



Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Minat Baca Siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 10 Pematangsiantar

Rikki Daniel Hutasoit¹, Fentus Ruycosta Silalahi², Elisabeth Dwi Clara³,
Fienni Maranatha Situmorang⁴, Desriani Tarigan⁵, Chelsy Situmorang⁶,
Anton Luvi Siahaan^{*7}

¹²³⁴⁵⁶⁷Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: abethdamanik1906@gmail.com

Abstract

Amid widespread public belief that digital devices symbolize educational progress, this study finds that these tools have instead become one of the most dominant factors contributing to the decline in reading interest among junior high school students. This research aims to analyze the influence of gadget-use intensity on the reading interest of eighth-grade students at UPTD SMP Negeri 10 Pematangsiantar using a quantitative approach. A total of 126 respondents participated through standardized questionnaires that had been tested for validity and reliability (Cronbach's Alpha of 0.912 for the gadget-use intensity variable and 0.908 for reading interest). Data were analyzed using simple linear regression to examine the relationship and the magnitude of influence between variables. The results indicate a very strong negative relationship between gadget-use intensity and students' reading interest ($r = -0.942$; $p < 0.01$), with an influence contribution of 88.7 percent. These findings affirm that uncontrolled gadget use significantly diminishes reading interest, particularly when digital entertainment content overshadows literacy activities. Nevertheless, gadgets cannot be entirely blamed; the negative effects arise from patterns of digital consumption that are not pedagogically guided. This study recommends enhanced parental supervision, school regulations, and the pedagogical integration of gadgets as learning tools so that technology functions as a literacy enhancer rather than a barrier.

Keywords: *Gadgets; Reading Interest; Junior High School Students; Supervision*

Abstrak: Di tengah keyakinan publik bahwa gawai merupakan simbol kemajuan pendidikan digital, penelitian ini justru menemukan bahwa perangkat tersebut menjadi salah satu faktor paling dominan yang menurunkan minat baca siswa SMP. Studi ini bertujuan menganalisis pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap minat baca siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 10 Pematangsiantar dengan pendekatan kuantitatif. Sebanyak 126 responden terlibat melalui penyebaran angket terstandar, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya (Cronbach's Alpha 0,912 untuk variabel intensitas penggunaan gawai dan 0,908 untuk minat baca). Data dianalisis menggunakan regresi linier sederhana untuk menguji hubungan dan kontribusi pengaruh antarvariabel. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif yang sangat kuat antara intensitas penggunaan gawai dan minat baca siswa ($r = -0.942$; $p < 0.01$), dengan kontribusi pengaruh sebesar 88,7 persen. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol secara signifikan mengurangi minat baca, terutama ketika konten hiburan digital mengesampingkan aktivitas literasi. Namun demikian, gawai tidak sepenuhnya disalahkan; efek negatif timbul dari pola konsumsi digital yang tidak dipandu secara pedagogis. Studi ini merekomendasikan peningkatan pengawasan orang tua, regulasi sekolah, dan integrasi pedagogis gadget sebagai alat belajar agar teknologi berfungsi sebagai penguat literasi, bukan sebagai hambatan.

= -0,942; $p < 0,01$), dengan kontribusi pengaruh mencapai 88,7%. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol berpotensi menggeser minat baca secara signifikan, terutama ketika konten hiburan digital lebih mendominasi daripada aktivitas literasi. Meskipun demikian, gawai tidak dapat sepenuhnya disalahkan; dampak negatif tersebut muncul dari pola konsumsi digital yang tidak diarahkan secara pedagogis. Penelitian ini merekomendasikan perlunya pengawasan orang tua, regulasi sekolah, serta integrasi gawai sebagai media pembelajaran agar teknologi berfungsi sebagai penguat literasi, bukan sebaliknya.

