buku secara rutin dapat meningkatkan kualitas hidup dan kepribadian saya				

#### 4. Tabel Excel Uji Validitas X dan Y

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000





## **5. Dokumentasi Tempat Penelitian**



## 6. Dokumentasi Penelitian



