

**PENGARUH DAMPAK DARI GADGET YANG MEMPENGARUHI  
KURANGNYA MINAT BACA , MINAT BELAJAR TERHADAP  
MAHASISWA GEN Z**

**Redho Putra Wijaya<sup>1</sup>, Irma Idayati<sup>2</sup>, Mutiara Hati Celia<sup>3</sup>, Selvia Rizky<sup>4</sup>, Rifki Karyono M<sup>5</sup>, Ria Sari<sup>6</sup>**

Universitas Bina Insan

Email: [redhoputra0454@gmail.com](mailto:redhoputra0454@gmail.com)<sup>1</sup>, [irmaidayati@univbinainsan.ac.id](mailto:irmaidayati@univbinainsan.ac.id)<sup>2</sup>,  
[mutiarahc0612@gmail.com](mailto:mutiarahc0612@gmail.com)<sup>3</sup>, [selviarizky03@gmail.com](mailto:selviarizky03@gmail.com)<sup>4</sup>, [rifikaryono@gmail.com](mailto:rifikaryono@gmail.com)<sup>5</sup>,  
[ria874650@gmail.com](mailto:ria874650@gmail.com)<sup>6</sup>

**Abstrak** – Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca mahasiswa Generasi Z. Dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), sebanyak 25 artikel dari jurnal nasional terakreditasi dianalisis untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perilaku membaca. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif pada minat baca mahasiswa, seperti menurunnya konsentrasi dan motivasi untuk membaca, terutama di lingkungan akademik. Namun, gadget juga dapat memberikan dampak positif jika digunakan sebagai sarana akses informasi dan literatur digital. Faktor lingkungan, pengaruh teknologi, dan peran orang tua serta pendidik menjadi kunci penting dalam mengatasi penurunan minat baca. Studi ini memberikan rekomendasi untuk membatasi penggunaan gadget secara bijak dan meningkatkan pengawasan dari pihak terkait agar gadget lebih berperan dalam mendukung proses pembelajaran.

**Kata Kunci** : Gadget, Minat Baca, Minat Belajar, Gen Z.

***Abstract** – This research aims to explore the influence of gadget use on Generation Z students' reading interest. Using the Systematic Literature Review (SLR) method, 25 articles from accredited national journals were analyzed to identify the positive and negative impacts of gadget use on reading behavior. The results of the study show that excessive use of gadgets has a negative impact on students' reading interest, such as decreasing concentration and motivation to read, especially in academic environments. However, gadgets can also have a positive impact if they are used as a means of accessing digital information and literature. Environmental factors, the influence of technology, and the role of parents and educators are important keys in overcoming the decline in interest in reading. This study provides recommendations for limiting the use of gadgets wisely and increasing supervision from related parties so that gadgets play a greater role in supporting the learning process.*

**Keywords** : Gadgets , Interest In Reading , Interest In Learning , Gen Z.

## PENDAHULUAN

Di era zaman modern perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan canggih yang telah membawa manfaat yang sangat besar dan luar biasa di kemajuan yang terutama di era anak-anak zaman sekarang dan bisa membantu memperluas pengetahuan terutama perkembangan alat komunikasi. Yang mulanya dulu hanya ada surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi gadget, laptop, PC, i-pad dan lain sebagainya teknologi ini diciptakan untuk mempermudah masalah komunikasi maupun urusan manusia. telah banyak berbagai macam teknologi yang terutama paling sering kita jumpai di zaman sekarang yaitu salah satunya gadget penggunaan gadget seperti handphone, laptop kini semakin banyak di gunakan oleh anak-anak di bawah umur, orang dewasa maupun kalangan remaja.

Pada teori generasi dari awal keberadaannya dikenal oleh masyarakat sampai saat ini terdapat lima generasi, yaitu pertama generasi Baby Boomer, merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu tahun 1946-1964, kedua generasi X lahir pada kurun waktu tahun 1965-1980, ketiga generasi Y lahir pada kurun waktu tahun 1981-1999, keempat generasi Z lahir pada kurun waktu tahun 1995-2010, dan kelima generasi Alpha yang lahir pada kurun waktu tahun 2011-2015. Menurut Chuo, Hellen P. (2012: 35) pengertian generasi Z atau kemudian banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital. Menurut Wijoyo, H. dkk. (2020) dalam bukunya berjudul "Generasi Z & Revolusi Industri 4.0" mengemukakan bahwa Generasi Z disebut juga dengan iGeneration, generasi Net atau generasi Internet adalah mereka yang hidup di masa digital. Demikian juga Santoso, Elizabeth T. (2015: xxiii) dalam bukunya yang berjudul *Raising Children in Digital Era* menyebutkan bahwa: Generasi Net adalah generasi yang lahir setelah tahun 1995, atau lebih tepatnya setelah tahun 2000. Generasi ini lahir saat internet mulai masuk dan berkembang pesat dalam kehidupan manusia

