

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR BERDASARKAN TINGKAT KEMAMPUAN AKADEMIK

Chindytia¹, Maria Goreti Rini Kristiantari², Nengah Dwi Eriko Ana Tasya³, I Gede
Astra Senawa Dirgayusa⁴, Ni Putu Winda Ariani⁵

¹⁻⁵PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha

1chindytia@undiksha.ac.id, 2mariagoretirini.kristiantari@undiksha.ac.id,
3dwi.eriko@student.undiksha.ac.id, 4astra.senawa@student.undiksha.ac.id,
5winda.ariani@student.undiksha.ac.id

ABSTRACT

The development of digital technology has increased gadget use among elementary school students, which may influence their reading interest. This study aimed to analyze the impact of gadget use on students' reading interest based on academic ability levels. This research employed a qualitative approach with a case study design. The subjects consisted of homeroom teachers, Indonesian language teachers, and students categorized into high, medium, and low academic levels. Data were collected through interviews, observation, and questionnaires as supporting data. The data were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that most students use gadgets daily with relatively high duration, primarily for entertainment purposes. High-achieving students tend to have controlled gadget use and high reading interest. Meanwhile, medium-level students show high gadget use and low reading interest, while low-level students demonstrate varied reading interest despite high gadget use. These findings indicate that the impact of gadget use on reading interest is not absolute but depends on students' usage patterns and self-control.

Keywords: Gadget, reading interest, elementary school students, academic ability

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menyebabkan meningkatnya penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar yang berpotensi mempengaruhi minat membaca. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap minat baca siswa ditinjau dari tingkat kemampuan akademik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari guru wali kelas, guru Bahasa Indonesia, serta siswa dengan kategori kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner sebagai data pendukung. Analisis data menggunakan model interaktif dari Miles and Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget setiap hari dengan durasi yang cukup tinggi dan didominasi untuk aktivitas hiburan. Siswa dengan kemampuan akademik tinggi memiliki penggunaan gadget yang terkontrol dan minat baca yang tinggi, sedangkan siswa dengan kemampuan sedang menunjukkan penggunaan gadget yang tinggi dan minat baca yang rendah. Sementara itu, siswa dengan kemampuan rendah memiliki minat baca yang bervariasi meskipun penggunaan gadget tinggi.

Kata Kunci: gadget, minat baca, siswa sekolah dasar, kemampuan akademik

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi saat ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dasar. Penggunaan gadget seperti smartphone dan tablet semakin meningkat di kalangan siswa sekolah dasar, baik sebagai media pembelajaran maupun sebagai sarana hiburan. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari siswa. Peningkatan penggunaan gadget tersebut memberikan dampak terhadap pola belajar dan kebiasaan siswa, termasuk dalam aktivitas membaca (Pratama & Mahendra, 2025).

Minat membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa di sekolah dasar. Kemampuan membaca tidak hanya berkaitan dengan pemahaman teks, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, bahasa, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan

bahwa minat membaca siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Rendahnya minat membaca ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah meningkatnya penggunaan gadget yang cenderung mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas membaca ke aktivitas hiburan digital (Nasir & Fradana, 2025; Ramadhani et al., 2024).

Penggunaan gadget dalam kehidupan siswa memiliki dua sisi, yaitu sebagai peluang dan tantangan. Di satu sisi, teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan literasi melalui akses terhadap berbagai sumber bacaan yang lebih luas dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital yang tepat dapat meningkatkan minat membaca siswa melalui media interaktif seperti digital storytelling dan bahan bacaan berbasis teknologi (Puspitasari et al., 2025). Di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol justru menyebabkan siswa lebih tertarik pada aktivitas hiburan seperti bermain game dan menonton video, sehingga mengurangi waktu yang digunakan untuk membaca (Sari et al., 2026). Selain itu, kemampuan

literasi digital siswa juga berperan penting dalam menentukan bagaimana gadget dimanfaatkan. Siswa yang memiliki literasi digital yang baik cenderung mampu menggunakan gadget secara lebih bijak dan produktif, termasuk untuk kegiatan membaca. Sebaliknya, siswa dengan literasi digital yang rendah cenderung menggunakan gadget untuk aktivitas yang kurang mendukung pembelajaran (Kinanti et al., 2024) Hal ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap minat membaca tidak bersifat sederhana, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal siswa.

Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya hanya membahas hubungan antara penggunaan gadget dan minat membaca secara umum tanpa mempertimbangkan perbedaan karakteristik siswa. Padahal, setiap siswa memiliki tingkat kemampuan akademik yang berbeda yang diduga mempengaruhi cara mereka dalam menggunakan gadget serta minat membaca yang dimiliki. Siswa dengan kemampuan akademik tinggi cenderung memiliki kontrol diri yang lebih baik dalam penggunaan gadget

dibandingkan dengan siswa dengan kemampuan akademik sedang maupun rendah. Namun demikian, kajian yang secara khusus menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap minat baca berdasarkan perbedaan tingkat kemampuan akademik masih terbatas. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap minat baca siswa sekolah dasar ditinjau dari tingkat kemampuan akademik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan minat membaca siswa serta menjadi dasar bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat baca siswa di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan gadget dan dampaknya terhadap minat baca siswa sekolah dasar berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Penelitian

kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara komprehensif terkait perilaku, kebiasaan, serta persepsi subjek penelitian. Subjek penelitian terdiri dari guru wali kelas, guru Bahasa Indonesia, serta enam orang siswa yang dikategorikan berdasarkan tingkat kemampuan akademik, yaitu dua siswa dengan kemampuan akademik tinggi, dua siswa dengan kemampuan akademik sedang, dan dua siswa dengan kemampuan akademik rendah. Penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa subjek yang dipilih dapat memberikan informasi yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner sebagai data pendukung. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan gadget dan minat baca siswa. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung perilaku siswa dalam penggunaan gadget serta kebiasaan membaca. Sementara itu, kuesioner digunakan sebagai data pendukung

untuk memperkuat hasil wawancara dan observasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyederhanakan dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif agar memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola dan hubungan yang ditemukan dalam data.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan kuesioner. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas data penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sebagian besar siswa menggunakan gadget setiap hari dengan durasi yang relatif tinggi. Penggunaan gadget tersebut didominasi untuk aktivitas hiburan seperti bermain game dan menonton video, sementara pemanfaatan untuk kegiatan membaca masih tergolong rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa gadget lebih banyak dimanfaatkan sebagai media hiburan dibandingkan sebagai sarana literasi.

Perbedaan penggunaan gadget dan minat baca terlihat jelas berdasarkan tingkat kemampuan akademik siswa. Siswa dengan kemampuan akademik tinggi cenderung memiliki pola penggunaan gadget yang lebih terkontrol. Mereka menggunakan gadget setelah menyelesaikan tugas belajar dan masih memiliki kebiasaan membaca buku. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan salah satu siswa yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dilakukan setelah belajar dan tidak mengganggu kegiatan

membaca. Kondisi ini menunjukkan adanya kemampuan pengendalian diri yang baik pada siswa dengan kemampuan akademik tinggi.

Sebaliknya, siswa dengan kemampuan akademik sedang menunjukkan penggunaan gadget yang lebih tinggi dengan kontrol yang relatif rendah. Mereka cenderung menggunakan gadget dalam waktu yang lebih lama untuk aktivitas hiburan sehingga waktu untuk membaca menjadi berkurang. Hal ini berdampak pada rendahnya minat baca yang ditunjukkan oleh siswa pada kategori ini. Sementara itu, siswa dengan kemampuan akademik rendah menunjukkan pola yang lebih bervariasi. Meskipun penggunaan gadget tergolong tinggi, minat baca siswa tidak sepenuhnya rendah, namun cenderung tidak konsisten.

Untuk memperjelas temuan tersebut, berikut disajikan perbandingan penggunaan gadget dan minat baca siswa berdasarkan tingkat kemampuan akademik:

Tabel 1 Perbandingan Penggunaan Gadget dan Minat Baca Siswa

Tingkat	Indikator	Hasil
Akademik		
Tinggi	Pola penggunaan	Terkontrol
	Durasi	Sedang

	Minat baca	Tinggi
Sedang	Pola	Tinggi
	penggunaan	
	Durasi	Tinggi
	Minat baca	Rendah
Rendah	Pola	Tidak
	penggunaan	terarah
	Durasi	Tinggi
	Minat baca	Variatif

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya perbedaan pola penggunaan gadget dan minat baca siswa berdasarkan tingkat kemampuan akademik. Siswa dengan kemampuan akademik tinggi menunjukkan pola penggunaan gadget yang lebih terkontrol serta memiliki minat baca yang tinggi dan konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa siswa pada kategori ini mampu mengelola waktu penggunaan gadget secara efektif sehingga tidak mengganggu aktivitas belajar, khususnya membaca.

