

Pemanfaatan Gawai sebagai Sumber Literasi Membaca Peserta didik di Sekolah Menengah Atas

Utilization of Devices as a Source of Reading Literacy for Students in Senior High School

Ferdiawan

Univeristas Islam Negeri Datokarama Palu
ferdiawan@uindatokarama.ac.id

Ahmad Maulidi

SMA Al Azhar Palu
Ahmadmappa24@gmail.com

Andi Muh. Suktumansyah

Universitas Islam Negeri Datokarama Palu
andimuhsuktumansyah@uindatokarama.ac.id

Suharto Suharto

Universitas Islam Negeri Datokarama Palu
suharto@uindatokarama.ac.id

Abstract

In Indonesia, the use of devices as learning aids is increasingly popular. With easier access to devices such as smartphones and tablets, students have the opportunity to broaden their horizons through digital literacy resources. E-book applications, online articles, and online education platforms have become part of the teaching and learning process in many schools. This research employs a qualitative descriptive research approach. The data collected were obtained using interview and questionnaire techniques, making the data sources derived from interviews and questionnaires. The qualitative data analysis technique involves directly analyzing the utilization of devices in enhancing the culture of reading literacy. Based on the observations above, gadgets are fundamentally useful for entertainment and social media, but on the other hand, they can also serve as a means to cultivate reading literacy. A total of 59.8% of students agree that gadgets can be utilized to enhance reading literacy, 35.9% state that they may provide benefits in fostering reading literacy, and 9.8% admit they do not benefit from increasing reading literacy at Al Azhar Mandiri Palu High School. Based on the utilization of gadgets as a literacy source at Al Azhar Mandiri Palu High School, students have experienced a significant increase in reading literacy. However, to maintain positive reading habits, concrete steps are needed, such as providing space for students to discover reading content they are interested in, expanding access to various types of reading materials at school, and continuously evaluating reading interest.

Keywords: *gadgets, student's reading literacy, high school*

Abstrak

Di Indonesia, penggunaan gawai sebagai alat bantu belajar semakin populer. Dengan akses yang lebih mudah ke perangkat seperti smartphone dan tablet, siswa memiliki peluang untuk memperluas wawasan mereka melalui sumber-sumber literasi digital. Aplikasi e-book, artikel daring, dan platform pendidikan online telah menjadi bagian dari proses belajar mengajar di banyak sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, Data yang terkumpul diambil dengan teknik wawancara dan kuesioner sehingga sumber data yang digunakan berasal dari hasil wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data kualitatif yaitu dengan menganalisis secara langsung pemanfaatan gawai dalam meningkatkan budaya literasi membaca. Berdasarkan hasil pengamatan di atas, bahwa pada dasarnya kehadiran gawai berguna untuk media hiburan dan sosial, tetapi di sisi lain dapat menjadi sarana untuk



menumbuhkembangkan literasi membaca. Sebanyak 59,8% siswa setuju bahwa gawai dapat dimanfaatkan meningkatkan literasi membaca, 35,9% menyatakan mungkin memberi manfaat menumbuhkembangkan literasi membaca, serta 9,8% mengaku tidak dapat manfaat meningkatkan literasi membaca di SMA Al Azhar Mandiri Palu. Berdasarkan pemanfaatan gawai sebagai sumber literasi di SMA Al Azhar Mandiri Palu, siswa telah mengalami peningkatan signifikan dalam literasi membaca. Namun, untuk menjaga kebiasaan membaca yang positif, perlu langkah-langkah konkret seperti memberi ruang bagi siswa untuk menemukan konten bacaan yang mereka minati, memperluas akses terhadap berbagai jenis bacaan di sekolah, dan evaluasi minat baca secara terus-menerus.