Mahasiswa Gen Z, atau mereka yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, merupakan generasi yang tumbuh dalam lingkungan yang serba cepat, dinamis, dan berbasis teknologi. Mereka disebut sebagai "digital natives" karena sejak kecil telah akrab dengan teknologi digital, internet, dan perangkat pintar. Kemudahan akses terhadap informasi ini membentuk karakteristik unik generasi ini, khususnya dalam cara mereka membaca, belajar, dan menyerap, salah satu ciri utama mahasiswa Gen Z adalah minat baca yang tidak terbatas pada buku fisik, tetapi juga mencakup bacaan digital seperti e-book, artikel daring, blog, hingga konten multimedia. Generasi ini tidak hanya membaca untuk mencari pengetahuan akademik, tetapi juga untuk memperluas wawasan di bidang yang mereka minati, seperti hobi, karier, atau isu-isu global. Bahkan, media sosial sering menjadi salah satu sumber bacaan mereka, meskipun cenderung bersifat ringan. Hal ini menunjukkan bahwa meski format dan platform membaca berubah, semangat untuk mengakses informasi tetap kuat. Namun, tantangan bagi mahasiswa Gen Z adalah kemampuan menyaring informasi yang benar dan kredibel dari banyaknya konten yang tersedia secara bebas di internet.

Selain memiliki minat baca yang fleksibel, mahasiswa Gen Z juga menunjukkan minat belajar yang tinggi. Mereka cenderung terbuka terhadap berbagai metode pembelajaran, baik yang formal maupun informal. Generasi ini memanfaatkan teknologi sebagai alat belajar, misalnya melalui video tutorial di YouTube, kursus daring di platform seperti Coursera atau Udemy, dan aplikasi belajar interaktif seperti Duolingo. Cara belajar mereka tidak lagi terbatas pada ruang kelas, tetapi meluas ke ruang digital yang menawarkan fleksibilitas waktu dan tempat. Pola pikir ini mencerminkan semangat kemandirian dan rasa ingin tahu yang tinggi, di mana mereka mencari ilmu tidak hanya untuk memenuhi tuntutan akademik,

tetapi juga untuk pengembangan pribadi dan profesional. Namun, di balik potensi besar mahasiswa Gen Z dalam membaca dan belajar, ada tantangan yang harus dihadapi. Salah satunya adalah kebiasaan multitasking yang sering dilakukan saat belajar, seperti membuka media sosial sambil membaca atau mendengarkan kuliah.

Kebiasaan ini dapat mengurangi tingkat konsentrasi dan daya serap informasi. Selain itu, paparan terhadap teknologi yang terus-menerus juga dapat menyebabkan kelelahan digital (*digital fatigue*) yang berpotensi menghambat produktivitas belajar. Dengan segala kelebihan dan tantangan yang dihadapi, mahasiswa Gen Z memiliki peluang besar untuk menjadi agen perubahan di era modern. Kemampuan mereka untuk memanfaatkan teknologi dalam membaca dan belajar memberikan modal yang kuat untuk menghadapi tantangan dunia kerja dan kehidupan global yang semakin kompleks. Namun, agar potensi ini dapat terwujud secara optimal, perlu adanya dukungan dari berbagai pihak, seperti lembaga pendidikan, keluarga, dan komunitas, untuk membimbing generasi ini dalam mengelola sumber daya yang mereka miliki. Dalam kesimpulannya, mahasiswa Gen Z adalah generasi yang memiliki semangat membaca dan belajar yang tinggi, meskipun formatnya berbeda dari generasi sebelumnya. Dengan bimbingan dan pengelolaan yang tepat, mereka dapat memanfaatkan potensi tersebut untuk memberikan kontribusi positif dalam berbagai bidang kehidupan.

Gadget menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini gadget lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Penggunaan teknologi seperti gadget ini tidak mengenal batas usia dan semakin cepat berkembangnya teknologi maka berbagai teknologi jenis baru semakin bermunculan dan teknologi dari berbagai jenis itu sendiri beragam-ragam dari banyaknya teknologi beragam-ragam akan semakin mudah untuk didapatkan dimana mana dari kemampuan berbagai macam teknologi ini bisa menentukan kualitas dan harga mahal atau murah jenis teknologi.

Berdasarkan survei Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2021, rata-rata siswa sekolah dasar di Indonesia mengakses gadget selama 21 jam dalam seminggu. Gadget merupakan suatu alat perangkat media elektronik yang mempunyai banyak fungsi dan ukuran yang efisien dan sangat praktis dalam menggunakannya salah satunya sebagai alat komunikasi manusia. Handphone merupakan salah satu jenis teknologi gadget yang mudah di temukan secara luas dinegara manapun dan diterima luas oleh semua negara dengan perkembangan gadget yang sangat luas dimana mana mempermudah mengakses berbagai informasi yang sangat di butuhkan, namun adapun pengaruh gadget terhadap orang disekitarnya terutama di zaman sekarang hampir setiap orang dewasa, remaja, anak-anak tidak lupa dari gadget sehingga itu sangat mempengaruhi perilaku mereka di dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pertemanan hampir setiap kalangan remaja atau gen z menggunakan gadget.

