

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA MAHASISWAA IAKN KUPANG

Ester Rohi Haba¹, Ronal Aryanto Ton², Yutilda Feka Haba³, Maria Indriani Sesfao⁴
 IAKN Kupang
 e-mail: esterrohihaba@gmail.com¹, ronalton81@gmail.com², tildafeka@gmail.com³, idrianimaria186@gmail.com⁴

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-6-30
Review : 2026-6-30
Accepted : 2026-6-30
Published : 2026-6-30

KATA KUNCI

Gadget, Literasi Membaca, Mahasiswa, Teknologi Digital, IAKN Kupang.

A B S T R A K

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan tinggi. Gadget, seperti smartphone, tablet, dan laptop, kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari mahasiswa. Kehadiran gadget memberikan berbagai kemudahan, mulai dari sarana komunikasi, akses informasi, penyimpanan data, hingga media pembelajaran yang mendukung proses akademik. Dengan dukungan koneksi internet, mahasiswa dapat memperoleh berbagai sumber belajar digital, seperti e-book, jurnal ilmiah, artikel akademik, dan platform pembelajaran daring yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan literasi mereka. Di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kebiasaan membaca mahasiswa. Intensitas penggunaan gadget yang lebih banyak diarahkan pada aktivitas hiburan, seperti media sosial, permainan daring, dan layanan streaming, berpotensi mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk membaca dan belajar. Kondisi ini dapat memengaruhi kemampuan literasi membaca, yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam pendidikan tinggi. Literasi membaca tidak hanya mencakup kemampuan memahami teks, tetapi juga kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasikan informasi secara kritis. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dan kemampuan literasi membaca mahasiswa Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Kupang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional untuk mengidentifikasi tingkat hubungan antara kedua variabel penelitian. Sampel penelitian terdiri atas mahasiswa IAKN Kupang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Data mengenai penggunaan gadget diperoleh melalui penyebaran angket, sedangkan kemampuan literasi membaca diukur menggunakan tes

literasi membaca yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi teks. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji korelasi Product Moment Pearson untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara penggunaan gadget dan kemampuan literasi membaca mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan kemampuan literasi membaca mahasiswa IAKN Kupang. Mahasiswa yang memanfaatkan gadget untuk kegiatan akademik, seperti membaca buku digital, mengakses jurnal ilmiah, dan mencari referensi pembelajaran, cenderung memiliki kemampuan literasi membaca yang lebih baik. Sebaliknya, penggunaan gadget yang lebih banyak didominasi oleh aktivitas hiburan menunjukkan kecenderungan menurunnya minat membaca dan kurang optimalnya kemampuan literasi membaca. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa gadget bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan literasi membaca apabila digunakan secara bijaksana dan produktif. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari mahasiswa, dosen, maupun institusi pendidikan untuk mengarahkan pemanfaatan gadget ke arah yang lebih edukatif guna mendukung peningkatan budaya literasi dan kualitas pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi.

Keywords: *Gadget Use, Reading Literacy, University Students, Digital Technology, IAKN Kupang.*

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has brought significant changes to various aspects of life, including higher education. Gadgets such as smartphones, tablets, and laptops have become an inseparable part of students' daily activities. These devices provide numerous benefits, serving not only as communication tools but also as platforms for accessing information, storing data, and supporting learning processes. Through internet connectivity, students can easily access a wide range of digital learning resources, including e-books, academic journals, scholarly articles, and online learning platforms that contribute to the enhancement of their knowledge and literacy skills. On the other hand, excessive and uncontrolled use of gadgets may have negative effects on students' reading habits. When gadget use is predominantly directed toward entertainment activities such as social media, online gaming, and streaming services, it may reduce the time available for reading and academic pursuits. This situation can affect reading literacy skills, which are among the most essential competencies required in