Sebaliknya, siswa dengan kemampuan akademik sedang cenderung memiliki intensitas penggunaan gadget yang tinggi dengan kontrol yang relatif rendah. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya minat baca siswa, karena sebagian besar waktu mereka digunakan untuk aktivitas hiburan seperti bermain game dan menonton

video. Sementara itu, siswa dengan kemampuan akademik rendah menunjukkan pola yang lebih beragam. Meskipun penggunaan gadget tergolong tinggi, minat baca siswa pada kategori ini tidak sepenuhnya rendah, namun cenderung tidak stabil dan dipengaruhi oleh situasi tertentu.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak secara langsung berdampak negatif terhadap minat baca siswa, melainkan dipengaruhi oleh bagaimana siswa mengelola penggunaan gadget tersebut. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa teknologi digital dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap literasi siswa tergantung pada pola penggunaannya (Pratama & Mahendra, 2025). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan untuk hiburan juga terbukti dapat menurunkan minat membaca siswa (Ramadhani et al., 2024).

Lebih lanjut, perbedaan tingkat kemampuan akademik juga menunjukkan adanya perbedaan dalam kemampuan pengendalian diri siswa. Siswa dengan kemampuan akademik tinggi cenderung memiliki kontrol diri yang lebih baik dalam

penggunaan gadget, sehingga mampu memanfaatkannya secara lebih produktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa literasi digital dan kemampuan pengelolaan teknologi berperan penting dalam membentuk perilaku belajar siswa (Kinanti et al., 2024). Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap minat baca siswa bersifat kontekstual dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan akademik, pola penggunaan gadget, serta tingkat pengendalian diri siswa. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget agar lebih mendukung kegiatan literasi dan meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar (Nasir & Fradana, 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak terhadap minat baca siswa sekolah dasar, namun dampak tersebut tidak bersifat mutlak dan dipengaruhi oleh tingkat kemampuan akademik siswa. Siswa dengan kemampuan akademik

tinggi cenderung mampu mengontrol penggunaan gadget sehingga tetap memiliki minat baca yang tinggi. Sebaliknya, siswa dengan kemampuan akademik sedang menunjukkan penggunaan gadget yang tinggi yang berdampak pada rendahnya minat baca. Sementara itu, siswa dengan kemampuan akademik rendah menunjukkan minat baca yang bervariasi meskipun penggunaan gadget relatif tinggi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa faktor pengendalian diri dan pola penggunaan gadget menjadi aspek penting dalam menentukan minat baca siswa. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget agar lebih bijak dan mendukung kegiatan literasi siswa. Selain itu, sekolah juga perlu mengembangkan strategi pembelajaran berbasis literasi digital yang mampu mengintegrasikan penggunaan teknologi dengan peningkatan minat membaca.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang relatif sedikit dan ruang lingkup yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan

untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih luas serta mengkaji faktor lain yang mempengaruhi minat baca siswa, seperti lingkungan keluarga dan penggunaan media digital yang lebih spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Kinanti, A. L. S., Octaviani, E. M., Putri, V. Y., & Humairah, H. (2024). Kemampuan literasi digital dalam pembelajaran teks eksplanasi siswa di SD Negeri 4 Made. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(1), 74–84.
- Nasir, R. M., & Fradana, A. N. (2025). School Literacy Culture Cultivates Reading Interest in Primary Students: Budaya Literasi Sekolah Menumbuhkan Minat Membaca pada Siswa Sekolah Dasar. *Academia Open*, 10(1), 10–21070.
- Pratama, A., & Mahendra, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital terhadap Kemampuan Membaca Anak di Sekolah Dasar: A Systematic Literature Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 227–238.
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025): Digital Storytelling Untuk Pembelajaran Yang Menyenangkan Dan Efektif Di Era Teknologi Periode 2020–2025. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173.
- Ramadhani, A. V., Ambarita, T., Sella, F. A., Lazuardi, D. N., Margolang, R. U. U., Sidabalok, D. N., Purba, D. T., & Barus, F. L. (2024). Urgensi minat membaca Gen Alpha di tengah maraknya penggunaan smartphone. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–9.
- Sari, A., Pandiangan, A. P. B., & Tauhid, M. (2026). The Role of the School Literacy Program in Increasing Students' Interest in Reading in Islamic Religious Learning at Muhammadiyah 1 South Sangatta Elementary School. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 5(1), 279–288.