Hasil kajian P. Handrianto (2013) menunjukkan, terdapat 70% pelajar yang merupakan remaja yang menyatakan dirinya memiliki gadget karena ingin mengikuti kemajuan teknologi, dan 10% remaja lainnya memiliki gadget karena diberi oleh orang tua mereka terlepas juga hal nya gadget memiliki dampak positif dan negatif terutama gadget sangat membuat pengaruh kurangnya minat baca terhadap anak-anak, remaja dan orang dewasa. Minat baca merupakan gabungan dari kata minat dan membaca. Kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda, ada beberapa pemaparan pendapat dari beberapa ahli mengenai minat. Minat merupakan faktor yang muncul secara kompleks. Munculnya minat dapat karena kesesuaiannya dengan bakat, keberhasilan guru merangsang anak, pengaruh teman akrab, lingkungan, dan sebagainya (Padmono, 2002:167)

Minat merupakan kehendak, keinginan, atau kesukaan. Kesukaan adalah ketertarikan

atau dengan kata lain suka adalah tertarik Adapun faktor dari kurangnya minat baca yakni kurangnya membiasakan membaca dan rendahnya pengaruh dorongan dari diri sendiri dan lingkungan sekolah yang kurang mendukung. Menurut Surya (2003:100), minat dapat diartikan sebagai rasa senang atau tidak senang dalam menghadapi suatu objek. Dengan adanya rasa senang dengan sesuatu hal maka dapat menimbulkan suatu minat. Sedangkan menurut Slameto (2003:180), menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Membaca adalah sebuah kegiatan atau aktivitas transfer informasi, berita, atau menambah ilmu serta wawasan. Menurut Patiung (2016) membaca dapat diartikan sebagai upaya menemukan berbagai informasi dalam sebuah tulisan dengan proses kognitif. Kegiatan membaca ini menggabungkan suatu kata tulis dengan makna lisan (Sugiarti, 2012) mengenai huruf-huruf dan kelompok huruf yang mempunyai makna tertentu yang menunjukkan ide secara tertulis atau tercetak (Susanti, 2002). Menurut Artana (2015) kegiatan membaca ini sangat penting untuk meningkatkan wawasan berpikir dan memperluas pengetahuan. Melalui kegiatan membaca ini dapat meningkatkan memori dan pemahaman, menjernihkan cara berpikir, serta meningkatkan pengetahuan (Lubis, 2020) selain itu menurut Amir dan Rukayah dalam Laily (2014) membaca juga dapat Memperkaya kosa kata serta meningkatkan perbendaharaan ungkapan yang tepat, Membangun daya kreativitas mencipta, Mengembangkan intelektual/kecerdasan dan mepedalam penghayatan ilmu, Memperluas cakrawala pikir dan pandang, meningkatkan penghayatan hidup yang lebih dalam serta membina keterbukaan dan obyektivitas, Menambah perbendaharaan wawasan dan pengalaman hidup.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca ini sangatlah memberikan banyak manfaat terutama bagi kita sebagai remaja yang hidup di era digital. Faktor kurangnya minat baca di pengaruhi oleh rendahnya dorongan dari diri sendiri serta rendahnya perhatian terhadap buku serta manfaat membaca (Triatma, 2016) selain itu rendahnya motivasi ataupun dukungan dari orang tua siswa (Ilmi, Wulan, & Wahyudin, 2021). Kedua pendapat tersebut diperkuat oleh Solahudin, Misdalina, & Noviati, (2022). Ada dua faktor yang memengaruhi minat baca siswa diantaranya faktor internal yaitu berasal dari diri remaja berupa kemampuan membaca serta memahami bacaan, minimnya siswa mencari buku untuk kebutuhan mengerjakan tugas yang diberikan guru karena semua dapat dicari di internet sehingga kebiasaan membaca menurun atau hanya saat diperintah guru. Adapun faktor eksternal yang disebabkan karena kurang mendukungnya peran fasilitas sekolah untuk mendukung literasi seperti perpustakaan serta mading sekolah. Dari berbagai jenis faktor penghambat minat membaca para remaja tersebut diharapkan kita semua dapat membangun pribadi remaja yang kaya akan literasi serta menciptakan lingkungan yang mendukung budaya literasi untuk memperbaiki generasi di masa yang akan datang.

Menurut Siregar yang dikutip dari jurnal Magdalena Elendiana yang berjudul “upaya meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar” mengatakan bahwa minat baca merupakan suatu keinginan atau kecenderungan yang tinggi (gairah) untuk membaca (Elendiana, 2020). Pada hakikatnya, minat membaca itu ada karena adanya kesadaran dari dalam diri serta dorongan dari lingkungan sekitar juga menjadi salah satu penyebab timbulnya minat baca (Mansyur & Indonesia, 2019). Oleh karena itu, dari usia dini harus kita tanamkan minat baca terhadap anak agar minat bacanya terus meningkat. Serta dukungan dan dorongan dari orang sekitarnya dalam masyarakat juga dibutuhkan. Dalam pengembangan minat baca, keluarga menjadi faktor utama yang menjadi pendukungnya. Kemudian akan diarahkan atau dibina oleh guru di sekolah (Bangsawan, 2018). Menurut Ruslan dan Wibayanti dalam jurnal Dhina Cahya R & Septina R yang berjudul “Peran Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar” mereka mengatakan bahwa, jika siswa membaca sesuatu tanpa memiliki

minat baca yang tinggi maka kegiatan membaca tersebut tidak dilakukan dengan sepenuh hati, akan tetapi jika kegiatan tersebut dilakukan karena kemauannya sendiri maka kegiatan tersebut akan dilakukan sepenuh hati (Rohim & Rahmawati, 2020).

Minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalaniya yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada. Ada beberapa indikator dalam minat belajar yaitu perasaan senang, penerimaan, ketertarikan (Syahputra, 2020). Minat adalah sikap jiwa seseorang dimana ketiga fungsi jiwanya yaitu kognisi, konasi dan emosi, yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan unsur perasaan yang kuat". Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha untuk mencapai tujuannya (Achru, 2019). Sedangkan menurut Djamarah (2011: 13) Definisi Belajar adalah kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang berupa pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku akibat interaksi dari lingkungannya. Jadi minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalaniya yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada. Ada beberapa indikator dalam minat belajar yaitu perasaan senang, penerimaan, ketertarikan (Syahputra, 2020).

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah menggunakan metode SLR (Systematic Literature Review) dimana peneliti mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia. Dengan metode ini, peneliti melakukan review dan identifikasi jurnal- jurnal secara sistematis dengan mengikuti prosedur yang ditetapkan. (Triandini, Jayanatha, Indrawan, Putra, & Iswara, 2019). Kemudian (Annisa et al. 2022) Untuk menyimpulkan penelitian, peneliti mengumpulkan artikel jurnal dengan kata kunci pengaruh gadget, mental anak atau kombinasi keduanya berdasarkan langkah- langkah di atas. Semua artikel yang diperoleh dari artikel kajian literatur ini dicatat untuk mendapatkan data. Pada penelitian ini, kami menggunakan 25 artikel dari jurnal nasional terakreditasi yang terkait.(Meyer & Allen, 1991).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

RQ 1: Adakah pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Generasi Z

Nama Penulis	Judul	Metode	Hasil Penelitian
Ilman Fitriansyah Rahmatullah, Risma Syarah, Putri Meisya, Teofilus, Ardian Hopeman	Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebihan Picu Kesulitan Membaca Dan Mengantuk Saat Pembelajaran Di Kelas Pada Anak Sekolah Dasar	Metode Yang Digunakan Yaitu Dengan Menggunakan Metode Deskriptif	Hasil Dari Penelitian Ini Menyimpulkan Bahwa Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Dapat Berpengaruh Terhadap Kesulitan Membaca Dan Berkurangnya Konsentrasi Pada Saat Pembelajaran Di Ruang Kelas. Oleh Karena Itu, Perlu

			Dilakukan Pembatasan Dan Pengawasan Penggunaan Gadget Oleh Orang Tua Dan Guru Agar Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Tidak Berdampak Pada Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar
Elfa Mustika Wanda	Pengaruh Literasi Digital Pada Generasi Z Terhadap Pergaulan Sosial Di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi	Metode Kualitatif	Hasil Penelitian Ini Yang Dilaksanakan Untuk Mengetahui Keberhasilan Terhadap Kecakapan Literasi Digital Pada Anak Muda Di Indonesia Berada Dalam Tingkat Sedang Dengan Rata-Rata Nilai Di Atas 80%. Pergaulan Bebas Juga Dapat Memicu Generasi Z Dalam Bermalas-Malasan Membaca Maupun Berkomunikasi Dengan Baik, Karena Pergaulan Bebas Memiliki Dampak Negatif Dan Positif Bagi Setiap Individu Yang Merasakan.
Fitriana, Anizar Ahmad, Fitria	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga	Penelitian Menggunakan Pendekatan Kualitatif Dengan Metode Deskriptif.  Pengaruh Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Memberi Dampak Negatif Bagi Perilaku Remaja Dalam	Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Remaja Di Desa Lamdom Telah Menggunakan Gadget Selama 5-7 Jam (300-420 Menit) Dalam Sehari, Yang Berarti Remaja Tersebut Sudah Mengalami Kecanduan Terhadap Gadget Keluarga, Diantaranya

			Ketidakstabilan Emosional Yang Mengakibatkan Remaja Mudah Marah, Emosi, Gelisah, Dan Bahkan Menggurung Diri.
Tasya Jadidah, Siti Aisyaturrodiyah, Ananda Irma Utami, Rahma Rizki Dalimunthe, Nanda Sang Putra	Analisis Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Umur 5-12 Tahun Di Tk/Tpa Al-Hikmah Palembang	Metode Penelitian Ini Adalah Kualitatif, Deskriptif	Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Penggunaan gadget Secara Berlebihan Berdampak Negatif Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak. Dampak Buruk Penggunaan gadget Pada Anak Antara Lain Penarikan Diri, Gangguan Tidur, Perasaan Kesepian, Perilaku Kekerasan, Memudarnya Kreativitas, Dan Risiko Penindasan Maya
Vivi Yumarni	Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini	Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan Kualitatif.	Hasil Penelitian Ini Yakni Mengenai Gadget Adalah Sebuah Perangkat Elektronik Kecil Yang Memiliki Fungsi Khusus. Dari Hari Ke Hari Gadget Selalu Muncul Dengan Menyajikan Teknologi Terbaru Yang Membuat Hidup Manusia Menjadi Lebihpraktis. Teknologi Jelas Mempengaruhi Perkembangan Anak. Karena Sebuah Perangkat Teknologi Merupakan Media Pembelajaran Yang