Kata Kunci: gawai, literasi membaca siswa, sekolah menengah atas

Pendahuluan

Di Indonesia, penggunaan gawai sebagai alat bantu belajar semakin populer. Dengan akses yang lebih mudah ke perangkat seperti *smartphone* dan *tablet*, siswa memiliki peluang untuk memperluas wawasan mereka melalui sumber-sumber literasi digital.¹ Aplikasi *e-book*, *artikel daring*, dan platform pendidikan online telah menjadi bagian dari proses belajar mengajar di banyak sekolah. Namun, ada tantangan dalam hal aksesibilitas dan infrastruktur teknologi yang belum merata di seluruh negeri.² Di negara-negara maju seperti Amerika Serikat, Jepang, dan beberapa negara Eropa, pemanfaatan gawai dalam pendidikan sudah menjadi hal yang umum.³ Sekolah-sekolah di negara-negara ini biasanya dilengkapi dengan infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk akses internet yang cepat dan perangkat digital untuk setiap peserta didik.⁴ Kurikulum pendidikan di negara-negara ini sering kali mengintegrasikan penggunaan teknologi untuk meningkatkan keterampilan literasi dan pembelajaran interaktif.⁵

Pemanfaatan Gawai sebagai Sumber Literasi membaca memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber literasi, mulai dari *e-book*, *artikel jurnal*, hingga *video edukatif*.⁶ Ini

¹Jee Young Lee and Didin Nuruddin Hidayat, "Digital Technology for Indonesia's Young People: The Significance of SNS Use and Digital Literacy for Learning," *MedienPädagogik: Zeitschrift Für Theorie Und Praxis Der Medienbildung* 35 (2019): 20–35.

²Lutfi Lutfi, "Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Pendidikan Anak Usia Dini di RA Hasanusholihat Tangerang," *Jurnal Tabisia* 4, no. 2 (2023): 288–99.

³Agnieszka Pregowska et al., "A Worldwide Journey through Distance Education—from the Post Office to Virtual, Augmented and Mixed Realities, and Education during the COVID-19 Pandemic," *Education Sciences* 11, no. 3 (2021): 118.

⁴Soraya Zarei and Shahriar Mohammadi, "Challenges of Higher Education Related to E-Learning in Developing Countries during COVID-19 Spread: A Review of the Perspectives of Students, Instructors, Policymakers, and ICT Experts," *Environmental Science and Pollution Research* 29, no. 57 (2022): 85562–68.

⁵Margarete Grimus, "Emerging Technologies: Impacting Learning, Pedagogy and Curriculum Development," *Emerging Technologies and Pedagogies in the Curriculum*, 2020, 127–51.

⁶Hamadah Alsadoon, "Obstacles to Using E-Books in Higher Education," *International Journal of Education and Literacy Studies* 8, no. 2 (2020): 44–53.

membantu memperluas cakrawala pengetahuan mereka di luar buku teks tradisional.⁷ Aplikasi dan platform pendidikan interaktif dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mendalam.⁸ Fitur seperti kuis interaktif, video penjelasan, dan forum diskusi memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih dinamis. Penggunaan gawai membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka. Keterampilan ini meliputi kemampuan mencari informasi secara efektif, berpikir kritis, dan berkomunikasi melalui media digital.⁹

Gawai hadir dengan berbagai fitur canggih yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan penggunaannya. Layar sentuh berkualitas tinggi adalah fitur utama yang sering ditemukan dan memungkinkan interaksi yang lebih mudah dan responsif.¹⁰ Biasanya layar ini dilengkapi dengan teknologi *AMOLED* atau *LCD* yang memiliki resolusi tinggi, yang membuat gambar dan video terlihat jelas dan tajam. Gawai memiliki kamera ganda atau bahkan triple, yang memungkinkan pengambilan foto dan video berkualitas profesional. Gawai biasanya ditenagai oleh prosesor canggih yang mampu menjalankan berbagai aplikasi dan game dengan lancar, serta RAM yang besar yang memungkinkan bekerja secara keseluruhan tanpa ada hambatan. Selain itu gawai memiliki kapasitas penyimpanan yang besar, yang memungkinkan pengguna menyimpan banyak dokumen. Selain itu, fitur konektivitas sangat penting. Perangkat memiliki berbagai teknologi memungkinkan perangkat terhubung dengan mudah di internet, perangkat lain, atau aksesoris lain. Terakhir, banyak perangkat canggih yang dapat melakukan berbagai tugas, seperti mengirim pesan dan mencari informasi.¹¹