higher education. Reading literacy encompasses not only the ability to understand written texts but also the capacity to analyze, evaluate, and interpret information critically. Based on this phenomenon, this study aims to examine the relationship between gadget use and the reading literacy skills of students at the Indonesian Christian State Institute (IAKN) Kupang. The research employed a quantitative approach using a correlational research design to identify the degree of relationship between the two variables. The study sample consisted of IAKN Kupang students selected through purposive sampling based on predetermined criteria. Data on gadget use were collected through questionnaires, while reading literacy skills were measured using a reading literacy test designed to assess students' abilities to comprehend, interpret, and evaluate texts. The collected data were analyzed using the Pearson Product-Moment Correlation test to determine the strength and direction of the relationship between gadget use and students' reading literacy skills. The findings revealed a significant relationship between gadget use and the reading literacy skills of IAKN Kupang students. Students who utilized gadgets for academic purposes, such as reading digital books, accessing scientific journals, and searching for learning references, tended to demonstrate better reading literacy skills. In contrast, students whose gadget use was primarily focused on entertainment activities showed a tendency toward lower reading interest and less optimal reading literacy performance. These findings indicate that gadgets function not only as tools for communication and entertainment but also as effective instruments for enhancing reading literacy when used wisely and productively. Therefore, students, lecturers, and educational institutions should encourage the educational and constructive use of gadgets to support the development of literacy culture and improve the quality of learning in higher education.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi tidak hanya mempermudah proses komunikasi, tetapi juga mengubah cara individu memperoleh, mengolah, dan menyebarkan informasi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling dekat dengan kehidupan masyarakat saat ini adalah penggunaan gadget. Gadget, seperti smartphone, tablet, dan laptop, telah menjadi kebutuhan penting yang mendukung berbagai aktivitas sehari-hari, baik untuk kepentingan pribadi, sosial, maupun akademik.

Di lingkungan pendidikan tinggi, gadget memiliki peran yang semakin penting dalam menunjang proses pembelajaran. Mahasiswa memanfaatkan gadget untuk mengakses materi perkuliahan, mencari referensi ilmiah, mengikuti pembelajaran daring, berdiskusi dengan dosen maupun sesama mahasiswa, serta menyelesaikan berbagai tugas akademik. Kemudahan akses internet melalui gadget memungkinkan mahasiswa memperoleh informasi secara cepat dan efisien dari berbagai sumber, seperti buku elektronik (e-book), jurnal ilmiah, artikel penelitian, perpustakaan digital, dan platform pembelajaran online. Kondisi ini menunjukkan bahwa gadget dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung proses belajar dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital (digital natives) tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi. Penggunaan gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari mereka. Hampir seluruh kegiatan akademik maupun nonakademik dapat dilakukan melalui perangkat digital tersebut. Keberadaan berbagai aplikasi pendidikan dan sumber belajar digital memberikan kesempatan yang lebih luas bagi mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan literasi mereka. Dengan kata lain, gadget memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan kemampuan literasi membaca apabila dimanfaatkan secara tepat dan bertanggung jawab.

Literasi membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Literasi membaca tidak hanya diartikan sebagai kemampuan membaca teks secara mekanis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menginterpretasikan, menganalisis, mengevaluasi, serta menggunakan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber bacaan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Kemampuan literasi membaca menjadi fondasi bagi mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan, menyusun karya ilmiah, melakukan penelitian, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, tingkat literasi membaca yang baik menjadi salah satu indikator keberhasilan akademik mahasiswa.

Dalam konteks pendidikan tinggi, mahasiswa dituntut untuk mampu membaca berbagai jenis teks akademik yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi. Mereka harus mampu memahami isi buku referensi, artikel jurnal, laporan penelitian, maupun berbagai sumber ilmiah lainnya. Kemampuan membaca yang baik akan membantu mahasiswa dalam memperoleh informasi yang akurat, membangun argumentasi yang logis, serta meningkatkan kualitas hasil belajar. Sebaliknya, rendahnya kemampuan literasi membaca dapat menghambat proses pembelajaran dan berdampak pada pencapaian akademik mahasiswa.

Meskipun gadget menawarkan berbagai manfaat dalam mendukung kegiatan akademik, penggunaannya juga dapat menimbulkan dampak negatif apabila tidak digunakan secara bijaksana. Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa banyak mahasiswa lebih sering menggunakan gadget untuk aktivitas hiburan dibandingkan aktivitas pembelajaran. Berbagai platform media sosial, permainan daring, layanan streaming video, dan aplikasi hiburan lainnya sering kali menyita sebagian besar waktu mahasiswa. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi untuk tujuan nonakademik berpotensi mengurangi waktu membaca bahan ilmiah, menurunkan minat baca, serta mengganggu konsentrasi dalam memahami informasi yang terdapat dalam teks.