			Sangat Efektif. Karena Kemajuan Teknologi Juga Dapat Membantu Daya Kreatifitas Anak, Jika Pemanfaatnya Diimbangi Dengan Interaksi Dengan Lingkungan Sekitarnya
--	--	--	--

Menurut (Ilman Fitriansyah Rahmatullah, Risma Syarah, Putri Meisya, Teofilus, Ardian Hopeman) Hasil Dari Penelitian Ini Menyimpulkan Bahwa Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Dapat Berpengaruh Terhadap Kesulitan Membaca Dan Berkurangnya Konsentrasi Pada Saat Pembelajaran Di Ruang Kelas. Oleh Karena Itu, Perlu Dilakukan Pembatasan Dan Pengawasan Penggunaan Gadget Oleh Orang Tua Dan Guru Agar Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Tidak Berdampak Pada Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar

Menurut (Elfa Mustika Wanda) Hasil Penelitian Ini Yang Dilaksanakan Untuk Mengetahui Keberhasilan Terhadap Kecakapan Literasi Digital Pada Anak Muda Di Indonesia Berada Dalam Tingkat Sedang Dengan Rata-Rata Nilai Di Atas 80%. Pergaulan Bebas Juga Dapat Memicu Generasi Z Dalam Bermalasan Membaca Maupun Berkomunikasi Dengan Baik, Karena Pergaulan Bebas Memiliki Dampak Negatif Dan Positif Bagi Setiap Individu Yang Merasakan.

Menurut (Fitriana, Anizar Ahmad, Fitria) Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Remaja Di Desa Landom Telah Menggunakan Gadget Selama 5-7 Jam (300- 420 Menit) Dalam Sehari, Yang Berarti Remaja Tersebut Sudah Mengalami Kecanduan Tergadap Gadget Keluarga, Diantaranya Ketidakstabilan Emosional Yang Mengakibatkan Remaja Mudah Marah, Emosi, Gelisah, Dan Bahkan Menggurung Diri.

Menurut (Tasya Jadidah, Siti Aisyaturrodiyah, Ananda Irma Utami, Rahma Rizki Dalimunthe, Nanda Sang Putra) Hasil Penelitian Menunjukan Bahwa Penggunaan gadget Secara Berlebihan Berdampak Negatif Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak. Dampak Buruk Penggunaan gadget Pada Anak Antara Lain Penarikan Diri, Gangguan Tidur, Perasaan Kesepian, Perilaku Kekerasan, Memudarnya Kreativitas, Dan Risiko Penindasan Maya

Menurut (Vivi Yumarni) Hasil Penelitian Ini Yakni Mengenai Gadget Adalah Sebuah Perangkat Elektronik Kecil Yang Memiliki Fungsi Khusus. Dari Hari Ke Hari Gadget Selalu Muncul Dengan Menyajikan Teknologi Terbaru Yang Membuat Hidup Manusia Menjadi Lebihpraktis. Teknologi Jelas Mempengaruhi Perkembangan Anak. Karena Sebuah Perangkat Teknologi Merupakan Media Pembelajaran Yang Sangat Efektif. Karena Kemajuan Teknologi Juga Dapat Membantu Daya Kreatifitas Anak, Jika Pemanfaatnya Diimbangi Dengan Interaksi Dengan Lingkungan Sekitarnya

RQ 2: Adakah pengaruh penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca

Nama Penulis	Judul	Metode	Hasil Penelitian
Ano Riswano	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi	Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan Penelitian Kuantitatif	Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Siswa Malas Membaca Di Perpustakaan Karena Terbatasnya

	Pai Ftk Uin Ar-Raniry Angkatan 2018		Bahan Pustaka, Kurang Bervariasinya Jenis Layanan Dan Kurangnya Perabot Dan Peralatan Perpustakaan. Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Sebelumnya Mengacu Pada Strategi Dan Tantangan Peningkatan Minat Baca Siswa, Sedangkan Yang Akan Dilakukan Adalah Mengkaji Dan Menganalisis Pengaruh Gadget Terhadap Minat Baca Pada Mahasiswa Prodi Pai Angkatan 2018.19
Yunar Chaerdinan Etnanta, Ana Irhandayaningsih	Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa Sma Negeri 1 Semarang	Penelitian Yang Digunakan Peneliti Yaitu Kuantitatif Deskriptif Dengan Metode Korelasi.	Hasil Penelitian Menyatakan Penggunaan Smartphone Berpengaruh Terhadap Minat Baca Siswa Sma Negeri 1 Semarang. Hal tersebut Dapat Dilihat Dari Hasil Pengujian Hipotesis Yang Menunjukkan Perhitungan T Hitung Pada Variabel Penggunaan Smartphone Sebesar 5,953 Lebih Besar Dari T Tabel Yaitu 2,000, Dan Nilai Sig. Sebesar 0,000 Lebih Kecil Dari 5%
Cut Nelga Isma, Nur Rohman, Istiningsih	Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa Kelas	Penelitian Ini Menggunakan Kualitatif Deskriptif	Penulis Menyatakan Bahwa Pengaruh Penggunaan smartphone Terhadap Minat Baca Itu Adakala Positif Dan