Tantangan dalam Pemanfaatan Gawai, di banyak negara berkembang, termasuk Indonesia, akses terhadap teknologi masih menjadi masalah. Siswa di daerah pedesaan atau dari keluarga kurang mampu mungkin tidak memiliki akses yang sama terhadap gawai dan

⁷ Evgeniy B Popov and Polina E Popova, "Opportunities and Challenges of Information and Communication Technologies in Foreign Language Teaching," *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*, 2020.

⁸ Andreas Maroukakis et al., "A Framework for Personalized Fully Immersive Virtual Reality Learning Environments with Gamified Design in Education," in *Novelties in Intelligent Digital Systems* (IOS Press, 2021), 95–104.

⁹ Valentina Milenkova, Dilyana Keranova, and Dobrinka Peicheva, "Digital Skills and New Media and Information Literacy in the Conditions of Digitization," in *Advances in Human Factors in Training, Education, and Learning Sciences: Proceedings of the AHFE 2019 International Conference on Human Factors in Training, Education, and Learning Sciences, July 24-28, 2019, Washington DC, USA 10* (Springer, 2020), 65–72.

¹⁰ Hongyu Li and Chien-Hsiung Chen, "Effects of Affordance State and Operation Mode on a Smart Washing Machine Touch Sensitive User Interface Design," *IEEE Sensors Journal* 21, no. 19 (2021): 21956–67.

¹¹ George Alex Koulieris et al., "Near-eye Display and Tracking Technologies for Virtual and Augmented Reality," in *Computer Graphics Forum*, vol. 38 (Wiley Online Library, 2019), 493–519.

internet.¹² Gawai bisa menjadi sumber distraksi bagi siswa jika tidak digunakan dengan bijak. Media sosial, permainan, dan aplikasi non-edukatif bisa mengganggu konsentrasi belajar.¹³ Tidak semua siswa memiliki keterampilan literasi digital yang cukup untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran mereka. Pendidikan literasi digital menjadi penting agar siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.¹⁴

Sebagaimana Studi yang dilakukan oleh Oktalinda dkk, menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki dampak positif terhadap peningkatan literasi membaca di kalangan siswa SMA. Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang sering menggunakan gawai lebih cenderung membaca artikel online dan e-book dibandingkan buku cetak. Hal ini menunjukkan bahwa gawai dapat menjadi alat efektif untuk meningkatkan minat dan keterampilan membaca di kalangan pelajar.¹⁵ Sementara itu, James Saragih, dkk meneliti pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital mobile learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi mobile learning memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap teks dan informasi digital dibandingkan mereka yang tidak menggunakan aplikasi tersebut. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam kurikulum untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.¹⁶ Hal yang sama juga ditemukan oleh Hidayat ddk, menemukan bahwa pemanfaatan smartphone sebagai alat bantu belajar literasi membaca menghadapi berbagai tantangan, termasuk akses internet yang terbatas dan ketersediaan perangkat. Namun, di daerah yang memiliki akses internet yang memadai, penggunaan smartphone dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa secara signifikan. Penelitian ini menekankan pentingnya peningkatan infrastruktur teknologi di daerah-daerah terpencil untuk mendukung pembelajaran berbasis digital.¹⁷

Lain halnya dinegara maju penggunaan teknologi digital di sekolah-sekolah di negara maju. Penelitian ini menemukan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan telah berhasil meningkatkan keterampilan literasi dan hasil belajar siswa. Sekolah-sekolah di negara maju

¹² Maila Rahiem, "Technological Barriers and Challenges in the Use of ICT during the COVID-19 Emergency Remote Learning," 2020.