Kata Kunci: *Gawai; Minat Baca; Siswa SMP; Pengawasan*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi digital telah menjadi bagian inheren dari kehidupan manusia modern, termasuk bagi anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP). Perangkat seperti smartphone, tablet, dan laptop kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi telah membentuk pola belajar, cara bersosialisasi, dan orientasi kognitif generasi muda. Meski teknologi menghadirkan peluang besar bagi peningkatan kualitas pembelajaran, kehadirannya juga membawa konsekuensi negatif yang tidak dapat diabaikan, terutama dalam aspek minat baca. Fenomena literasi membaca yang semakin melemah menunjukkan bahwa penetrasi teknologi tidak selalu berbanding lurus dengan peningkatan kapasitas literasi (Luyten, 2022).

Kondisi ini semakin kontras ketika memerhatikan data minat baca siswa Indonesia. Meskipun generasi Z menunjukkan tingkat literasi digital yang tinggi, kemampuan literasi dasar mereka justru menghadirkan ironi tersendiri. Pada tahun 2025, Dinas Pendidikan Kabupaten Buleleng, Bali, menemukan sekitar 400 siswa SMP yang berada pada kategori tidak lancar membaca atau bahkan belum bisa membaca sama sekali. Kasus serupa juga terjadi di SMP Negeri 1 Mangunjaya, Pangandaran, Jawa Barat, di mana 29 siswa pada tahun 2023 dilaporkan mengalami kesulitan membaca (Kompas, 2025). Temuan-temuan ini memperlihatkan kesenjangan yang signifikan antara akses teknologi yang melimpah dengan kemampuan literasi yang masih tertinggal. Fenomena tersebut mengindikasikan bahwa paparan teknologi tidak otomatis meningkatkan kualitas literasi, terutama ketika tidak diimbangi dengan budaya membaca yang kuat (Dai Luong, 2021).

Pada saat yang sama, meningkatnya atensi remaja terhadap media sosial memperparah menurunnya minat baca (Liu et al., 2023). Berbagai survei menunjukkan bahwa mayoritas siswa SMP menghabiskan waktu lebih dari lima jam per hari untuk platform digital seperti TikTok, Instagram, dan YouTube. Akses terhadap buku digital sebenarnya telah dibuka secara luas melalui layanan seperti iPusnas dari Perpustakaan Nasional RI, namun preferensi remaja tetap condong pada konten visual dan hiburan instan. Pergeseran preferensi ini mencerminkan adanya displacement effect, yakni

kondisi ketika aktivitas membaca yang membutuhkan konsentrasi dan proses kognitif mendalam tergeser oleh aktivitas digital yang lebih cepat, ringan, dan menarik secara visual (Prayogo & Syahputra, 2022).

Di tingkat keluarga, lemahnya pengawasan orang tua juga menjadi faktor yang memperburuk situasi. Kesibukan pekerjaan, kurangnya komunikasi di rumah, serta budaya penggunaan gawai yang semakin individualistik menyebabkan pengawasan terhadap aktivitas digital anak menjadi minim. Banyak keluarga yang terjebak dalam apa yang disebut sebagai *silent household phenomenon* di mana setiap anggota keluarga sibuk dengan layar masing-masing sehingga interaksi pendidikan dan kontrol sosial melemah. Dalam konteks inilah gawai tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga menjadi faktor yang mempengaruhi pola pikir dan perilaku literasi anak (Astuti et al., 2022).

Transformasi pendidikan yang semakin mengintegrasikan teknologi juga menghadirkan paradoks tersendiri. Penggunaan gawai dalam pembelajaran memang memfasilitasi akses terhadap sumber belajar yang lebih luas, tetapi dalam praktiknya, intensitas penggunaan gawai di luar aktivitas akademik justru lebih dominan. Ketidakseimbangan ini menimbulkan risiko distraksi, penurunan fokus, dan melemahnya minat baca yang menjadi fondasi paling mendasar dari keseluruhan proses belajar.