	<p>4 Di Min 13 Nagan Raya</p>	<p>Juga Ada Yang Negatif, Semua Itutergantung Bagaimana Ketegasan Orangtuanya Dan Upaya Guru Untuk Meningkatkan Meningkatkan Minatbacanya Di Sekolah. Dalam Hal Ini, Yang Memegang Peran Penting Yaitu Orangtua, Karenaanak Hanya Menggunakan Smartphone Di Rumah. Jadi, Sebagai Orangtua Harus Bisa Untukmengatur Dan Membatasi Anak Dalam Penggunaan Smartphone Serta Harus Bisamemanfaatkan Internet Dengan Baik Salah satunya Seperti Untuk Mencari Bahan Untukmembuat Tugas Ketika Tidak Mendapatkan Bahan Tersebut Di Buku. Jika Dibiarkanmenggunakan Smartphone Tanpa Pengawasan Maka Akan Berdampak Negatif, Salah satunya seperti Yang Disebutkan Pada Hasil Diatas Yaitu Anak Jadi Malas Membaca Dan Belajar.Kemudian, Disini Peranan Seorang Guru Juga Tidak Kalah Penting Yaitu Membangkitkan Rasaminat Membaca Pada Anak, Salah Satu Cara Mungkin Dengan Membuat Proses</p>
--	-------------------------------	--

			Pembelajaran yang Menyenangkan Agar Siswa Menjadi Semangat Dalam Belajar.
Azeta Fatha Zuhria, Maya Dewi Kurnia, Jaja, Cahyo Hasanudin	Dampak Era Digital Terhadap Minat Baca Remaja	Metode Penelitian Studi Pustaka (Library Research)	Hasil Penelitian Era Digital Lebih Banyak Memberi Manfaat Negatif Daripada Positif Di Kalangan Remaja Terlebih Lagi Terhadap Minat Membaca Dampak Positif Ataupun Dampak Negatif Dapat Diatasi Tergantung Bagaimana Pemanfaatan Gadget Tersebut
Maharani Rauf	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Literasi Minat Membaca Dan Menulis Siswa Upt Spf Sdn Maradekaya 2 Kota Makassar	Penelitian Yang Dilakukan Adalah Dekriptif	Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Terdapat Pengaruh Penggunaan Gadget Secara Signifikan Terhadap Literasi Minat Membaca Dan Pengaruh Penggunaan Gadget Juga Secara Signifikan Terhadap Literasi Minat Menulis. Hal tersebut Diperkuat Dengan Hasil Kuisisioner/Angket Yang Diolah Dengan Metode Regresi Linier. Melalui Analisis Regresi Linier Diperoleh Nilai Sig < 0.05 (Alpha) Untuk Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Literasi Minat Membaca Dan Menulis Siswa Upt Spf Sdn Maradekaya 2 Kota

			Makassar.
--	--	--	-----------

Menurut (Ano Riswano) Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Siswa Malas Membaca Di Perpustakaan Karena Terbatasnya Bahan Pustaka, Kurang Bervariasinya Jenis Layanan Dan Kurangnya Perabot Dan Peralatan Perpustakaan. Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Sebelumnya Mengacu Pada Strategi Dan Tantangan Peningkatan Minat Baca Siswa, Sedangkan Yang Akan Dilakukan Adalah Mengkaji Dan Menganalisis Pengaruh Gadget Terhadap Minat Baca Pada Mahasiswa Prodi Pai Angkatan 2018.19

Menurut (Yunar Chaerdinan Etnanta, Ana Irhandayaningsih) Hasil Penelitian Menyatakan Penggunaan Smartphone Berpengaruh Terhadap Minat Baca Siswa Sma Negeri 1 Semarang. Hal Tersebut Dapat Dilihat Dari Hasil Pengujian Hipotesis Yang Menunjukkan Perhitungan T Hitung Pada Variabel Penggunaan Smartphone Sebesar 5,953 Lebih Besar Dari T Tabel Yaitu 2,000, Dan Nilai Sig. Sebesar 0,000 Lebih Kecil Dari 5%

Menurut (Cut Nelga Isma, Nur Rohman, Istiningsih) Penulis Menyatakan Bahwa Pengaruh Penggunaan smartphone Terhadap Minat Baca Itu Adakala Positif Dan Juga Ada Yang Negatif, Semua Itutergantung Bagaimana Ketegasan Orangtuanya Dan Upaya Guru Untuk Meningkatkan Minatbacanya Di Sekolah. Dalam Hal Ini, Yang Memegang Peran Penting Yaitu Orangtua, Karenaanak Hanya Menggunakan Smartphone Di Rumah. Jadi, Sebagai Orangtua Harus Bisa Untukmengatur Dan Membatasi Anak Dalam Penggunaan Smartphone Serta Harus Bisamemanfaatkan Internet Dengan Baik Salah Satunya Seperti Untuk Mencari Bahan Untukmembuat Tugas Ketika Tidak Mendapatkan Bahan Tersebut Di Buku. Jika Dibiarkanmenggunakan Smartphone Tanpa Pengawasan Maka Akan Berdampak Negatif, Salah Satunyaseperti Yang Disebutkan Pada Hasil Diatas Yaitu Anak Jadi Malas Membaca Dan Belajar.Kemudian, Disini Peranan Seorang Guru Juga Tidak Kalah Penting Yaitu Membangkitkan Rasaminat Membaca Pada Anak, Salah Satu Cara Mungkin Dengan Membuat Proses Pembelajaranyang Menyenangkan Agar Siswa Menjadi Semangat Dalam Belajar.