¹³ Mohammad Ali Rostaminejad and Narges Sadeghi, "A Grounded Theory to Students Digital Distraction," *Narges, A Grounded Theory to Students Digital Distraction*, 2022.

¹⁴ Gaung Perwira Yustika and Sri Iswati, "Digital Literacy in Formal Online Education: A Short Review," *Dinamika Pendidikan* 15, no. 1 (2020): 66–76.

¹⁵ Wahyu Rani Oktalinda and Yona Primadesi, "HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MINAT BACA SISWA SMA NEGERI 2 SOLOK SELATAN," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 2 (2024): 5300–5308.

¹⁶ James Saragih, A P P Undap, and Marde C S Mawikere, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pak Berbasis Digital Mobile Learning," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 2 (2021): 158–69.

¹⁷ Suwarno Suwarno et al, "Teacher Strategies in Learning during the Covid-19 Pandemic at Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Central Aceh," *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)* 4, no. 3 (2021): 3465–72.

umumnya memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, pelatihan guru yang memadai, dan kebijakan pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi.¹⁸

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin meningkat seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu aspek penting dari teknologi ini adalah penggunaan gawai sebagai sumber literasi membaca bagi peserta didik di sekolah menengah atas (SMA). Artikel ini akan membahas pemanfaatan gawai sebagai sumber literasi membaca, serta membandingkan kecenderungannya. SMA Al Azhar Mandiri Palu dipilih sebagai lokasi penelitian ini berdasarkan beberapa alasan. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian besar siswa di SMA Al Azhar Mandiri Palu sudah memiliki gawai pribadi. Gawai tersebut sering digunakan oleh siswa untuk berbagai kegiatan, baik yang berhubungan dengan keperluan tugas rumah maupun aktivitas lainnya.

Namun, meskipun banyak siswa memiliki gawai, minat baca di kalangan siswa masih tergolong rendah. Indikatornya adalah kurangnya minat kunjungan siswa ke perpustakaan sekolah dan kecenderungan siswa yang hanya membaca apabila diberi tugas oleh guru. Jika tidak ada tugas, keinginan membaca pun berkurang.

SMA Al Azhar Mandiri Palu yang telah terakreditasi A diharapkan memiliki korelasi langsung antara sikap dan minat membaca siswa terhadap tuntutan penggunaan teknologi informasi yang sering diterapkan oleh sekolah dengan kualifikasi A tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana pemanfaatan dan dampak pemakaian gawai dalam menumbuhkan budaya literasi membaca di lingkungan SMA Al Azhar Mandiri Palu.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, yang berarti mendeskripsikan keadaan subjek secara menyeluruh. Penyajian gambaran menyeluruh terkait suatu kejadian atau dimaksudkan untuk mengungkapkan dan menjelaskan suatu fenomena.¹⁹

Populasi adalah keseluruhan komponen penelitian yang mencakup objek dan subjek yang memiliki karakteristik dan atribut tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswakeselas 11 SMA Al Azhar Mandiri Palu berjumlah 168 siswa. Sementara itu, sampel diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Menurut Amin Nur Fadilah Sampel adalah sebagaian

¹⁸ Zelhendri Zen, "Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi: Menuju Pendidikan Masa Depan," *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2019).

¹⁹ Rinfy Saputri and Pratiwi Rahmah Hakim, "Implementasi Gubahan Lagu Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas Vd Di Mi Sudirman Munggur, Mojogedang, Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023" (UIN Surakarta, 2023).