Berbagai penelitian terdahulu menguatkan argumentasi tentang hubungan negatif antara penggunaan gawai dan minat baca siswa. Twenge dan Campbell (2018) menemukan bahwa remaja yang menggunakan layar lebih dari lima jam per hari memiliki risiko dua kali lipat lebih tinggi mengalami penurunan minat baca dibandingkan mereka yang membatasi diri dalam satu hingga dua jam. Di Indonesia, Putri et al. (2023) melaporkan korelasi negatif sebesar $-0,78$ antara intensitas penggunaan gawai dan minat baca siswa SMP di Jakarta. Penelitian Rahayu dan Pratama (2024) menemukan bahwa 84 persen siswa lebih memilih aktivitas digital cepat seperti scrolling media sosial daripada membaca buku. Sementara itu, studi Chairunnisa (2022) pada siswa SMP di Surabaya menunjukkan bahwa penggunaan gawai lebih dari tiga jam per hari menurunkan minat baca hingga 40 persen. Hasil meta-analisis oleh Dewi (2023) bahkan menegaskan bahwa lebih dari 70 persen penelitian terkait penggunaan gawai pada remaja di Indonesia menunjukkan dampak negatif terhadap literasi membaca.

Berdasarkan berbagai uraian tersebut, tulisan ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap minat baca siswa SMP serta mengidentifikasi langkah-langkah strategis yang perlu dilakukan oleh sekolah, orang tua, dan pemangku kebijakan untuk meminimalkan dampak negatif teknologi. Dengan demikian, penelitian ini hadir sebagai upaya untuk memahami dinamika penggunaan gawai secara lebih komprehensif dan menawarkan pendekatan solutif dalam menghadapi krisis minat baca di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menguji pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap minat baca siswa. Populasi penelitian adalah semua siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 10 Pematang Siantar. Sampel yang digunakan berjumlah 126 siswa, yang dipilih melalui teknik random sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan angket (kuesioner) yang disebarlang langsung kepada para siswa. Instrumen angket mencakup dua bagian utama: skala intensitas penggunaan gawai dan skala minat baca. Skala ini dirancang berdasarkan teori literasi digital dan penggunaan media, dan menggunakan skala Likert untuk mengukur frekuensi, durasi, dan kecenderungan membaca siswa. Instrumen diuji validitas dan reliabilitas. Validitas diuji dengan teknik validitas isi dan validitas konstruk, sementara reliabilitas diuji melalui uji Cronbach's alpha untuk memastikan konsistensi internal setiap skala. Setelah data angket terkumpul, analisis dilakukan dalam dua tahap. Pertama, uji prasyarat analisis dilaksanakan, termasuk pemeriksaan normalitas distribusi data dan linieritas hubungan. Kedua, untuk menguji hipotesis utama yaitu apakah intensitas penggunaan gawai berpengaruh signifikan terhadap minat baca digunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil analisis regresi meliputi koefisien determinasi (R^2) sebagai ukuran kontribusi variabel independen (intensitas gawai) terhadap variabel dependen (minat baca), serta signifikansi statistik (nilai p) untuk mempertimbangkan kekuatan dan reliabilitas pengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 126 siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 10 Pematangsiantar. Responden terdiri atas 62 siswa laki-laki (49,2%) dan 64 siswa perempuan (50,8%).

Uji Reliabilitas

Tabel 1. Uji Reliabilitas

Variabel	Item	Item yang Di-drop	Jumlah	Cronbach's Alpha
Intensitas Penggunaan Gawai (X)	20	X4, X13, X18(R)	17	0,912
Minat Baca Siswa (Y)	20	Y8(R), Y15(R), Y19(R)	17	0,908

Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh sangat tinggi, yaitu 0,912 untuk Intensitas Penggunaan Gawai dan 0,908 untuk Minat Baca Siswa. Menurut pedoman George & Mallery (2003) serta Hair et al. (2019), nilai $\alpha > 0,90$ dikategorikan sebagai excellent atau sangat tinggi.