Menurut (Azeta Fatha Zuhria, Maya Dewi Kurnia, Jaja, Cahyo Hasanudin) Hasil Penelitian Era Digital Lebih Banyak Memberi Manfaat Negatif Daripada Positif Di Kalangan Remaja Terlebih Lagi Terhadap Minat Membaca Dampak Positif Ataupun Dampak Negatif Dapat Diatasi Tergantung Bagaimana Pemanfaatan Gadget Tersebut

Menurut (Maharani Rauf) Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Terdapat Pengaruh Penggunaan Gadget Secara Signifikan Terhadap Literasi Minat Membaca Dan Pengaruh Penggunaan Gadget Juga Secara Signifikan Terhadap Literasi Minat Menulis. Hal Tersebut Diperkuat Dengan Hasil Kuisisioner/Angket Yang Diolah Dengan Metode Regresi Linier. Melalui Analisis Regresi Linier Diperoleh Nilai Sig < 0.05 (Alpha) Untuk Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Literasi Minat Membaca Dan Menulis Siswa Upt Spf Sdn Maradekaya 2 Kota Makassar.

RQ 3 : Adakah Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar

Nama Penulis	Judul	Metode	Hasil Penelitian
Rosiana, Golan Dianto	Analisis Dampak Pengguna Smartphone Mempengaruhi Karakter Dan Minat Belajar Anak	Metode Dalam Pembahasan Ini Menggunakan Metode Deskriptif Analitis	Hasil Dari Penelitian Ini Membahasatau Mencari Tahu Kemana Arah Penggunaan Smartphone Yang Sering Kali Digunakan Dalam kehidupan Sehari-Hari Apakah Untuk Membantu

			Anak Dalam Mencapai Informasi Yang Positif dalam Hal Pelajaran Atau pun Membawa Anak Kepada Hal Yang Negatif Sehingga Mempengaruhi karakter Anak. Penggunaan Smartphone Secara Berlebihan Akan Berdampak Negatif Pada perilaku Sosial Anak. Perilaku Sosial Merupakan Tindakan Yang Berkaitan Dengan Perbuatan manusia Yang Berhubungan Secara Langsung Dengan Nilai Sosial Dalam Lingkungannya.
Dandi Solahudin, Misdalina, Noviati	Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Pada Siswa Kelas 5 Sd Negeri 4 Tanjung Lago	Metode Penelitian Yang Digunakan Adalah Metode Deskriptif Kualitatif.	Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Minat Baca Siswa Yaitu Baik Dengan Ketertarikan Terhadap Bacaan Yang Kurang. Berdasarkan Hasil Analisis Data Diperoleh Dua Faktor Penyebab Kurangnya Minat Baca Siswa, Yaitu Faktor Internal Merupakan Faktor Yang Berasal Dari Diri Siswa Yaitu Kemampuan Membaca
Fitra Ramdhani, Rizki Ramadhan Husaini, Sukri	Pembuatan Rumah Singgah Sebagai Bentuk Peningkatan Minat Belajar Generasi Z Di Kelurahan Muara	Metode Ex-Post Facto	Hasil Dari Pengabdian Ini Terwujudnya Rumah Singgah Yang Sangat Bermanfaat Bagi Masyarakat Khususnya Anak-

	Fajar Barat		Anak Pada Generasi Z Di Kelurahan Tersebut. Hal Ini Dapat Dilihat Dengan Ramainya Pengunjung Rumah Singgah Dari Golongan Anak-Anak Yang Menggunakan Rumah Singgah Sebagai Tempat Singgah, Berkumpul, Belajar Kelompok Dan Membaca
Adeng Hudaya	Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik	Metode Penelitian Menggunakan Ex-Post Facto Karna Hanya Mengungkap Data Mengenai Peristiwa Yg Telah Berlangsung	Hasil Penelitian Dapat Disimpulkan: 1) Tidak Terdapat Pengaruh Positif Gadget Terhadap Disiplin. 2) Tidak Terdapat Pengaruh Positif Gadget Terhadap Minat Belajar Dan 3) Tidak Terdapat Pengaruh Linear Antara Variabel Gadget Terhadap Disiplin Dan Minat Belajar. Hal Ini Juga Bermakna Bahwa Gadget Tidak Mempengaruhi Keduanya
Rispa Nurhalipah, Marisca Yustiana, Saeni, Muhammad Muslih	Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak	Penelitian Ini Menggunakan Metode Kuantitatif Deskriptif Dengan Pengambilan Data Menggunakan Kuesioner,  Pengolahan Data, Analisis Data Dan Interpretasi Data.	Hasil Dari Penelitian Menunjukkan Bahwa Pengaruh Gadget Memiliki Dampak Yang Tidak Baik Untuk Aspek Kognitif Dan Afektif Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak.