dari populasi. Dengan kata lain untuk mewakili populasi secara keseluruhan.²⁰ Adapun sampel dalam penelitian ini sebanyak 93 siswa diambil dengan menggunakan metode *Cluster Random Sampling* atau teknik sampling secara berkelompok. Pengambilan sampel jenis ini dilakukan berdasar kelompok/area tertentu yang sering terjadi interaksi langsung antara peneliti dan siswa. Dalam penelitian ini data yang terkumpul diambil dengan teknik wawancara dan kuesioner sehingga sumber data yang digunakan berasal dari hasil wawancara dan kuesioner. Teknik Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara pewawancara dan responden untuk memperoleh informasi secara mendalam dan terperinci. Sementara itu, kuesioner adalah alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi atau melalui pos; daftar pertanyaan. Adapun data yang terkumpul diolah dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif yaitu dengan menganalisis secara langsung pemanfaatan gawai dalam meningkatkan budaya literasi membaca di SMA Al Azhar Mandiri Palu.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Jumlah siswa yang mengisi kuesioner sebanyak 93 orang dari total populasi 168 orang siswa yang intensif berinteraksi langsung dengan peneliti. Dari sekian jumlah responden tersebut, pada dasarnya siswa SMA Al Azhar Mandiri Palu memahami dengan baik manfaat membaca dalam kehidupan. Hal ini diketahui dari pandangan mayoritas responden yang menganggap bahwa membaca dapat menambah pengetahuan. Sebanyak 81,7% mengatakan setuju pengetahuan diperoleh dari membaca, ada 19,4% mengatakan mungkin, dan sisanya 2,2% mengatakan tidak. Akan tetapi, jika berbicara minat baca terhadap buku di kalangan siswa, kendala yang dihadapi pada umumnya sama. Di SMA Al Azhar Mandiri Palu pun minat baca terhadap buku tidak berbeda jauh dengan keadaan yang terjadi pada kalangan siswa secara umum. Sebanyak 53,8% mengaku bahwa minat baca mereka rendah, 45,2% memiliki minat baca tergolong tinggi, ada 5,4% sangat rendah, selebihnya 3,2% memiliki minat baca yang sangat tinggi.

Rendahnya minat baca siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain siswa lebih suka menonton atau mendengar penjelasan sehingga ketertarikan mereka terhadap media pembelajaran audiovisual lebih tinggi dibanding harus membaca. Selain itu, ada

²⁰ Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *PILAR* 14, no. 1 (2023): 15–31.

kecenderungan di kalangan siswa bahwa mereka lebih cepat bosan saat melakukan aktivitas membaca atau juga karena kebiasaan membaca yang tidak dipraktikkan sejak kecil. Namun, dari beberapa alasan di atas, terdapat alasan lain yang justru berkoheren dengan penelitian ini bahwa siswa lebih suka memakai gawai dalam beraktivitas untuk hiburan dan jejaring sosial sehingga mengurangi waktu mereka untuk membaca.

Jika melihat kecenderungan di atas terutama pada poin pemakaian gawai dalam beraktivitas, memang sesuai dengan kenyataan yang dialami siswa sendiri. Aktivitas pemakaian gawai baik saat aktif sekolah atau hari libur tergolong cukup tinggi. Saat masa sekolah, sebanyak 49,5 % siswa menghabiskan waktu 3-5 jam untuk bergawai, ada 25,8% menggunakan waktu 5-7 jam, sejumlah 23,7% memakai waktu 1-3 jam, dan sisanya 3,2% menghabiskan waktu 7-9 jam dalam bergawai.

Pada saat libur, angkanya justru mengalami peningkatan dalam hal aktivitas bergawai. Sebanyak 51,6% siswa menghabiskan waktu 7-9 jam bergawai, ada 33,3% siswa menggunakan waktu 5-7 jam, sejumlah 11,8% bergawai antara 3-5 jam, dan sisanya 3,3% memakai waktu 1-3 jam sehari menggunakan gawai.