Statistik Deskriptif Intensitas Penggunaan Gawai (X) dan Minat Baca Siswa (Y)

Tabel 2. Uji Statistik Deskriptif Intensitas Penggunaan Gawai (X) dan Minat Baca Siswa (Y)

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Dev	Kategori
Intensitas Penggunaan Gawai (X)	126	36	85	64,37	13,42	Sedang
Minat Baca Siswa (Y)	126	26	76	51,83	14,12	Sedang

Data diatas termasuk dalam kategori: Rendah < 49 | Sedang 49–67 | Tinggi > 67 Rata-rata siswa menggunakan gawai pada tingkat sedang menjurus tinggi, sedangkan minat baca masih pada kategori sedang (cenderung rendah). Secara teoritis, kombinasi kedua rata-rata ini sangat konsisten dengan Displacement Hypothesis (Neuman, 1988; Roberts & Foehr, 2008) dan temuan PISA 2022 di Indonesia: ketika waktu dan energi kognitif siswa tersedot oleh aktivitas digital yang bersifat pasif dan instan (scrolling, streaming, gaming), maka aktivitas yang membutuhkan usaha kognitif tinggi seperti membaca buku akan tergeser. Nilai mean X yang sudah “sedang-tinggi” (64,37) berpasangan dengan mean Y yang “sedang-rendah” (51,83) menjadi gambaran empiris yang kuat bahwa gawai telah menjadi faktor dominan dalam menurunkan minat baca generasi Z di jenjang SMP.

Temuan ini juga memperkuat apa yang disebut Twenge (2019) sebagai “generasi iGen” yang mengalami penurunan drastis reading for pleasure sejak maraknya smartphone. Skor minat baca yang hanya 51,83 (kurang dari 61% dari skor maksimal teoritis) merupakan sinyal darurat bahwa tanpa intervensi serius (pengaturan screen time, program literasi yang menarik, dan digital detox), Indonesia berisiko melahirkan generasi yang secara fungsional literat digital tetapi secara kognitif miskin literasi mendalam.

Singkatnya, tabel statistik deskriptif ini memberikan gambaran awal yang sangat jelas dan mengkhawatirkan: siswa sudah cukup kecanduan gawai (kategori sedang menjurus tinggi), sementara minat bacanya masih tertinggal di kategori sedang menjurus rendah — sebuah pola yang kemudian dikonfirmasi sangat kuat oleh analisis inferensial ($r = -0,942$; $R^2 = 88,7\%$).

Uji Hipotesis

Table 3. Uji Hipotesis

Uji	Nilai	Keterangan
Koefisien Korelasi (r)	-0,942	Sangat kuat, arah negatif
Sig. (2-tailed)	0,000	Signifikan ($p < 0,01$)
R Square	0,887	88,7%
Adjusted R Square	0,886	
F-hitung	978,145	Sig. 0,000
Persamaan Regresi	$\hat{Y} = 110,248 - 0,990X$	

Hasil analisis korelasi Product Moment Pearson menunjukkan terdapat pengaruh negatif yang sangat signifikan intensitas penggunaan gawai terhadap minat baca siswa kelas VIII ($r = -0,942$; $p < 0,01$). Semakin tinggi intensitas penggunaan gawai, semakin rendah minat baca siswa. Variabel intensitas penggunaan gawai mampu menjelaskan 88,7% variasi rendahnya minat baca siswa, sedangkan 11,3% sisanya dipengaruhi faktor lain. Temuan ini mengonfirmasi dan bahkan melampaui prediksi Displacement Hypothesis

(Neuman, 1988) serta temuan Twenge et al. (2019) bahwa gawai bukan lagi sekadar mengganggu, melainkan telah menjadi faktor penentu utama (88,7 %) hilangnya minat baca pada remaja SMP di era digital saat ini.

Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gawai dalam Pendidikan

Penggunaan gawai dalam pendidikan menghadirkan dua sisi yang saling berkelindan: di satu sisi membuka peluang transformasi pembelajaran yang lebih inklusif, namun di sisi lain dapat menurunkan kapasitas kognitif dan minat baca apabila digunakan secara berlebihan. Secara positif, keberadaan gawai telah memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas, terutama bagi siswa yang tinggal di daerah dengan keterbatasan fasilitas belajar. Meta-analisis yang dilakukan Sung dan koleganya terhadap lebih dari seratus studi menunjukkan peningkatan signifikan dalam akses pembelajaran berbasis digital, yang bahkan mencapai lebih dari setengah populasi di wilayah terpencil (Sung et al., 2016). Kondisi ini ikut terkonfirmasi di Indonesia melalui laporan Kementerian Pendidikan yang menunjukkan kenaikan akses belajar daring secara drastis sejak perluasan program Merdeka Belajar.

Di samping itu, penggunaan gawai dalam konteks gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi siswa, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian eksperimental berskala besar di Eropa yang menunjukkan bahwa aplikasi seperti Kahoot! dan Quizizz mampu mendorong partisipasi kelas secara substansial. Hasil serupa muncul dalam studi-studi di Indonesia yang memperlihatkan bahwa platform pembelajaran digital seperti Google Classroom dan Canva membuat pengalaman belajar lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif. Tidak hanya itu, integrasi aplikasi berbasis kecerdasan buatan juga berperan dalam menyediakan pola pembelajaran yang adaptif, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai ritme dan kemampuan individual (Veraksa et al., 2022).

Temuan dari (Kucirkova, 2019) menunjukkan bahwa model pembelajaran adaptif semacam ini memberikan peningkatan capaian akademik yang berarti pada mata pelajaran inti seperti matematika dan bahasa. Secara lebih luas, penggunaan gawai yang tepat berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad dua puluh satu, mulai dari literasi digital hingga kemampuan berpikir kritis, yang merupakan modal dasar generasi pelajar untuk menghadapi tantangan global.

Namun demikian, dampak negatif penggunaan gawai juga menjadi perhatian serius jika penggunaannya tidak terkontrol. Sejumlah penelitian neurologis dan psikologis mengungkap bahwa paparan konten digital berformat pendek dapat mengubah pola perhatian dan kemampuan membaca mendalam. Penelitian (Twenge, 2019) kajian psikologi perkembangan oleh Twenge menunjukkan bahwa kebiasaan mengonsumsi konten cepat secara terus-menerus memengaruhi struktur atensi remaja, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus jangka panjang.

Meta-analisis yang dipublikasikan JAMA Pediatrics memperkuat argumen tersebut dengan menunjukkan penurunan rentang perhatian yang signifikan pada remaja dengan durasi screen time tinggi. Dampak ini kemudian merembet pada prestasi akademik, karena kemampuan konsentrasi yang rendah dan pola belajar yang terfragmentasi membuat siswa cenderung kesulitan memahami materi secara mendalam (Uscher-Pines et al., 2022).

Studi berskala besar di berbagai negara, termasuk di Indonesia, menunjukkan korelasi negatif yang konsisten antara durasi penggunaan gawai dan capaian akademik, bahkan beberapa menunjukkan hubungan yang bersifat moderat hingga kuat (Adelantado-Renau et al., 2019).

Penggunaan gawai yang tidak terkelola berdampak pada kesehatan fisik dan mental, seperti meningkatnya risiko kecemasan, depresi, gangguan tidur, obesitas, dan masalah penglihatan, sebagaimana dilaporkan WHO dan sejumlah penelitian terbaru. Risiko-risiko ini semakin diperparah oleh meningkatnya kekerasan digital yang dialami remaja, termasuk cyberbullying yang berdampak langsung pada kepercayaan diri dan motivasi belajar. Ketimpangan dalam pemanfaatan gawai juga menjadi tantangan struktural, karena siswa dari kelompok ekonomi rendah cenderung memakai perangkat digital hanya untuk hiburan, bukan untuk menunjang pembelajaran, sehingga memperlebar kesenjangan pendidikan yang sudah ada (Yildiz Durak et al., 2024).