Selain itu, kemudahan memperoleh informasi secara instan melalui internet dapat menyebabkan sebagian mahasiswa menjadi kurang terbiasa membaca secara mendalam (deep reading). Mereka cenderung membaca secara cepat dan dangkal tanpa melakukan

analisis kritis terhadap informasi yang diperoleh. Kondisi ini dapat memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam memahami isi bacaan secara komprehensif dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap kemampuan literasi membaca, tergantung pada pola dan tujuan penggunaannya.

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Kupang sebagai salah satu perguruan tinggi yang terus mendorong peningkatan kualitas akademik mahasiswanya juga menghadapi tantangan yang sama terkait pemanfaatan teknologi digital. Mahasiswa IAKN Kupang memanfaatkan gadget dalam berbagai aktivitas akademik dan sosial. Namun, belum diketahui secara pasti bagaimana hubungan antara penggunaan gadget dengan kemampuan literasi membaca mahasiswa di lingkungan kampus tersebut. Informasi mengenai hubungan kedua variabel tersebut sangat penting untuk menjadi dasar dalam merumuskan strategi pembelajaran dan program peningkatan literasi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan penelitian yang mengkaji hubungan antara penggunaan gadget dan kemampuan literasi membaca mahasiswa IAKN Kupang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan literasi membaca mahasiswa serta menjadi bahan pertimbangan bagi pihak kampus dalam mengembangkan kebijakan dan program yang mendukung pemanfaatan teknologi digital secara produktif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa akan pentingnya menggunakan gadget secara bijaksana untuk menunjang kegiatan akademik dan pengembangan kemampuan literasi membaca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Metode ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel penggunaan gadget (X) dan kemampuan literasi membaca (Y). tolong kembangkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tingkat Penggunaan Gadget Mahasiswa:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menggunakan gadget lebih dari 5 jam per hari. Aktivitas yang paling sering dilakukan adalah mengakses media sosial, mencari informasi akademik, menonton video pembelajaran, dan membaca artikel digital.

2. Kemampuan Literasi Membaca Mahasiswa:

Kemampuan literasi membaca mahasiswa berada pada kategori sedang hingga tinggi. Sebagian besar mahasiswa mampu memahami informasi tersurat dan tersirat dalam teks, meskipun masih terdapat kesulitan dalam mengevaluasi dan mengkritisi informasi yang diperoleh.

3. Hubungan Penggunaan Gadget dengan kemampuan Literasi Membaca:

Hasil analisis korelasi menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara penggunaan gadget dan kemampuan literasi membaca mahasiswa. Mahasiswa yang memanfaatkan gadget untuk membaca e-book, jurnal ilmiah, dan sumber pembelajaran digital memiliki kemampuan literasi membaca yang lebih baik dibandingkan mahasiswa yang menggunakan gadget terutama untuk hiburan.

Temuan ini menunjukkan bahwa gadget dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan literasi membaca apabila digunakan secara produktif. Sebaliknya,

penggunaan gadget yang berlebihan untuk aktivitas nonakademik dapat mengurangi waktu membaca dan memengaruhi kemampuan memahami teks.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori literasi digital yang menyatakan bahwa teknologi dapat mendukung peningkatan kemampuan literasi apabila dimanfaatkan secara tepat dalam proses pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat penggunaan gadget mahasiswa IAKN Kupang tergolong tinggi.
2. Kemampuan literasi membaca mahasiswa berada pada kategori sedang hingga tinggi.
3. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan gadget dan kemampuan literasi membaca mahasiswa IAKN Kupang.
4. Pemanfaatan gadget untuk kegiatan akademik berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca mahasiswa.

Saran

1. Mahasiswa perlu memanfaatkan gadget secara lebih produktif untuk kegiatan akademik dan literasi.
2. Dosen dapat mengintegrasikan sumber belajar digital dalam proses pembelajaran.
3. Institusi perlu mengembangkan program literasi digital untuk meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa.
4. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan sampel yang lebih luas dan variabel lain yang memengaruhi kemampuan literasi membaca.

REFERENCES

- Dalman. (2021). Keterampilan Membaca. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gilster, P. (1997). Digital Literacy. New York: Wiley
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2019). Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- UNESCO. (2023). Global Education Monitoring Report. Paris: UNESCO.