Keadaan di atas menggambarkan bahwa minat siswa dalam menggunakan gawai sangatlah tinggi. Seperti kita ketahui bersama, gawai merupakan media dengan daya tarik tersendiri bagi pemiliknya. Fitur-fitur yang terdapat dalam gawai menarik pemakainya untuk berselancar. Hal itu tentu saja memancing minat siswa untuk menggali lebih dalam lagi fitur maupun perangkat yang ada di dalamnya. Akibatnya siswa pun dapat menghabiskan waktu yang lama saat berselancar di perangkat gawai. Di satu sisi pemakaian gawai dapat menimbulkan dampak negatif, apalagi jika dipakai secara berlebihan. Beberapa masalah kesehatan yang berasal dari pemakaian gawai secara berlebihan seperti mata perih bahkan bisa mengakibatkan rabun, kepala mengalami rasa pusing atau sakit, juga sinar radiasi dari gawai yang dapat menimbulkan efek lebih parah seperti tumor atau kanker. Namun, di sisi lain kehadiran gawai justru dapat memberi dampak positif bagi siswa terutama dalam konteks pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat diperoleh jika disertai dengan keaktifan dalam membaca. Gawai saat ini tidak hanya digunakan untuk tujuan hiburan atau media sosial semata. Gawai telah menjelma sebagai alat bantu dalam belajar. Siswa saat ini lebih sering menggunakan gawai untuk menyelesaikan tugas-tugas belajarnya. Oleh karena itu, gawai pun sudah sepatutnya digunakan untuk menambah daya literasi membaca siswa itu sendiri.

Siswa menyadari bahwa gawai dapat menjadi alat bantu untuk memperoleh bahan bacaan. Mereka menyatakan jika sebelumnya terbatas mendapatkan bahan, konten, dan materi

bacaan, maka dengan gawai jenis bacaan menjadi makin beragam. Jika sebelumnya hanya berupa buku atau majalah yang dibaca, melalui gawai siswa dapat membaca banyak jenis bacaan seperti artikel, cerita berseri, berita aktual, jurnal ilmiah, biografi, buku elektronik, dan lain sebagainya.

Dari ragam dan jenis bacaan tersebut, siswa merasakan pengaruh yang berarti. Para siswa menyatakan bahwa bacaan baru yang mereka dapatkan dari gawai dapat menambah pengetahuan umum, minat baca meningkat, dan daya literasi membaca pun mengalami perubahan yang signifikan. Hal itu dapat terjadikarena siswa telah menggunakan sebagaimedia yang bukan hanya untuk tujuan hiburan dan media sosial saja, tetapi mereka menggunakannya sebagai sarana pembelajaran dengan cara berselancar ke dalam aplikasi-aplikasi gawai yang mampu menambah pengetahuan mereka. Dalam gawai terdapat aplikasi-aplikasi penyedia bahan bacaan yang bervariasi. Ada juga fitur mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari berbagai macam informasi. Kehadiran aplikasi maupun fitur tersebut selain menampung banyak sekali informasi dalam sekali klik, juga praktis dalam pemakaiannya. Hal ini menjadikan proses mencari referensi bacaan melalui gawai memudahkan siswa, baik dari segi waktu maupun tenaga.

Selain itu, siswa juga merasakan banyak manfaat lainnya. Salah satunya adalah memperoleh informasi dengan sangat cepat sehingga dapat dengan mudah dibagikan kembali bagi yang membutuhkan. Selain itu, karena bentuknya yang kecil, gawai praktis dibawa ke mana-mana sehingga kapan pun muncul keinginan membaca maka gawai segera difungsikan dengan cepat. Bahkan dalam konteks tertentu, gawai memberi dampak khusus seperti menambah perbendaharaan kata, melatih kreativitas, dan membiasakan siswa untuk menciptakan inovasi baru dalam pembelajarannya.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, dapat disimpulkan bahwa padadasarnya gawai mempunyaikesinambungan fungsi dengan kebiasaan membaca siswa. Kehadiran gawai di satu sisi berguna untuk media hiburan dan sosial, tetapi di sisi lain dapat menjadi sarana untuk menumbuhkembangkan literasi membaca. Berkaitan dengan ini, sebanyak 59,8% siswa setuju bahwa gawai dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi membaca, sejumlah 35,9% menyatakan mungkin memberi manfaat dalam meningkatkan literasi membaca, dan sisanya 9,8% mengaku tidak memberi manfaat untuk peningkatan literasi membaca di SMA AlAzhar Mandiri Palu.