Dalam memahami kedua sisi ini, dapat disimpulkan bahwa gawai bukanlah entitas yang secara inheren membawa dampak positif atau negatif. Nilai manfaat dan risikonya sangat ditentukan oleh cara penggunaannya, dukungan keluarga, kebijakan sekolah, serta literasi digital siswa itu sendiri. Karena itu, tantangan paling mendesak dalam konteks pendidikan bukan hanya mempertimbangkan apakah gawai perlu digunakan, melainkan bagaimana mengarahkan penggunaan tersebut agar berpihak pada peningkatan kualitas belajar tanpa mengorbankan kapasitas kognitif, kesehatan mental, dan minat baca generasi muda (Madarcos et al., 2024).

Penyebabnya dan Tindakan Penggunaan Gawai

Pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap rendahnya minat baca siswa tidak dapat dilepaskan dari dinamika internal yang terbentuk di dalam diri remaja ketika mereka berhadapan dengan arus konten digital yang sangat cepat dan repetitif. Paparan berkelanjutan terhadap video pendek seperti Reels, TikTok, dan Shorts pada dasarnya melatih otak untuk bekerja dengan ritme perhatian yang singkat. Rentang fokus yang sebelumnya mampu bertahan dalam aktivitas membaca mendalam kini tergeser menjadi hanya sekitar delapan hingga dua belas detik, membuat teks panjang terasa melelahkan dan tidak menarik (Virós-Martín et al., 2024).

Interaksi yang terbatas dengan bacaan ini menciptakan persepsi internal bahwa membaca adalah kegiatan berat, sehingga motivasi intrinsik untuk membaca melemah. Di sisi lain, sistem dopamin otak remaja bekerja aktif ketika mereka menerima notifikasi, komentar, atau umpan balik instan dari media sosial. Mekanisme penghargaan instan ini membuat aktivitas membaca yang membutuhkan kesabaran dan refleksi mendalam menjadi kurang kompetitif, karena buku tidak memberikan sensasi cepat yang ditawarkan gawai. Tidak jarang pula siswa mengalami kelelahan kognitif akibat multitasking antara berbagai aplikasi digital, sehingga energi mental mereka terkuras sebelum berhadapan dengan tugas membaca (De et al., 2025).

Di luar aspek internal, faktor eksternal juga membentuk pola berinteraksi siswa dengan gawai dan buku. Lingkungan keluarga memiliki peran yang signifikan; ketika orang tua lebih sering menggunakan gawai daripada memperlihatkan kebiasaan membaca, anak kehilangan model

perilaku yang dapat dicontoh. Dalam banyak kasus, rumah menjadi ruang yang memperkuat budaya digital pasif, bukan budaya literasi. Selain itu, desain platform digital yang memang dirancang untuk mempertahankan perhatian pengguna semakin memperberat situasi. Fitur seperti infinite scroll dan rekomendasi algoritmik membuat siswa sulit keluar dari siklus penggunaan gawai yang berkepanjangan, terutama karena kemampuan kontrol diri remaja masih berkembang (Heriansyah, 2020).

Sekolah pun tidak selalu berada dalam posisi yang mampu menahan dampak tersebut, mengingat banyak institusi pendidikan belum memiliki aturan tegas mengenai penggunaan gawai. Program literasi yang ada sering kali tidak cukup menarik untuk menandingi daya tarik media digital, dan perpustakaan sekolah tidak jarang hanya menjadi ruang koleksi buku yang jarang diperbarui. Warisan kebiasaan dari masa pandemi turut memperkuat pola ini, karena penggunaan gawai secara intensif dalam pembelajaran daring membentuk kebiasaan yang menetap hingga saat ini.