Dengan demikian, gawai merupakan salah satu media teknologi yang dapat digunakan sebagai sumber bacaan. Dengan gawai, minat baca dan daya literasi siswa SMA Al Azhar Mandiri Palu meningkat secara signifikan. Dengan berbagai fitur dan aplikasi menarik di

dalamnya, gawai bisa menjadi alternatif atau pilihan dalam memperoleh bahan bacaan yang berkualitas. Meskipun fakta menyatakan bahwa minat baca terhadap buku masih tergolong rendah, akan tetapi minat baca para siswa masih bisa dikembangkan dengan memanfaatkan gawai sebagai media perantara.

Membaca sangatlah penting dalam kegiatan belajar. Aktivitas membaca akan menunjang ketercapaian tujuan belajar. Membaca tidak hanya sekadar mencari informasi bacaan tetapi dapat pula meningkatkan daya kritis dan kreativitas mengenai suatu hal. Oleh karena itu, pembelajaran dan pendidikan harus ditunjang dengan kegiatan membaca agar hasilnya baik dan maksimal, senada apa yang dikatakan Dalman sebagaimana dikutip oleh Devi Hayuniar dkk, menyatakan bahwa membaca adalah proses mengubah simbol, tanda, atau tulisan menjadi makna. Membaca adalah tindakan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan informasi yang disampaikan oleh penulis melalui media kata dalam bahasa. Selain itu membaca adalah bagian integral dari kehidupan seseorang.²¹ Ini disebabkan oleh fakta bahwa membaca memungkinkan kita untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan baru serta melakukan aktivitas yang berkaitan dengannya. Literasi membaca pada hakikatnya bagi masyarakat luas adalah membaca. Pengertian literasi membaca berdampak pada perkembangan dengan makna yang luas. Literasi membaca tidak terfokus pada buku teks dengan mendapatkan pengetahuan dari sebuah diksi atau kalimat dalam suatu teks secara lisan saja.

Kesimpulan

Berdasarkan pemanfaatan gawai sebagai sumber literasi di SMA Al Azhar Mandiri Palu, terutama dalam aktivitas pembelajaran dan membaca, siswa telah mengalami peningkatan signifikan dalam literasi membaca. Gawai memberikan kemudahan dan kepraktisan dalam mengakses berbagai konten bacaan berkualitas. Namun, untuk menjaga kebiasaan membaca yang positif, perlu langkah-langkah konkret seperti memberi ruang bagi siswa untuk menemukan konten bacaan yang mereka minati, memperluas akses terhadap berbagai jenis bacaan di sekolah, dan melakukan evaluasi terhadap minat baca siswa secara terus-menerus.

Referensi

²¹Devi Ayuniar, Lalu Hamdian Affandi, and Heri Setiawan, "Upaya Guru Dalam Mengajarkan Keterampilan Membaca Siswa SD Pada Masa Pandemi Covid-19 SDN Gugus IV Kecamatan Pujut," *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 26–30.

- Alsadoon, Hamadah. "Obstacles to Using E-Books in Higher Education." *International Journal of Education and Literacy Studies* 8, no. 2 (2020): 44–53.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *PILAR* 14, no. 1 (2023): 15–31.
- Ayuniar, Devi, Lalu Hamdian Affandi, and Heri Setiawan. "Upaya Guru Dalam Mengajarkan Keterampilan Membaca Siswa SD Pada Masa Pandemi Covid-19 SDN Gugus IV Kecamatan Pujut." *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 26–30.
- Grimus, Margarete. "Emerging Technologies: Impacting Learning, Pedagogy and Curriculum Development." *Emerging Technologies and Pedagogies in the Curriculum*, 2020, 127–51.
- Koulieris, George Alex, Kaan Akşit, Michael Stengel, Rafal K Mantiuk, Katerina Mania, and Christian Richardt. "Near- eye Display and Tracking Technologies for Virtual and Augmented Reality." In *Computer Graphics Forum*, 38:493–519. Wiley Online Library, 2019.
- Lee, Jee Young, and Didin Nuruddin Hidayat. "Digital Technology for Indonesia's Young People: The Significance of SNS Use and Digital Literacy for Learning." *Medienpädagogik: Zeitschrift Für Theorie Und Praxis Der Medienbildung* 35 (2019): 20–35.
- Li, Hongyu, and Chien-Hsiung Chen. "Effects of Affordance State and Operation Mode on a Smart Washing Machine Touch Sensitive User Interface Design." *IEEE Sensors Journal* 21, no. 19 (2021): 21956–67.
- Lutfi, Lutfi. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI RA HASANUSSHOLIHAT TANGERANG." *Jurnal Tabsinia* 4, no. 2 (2023): 288–99.
- Marougkas, Andreas, Christos Troussas, Akrivi Krouska, and Cleo Sgouropoulou. "A Framework for Personalized Fully Immersive Virtual Reality Learning Environments with Gamified Design in Education." In *Novelties in Intelligent Digital Systems*, 95–104. IOS Press, 2021.
- Milenkova, Valentina, Dilyana Keranova, and Dobrinka Peicheva. "Digital Skills and New Media and Information Literacy in the Conditions of Digitization." In *Advances in Human Factors in Training, Education, and Learning Sciences: Proceedings of the AHFE 2019 International Conference on Human Factors in Training, Education, and Learning Sciences, July 24-28, 2019, Washington DC, USA 10*, 65–72. Springer, 2020.
- Oktalinda, Wahyu Rani, and Yona Primadesi. "HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MINAT BACA SISWA SMA NEGERI 2 SOLOK SELATAN." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 2 (2024): 5300–5308.
- Popov, Evgeniy B, and Polina E Popova. "Opportunities and Challenges of Information and Communication Technologies in Foreign Language Teaching." *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*, 2020.
- Pregowska, Agnieszka, Karol Masztalerz, Magdalena Garlińska, and Magdalena Osial. "A Worldwide Journey through Distance Education—from the Post Office to Virtual, Augmented and Mixed Realities, and Education during the COVID-19 Pandemic." *Education Sciences* 11, no. 3 (2021): 118.

- Rahiem, Maila. "Technological Barriers and Challenges in the Use of ICT during the COVID-19 Emergency Remote Learning," 2020.
- Rostaminejad, Mohammad Ali, and Narges Sadeghi. "A Grounded Theory to Students Digital Distraction." *Narges, A Grounded Theory to Students Digital Distraction*, 2022.
- Saputri, Rinfy, and Pratiwi Rahmah Hakim. "Implementasi Gubahan Lagu Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas Vd Di Mi Sudirman Munggur, Mojogedang, Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023." UIN Surakarta, 2023.
- Saragih, James, A P P Undap, and Marde C S Mawikere. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pak Berbasis Digital Mobile Learning." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 2 (2021): 158–69.
- Suwarno, Suwarno, Muhammad Almi Hidayat, Siti Zumrotul Nikmah, Rahmah Nurfitriani, and Ramadan Ramadan. "Teacher Strategies in Learning during the Covid-19 Pandemic at Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Central Aceh." *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)* 4, no. 3 (2021): 3465–72.
- Yustika, Gaung Perwira, and Sri Iswati. "Digital Literacy in Formal Online Education: A Short Review." *Dinamika Pendidikan* 15, no. 1 (2020): 66–76.
- Zarei, Soraya, and Shahriar Mohammadi. "Challenges of Higher Education Related to E-Learning in Developing Countries during COVID-19 Spread: A Review of the Perspectives of Students, Instructors, Policymakers, and ICT Experts." *Environmental Science and Pollution Research* 29, no. 57 (2022): 85562–68.
- Zen, Zelhendri. "Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi: Menuju Pendidikan Masa Depan." *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2019).