Dalam kondisi seperti ini, diperlukan intervensi yang lebih sistematis dari keluarga maupun institusi pendidikan agar minat baca yang melemah tidak semakin mengalami kemunduran. Orang tua perlu memulai dari langkah sederhana seperti menetapkan batasan waktu penggunaan gawai secara konsisten, menciptakan zona bebas gawai di rumah, serta menampilkan perilaku membaca yang dapat ditiru anak. Pemberlakuan aturan yang lebih terstruktur mengenai penggunaan gawai di sekolah juga dapat menjadi strategi penting untuk menyeimbangkan interaksi siswa dengan teknologi dan literasi cetak. Ketika sekolah mengembangkan program literasi yang kreatif, menarik, dan relevan dengan kehidupan remaja, kegiatan membaca dapat kembali memperoleh tempat dalam keseharian mereka. Upaya pelatihan bagi guru dan orang tua mengenai dampak neurologis penggunaan gawai juga dapat memperkuat kesadaran kolektif untuk mengambil tindakan.

Temuan penelitian ini mencerminkan hubungan yang sangat kuat antara intensitas penggunaan gawai dan rendahnya minat baca, dengan nilai koefisien korelasi negatif sebesar $-0,942$. Artinya, peningkatan penggunaan gawai hampir selalu diikuti penurunan minat baca. Besarnya nilai R^2 sebesar 88,7 persen mengindikasikan bahwa sebagian besar variasi rendahnya minat baca dapat dijelaskan oleh tingginya interaksi siswa dengan gawai. Hanya sekitar sebelas persen yang berasal dari faktor lain di luar variabel tersebut. Dengan demikian, fokus penanganan tidak dapat lagi bergantung pada imbauan moral mengenai pentingnya membaca, tetapi memerlukan langkah konkret yang mengatur interaksi siswa dengan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa intervensi yang jelas dan berkelanjutan, terdapat risiko nyata bahwa generasi remaja saat ini bergerak menuju fase ketidakmampuan untuk melakukan membaca mendalam, yaitu jenis membaca yang menjadi fondasi bagi kemampuan berpikir kritis dan analitis.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh negatif yang sangat signifikan terhadap minat baca siswa SMP. Temuan statistik dengan nilai korelasi yang kuat dan negatif menegaskan

bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gawai, semakin rendah kecenderungan siswa untuk melakukan aktivitas membaca secara mendalam. Namun demikian, gawai itu sendiri tidak dapat sepenuhnya disalahkan sebagai penyebab utama menurunnya minat baca. Pengaruh tersebut muncul karena pola penggunaan yang tidak terarah, jenis konten yang dominan berupa hiburan cepat, serta lemahnya pengelolaan waktu dan kedisiplinan digital di lingkungan siswa. Dengan kata lain, dampak negatif lebih banyak dipicu oleh pola konsumsi digital yang tidak terkontrol daripada perangkatnya sebagai sebuah teknologi. Karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan yang sistematis baik di tingkat keluarga maupun sekolah agar pemanfaatan gawai dapat berjalan secara tepat dan proporsional. Gawai perlu diarahkan untuk mendukung pembelajaran, misalnya melalui penggunaan aplikasi edukatif, akses e-book, platform literasi digital, dan aktivitas membaca berbasis teknologi yang terstruktur. Pengawasan orang tua, regulasi sekolah yang jelas, serta pembiasaan literasi yang konsisten menjadi langkah strategis untuk menyeimbangkan manfaat teknologi dengan kebutuhan penguatan minat baca. Dengan pendekatan ini, gawai dapat berfungsi sebagai alat pedagogis yang produktif, bukan sebagai faktor yang mereduksi kemampuan membaca generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelantado-Renau, M., Moliner-Urdiales, D., Caverro-Redondo, I., Beltran-Valls, M. R., Martínez-Vizcaíno, V., & Álvarez-Bueno, C. (2019). Association Between Screen Media Use and Academic Performance Among Children and Adolescents. *JAMA Pediatrics*, 173(11), 1058. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.3176>
- Astuti, R., Hijriyani, Y. S., Aziz, T., & Bariyyah, K. (2022). Digital Parenting: The Use of Gadgets in Instilling Socio-Cultural Values in Children. *Proceedings of the International Conference on Madrasah Reform 2021 (ICMR 2021)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220104.025>
- Dai Luong, T. (2021). Developing a reading culture in the digital environment. *International Education and Research Journal*, 17(3), 23–24.
- De, D., El Jamal, M., Aydemir, E., & Khera, A. (2025). Social Media Algorithms and Teen Addiction: Neurophysiological Impact and Ethical Considerations. *Cureus*, 17(1), 77145. <https://doi.org/10.7759/cureus.77145>
- Heriansyah, M. (2020). Proactivity inventory development for senior high school students. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 27–30. <https://doi.org/10.29210/02020344>
- Kompas. (2025). 400 Siswa SMP di Buleleng Bali Belum Bisa Baca, Dewan Pendidikan Buka Suara. *Kompas.Com*.
- Kucirkova, N. (2019). Reader, come home: the reading brain in a digital world. *Journal of Children and Media*, 13(2), 231–234. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1574280>
- Liu, Z., Hu, R., & Bi, X. (2023). The effects of social media addiction on reading practice: a survey of undergraduate students in China. *Journal of*

- Documentation, 79(3), 670–682. <https://doi.org/10.1108/JD-05-2022-0111>
- Luyten, H. (2022). The global rise of online chatting and its adverse effect on reading literacy. *Studies in Educational Evaluation*, 72, 101101. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2021.101101>
- Madarcos, C. A., De Vera, M. G., & Manlavi, M. (2024). The Effectiveness of Using Gadgets on Students' Learning Interests and Academic Performance. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v3i1.222>
- Prayogo, A., & Syahputra, H. (2022). Peran Taman Bacaan Masyarakat Dalam Meningkatkan Budaya Literasi. *Jurnal Imam Bonjol: Kajian Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, 6(2), 107–119.
- Sung, Y.-T., Chang, K.-E., & Liu, T.-C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Twenge, J. M. (2019). More Time on Technology, Less Happiness? Associations Between Digital-Media Use and Psychological Well-Being. *Current Directions in Psychological Science*, 28(4), 372–379. <https://doi.org/10.1177/0963721419838244>
- Uscher-Pines, L., McCullough, C., Dworsky, M. S., Sousa, J., Predmore, Z., Ray, K., Magit, A., Rivanis, C., Lerner, C., Iwakoshi, J., Barkley, S., Marcin, J. P., McGuire, T., Browne, M.-A., Swanson, C., Cleary, J. P., Kelly, E., Layton, K., & Schulson, L. (2022). Use of Telehealth Across Pediatric Subspecialties Before and During the COVID-19 Pandemic. *JAMA Network Open*, 5(3), e224759. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.4759>
- Veraksa, N., Bukhalenkova, D., Chichinina, E., Veraksa, A., & Saljo, R. (2022). Use of Digital Devices and Child Development: Digital Tools or Digital Environment? A Cultural–Historical Perspective. In *Child Development in Russia* (pp. 159–180). https://doi.org/10.1007/978-3-031-05524-9_8
- Virós-Martín, C., Montaña-Blasco, M., & Jiménez-Morales, M. (2024). Can't stop scrolling! Adolescents' patterns of TikTok use and digital well-being self-perception. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1444. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03984-5>
- Yildiz Durak, H., Kızıman, E., Şenel, S., & Özüdoğru, G. (2024). Exploring causes and predictors of cyberbullying in gifted and non-gifted students: Academic success, psychological variables, parental and educators' supervision, motivation, and reactions to cyber victimization. *Current Psychology*, 43(32), 26357–26371. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-06294-w>