Menurut (Rosiana, Golan Dianto) Hasil Dari Penelitian Ini Membahas atau Mencari Tahu Kemana Arah Penggunaan Smartphone Yang Sering Kali Digunakan Dalam kehidupan Sehari-Hari Apakah Untuk Membantu Anak Dalam Mencapai Informasi Yang Positif dalam Hal Pelajaran Ataupun Membawa Anak Kepada Hal Yang Negatif Sehingga Mempengaruhi karakter Anak. Penggunaan Smartphone Secara Berlebihan Akan Berdampak Negatif pada perilaku Sosial Anak. Perilaku Sosial merupakan tindakan yang berkaitan dengan perbuatan manusia

Menurut (Dandi Solahudin, Misdalina, Novianti) Hasil Penelitian Menunjukkan bahwa Minat Baca Siswa yaitu baik dengan ketertarikan terhadap bacaan yang kurang. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh dua faktor penyebab kurangnya minat baca siswa, yaitu faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa yaitu kemampuan membaca

Menurut (Fitra Ramdhani, Rizki Ramadhan Husaini, Sukri) Hasil dari pengabdian ini terwujudnya rumah singgah yang sangat bermanfaat bagi masyarakat khususnya anak-anak pada generasi Z di Kelurahan tersebut. Hal ini dapat dilihat dengan ramainya pengunjung rumah singgah dari golongan anak-anak yang menggunakan rumah singgah sebagai tempat singgah, berkumpul, belajar kelompok dan membaca

Menurut (Adeng Hudaya) Hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap disiplin. 2) Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap minat belajar dan 3) Tidak terdapat pengaruh linear antara variabel gadget terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa gadget tidak mempengaruhi keduanya

Menurut (Rispa Nurhalipah, Marisca Yustiana, Saeni, Muhammad Muslih) Hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap disiplin. 2) Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap minat belajar dan 3) Tidak terdapat pengaruh linear antara variabel gadget terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa gadget tidak mempengaruhi keduanya

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan telah menjadi isu yang signifikan di kalangan mahasiswa generasi Z, terutama terkait dampaknya terhadap minat baca dan minat belajar. Dampak negatif yang diidentifikasi mencakup menurunnya konsentrasi selama proses pembelajaran, kesulitan dalam memahami dan menyerap informasi, serta kebiasaan multitasking yang sering kali mengalihkan perhatian mahasiswa dari tugas-tugas utama mereka. Selain itu, paparan teknologi yang terus-menerus dapat menyebabkan kelelahan digital (digital fatigue), yang tidak hanya memengaruhi produktivitas belajar tetapi juga kesehatan mental secara keseluruhan.

Namun, gadget tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif. Dengan pemanfaatan yang tepat, perangkat ini dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk mendukung proses pembelajaran. Mahasiswa generasi Z dapat memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran interaktif, platform digital, dan akses ke literatur akademik untuk meningkatkan pengetahuan mereka di berbagai bidang. Gadget juga memberikan kemudahan dalam mengakses informasi global secara real-time, yang dapat membantu mahasiswa untuk tetap relevan dan kompetitif di era digital yang serba cepat ini.

Untuk mengoptimalkan manfaat gadget sambil meminimalkan dampaknya, diperlukan pendekatan holistik yang melibatkan berbagai pihak. Orang tua, pendidik, dan lembaga

pendidikan memiliki peran penting dalam memberikan bimbingan dan edukasi kepada mahasiswa tentang penggunaan gadget yang bijak. Strategi seperti pembatasan durasi penggunaan gadget, pengelolaan waktu yang lebih baik, serta pemanfaatan fitur edukatif dapat membantu mahasiswa untuk tetap fokus pada tujuan akademik mereka.

Dengan pengelolaan yang tepat, generasi Z memiliki potensi besar untuk memanfaatkan teknologi secara optimal, tidak hanya untuk pengembangan pribadi tetapi juga untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Dukungan dari lingkungan sekitar, termasuk keluarga dan institusi pendidikan, sangat penting untuk menciptakan generasi yang literat secara digital, kompeten, dan siap menghadapi tantangan global.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A., & Rukayah, L. (2014). *Perkembangan minat baca siswa sekolah dasar di daerah terpencil*. Jakarta: Pustaka Media.
- Ano Riswano. (n.d.). Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca mahasiswa prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry angkatan 2018. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 123-130.
- Artana, I. N. (2015). Pentingnya membaca untuk meningkatkan wawasan berpikir. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 45-50.
- Elendiana, M. (2020). Upaya meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi Anak*, 5(3), 56-65.
- Fitriana, A., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Jurnal Sosial dan Teknologi*, 8(4), 67-72.
- Hellen P. Chuo. (2012). *Generasi Z: Tantangan dan peluang di era digital*. Surabaya: Erlangga.
- Ilmi, W., & Wahyudin, D. (2021). Rendahnya motivasi orang tua terhadap minat baca siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 134-145.
- Lubis, R. (2020). Membaca sebagai sarana meningkatkan kecerdasan dan wawasan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 14(3), 98-105.
- Maharani Rauf. (2023). Pengaruh gadget terhadap literasi minat membaca dan menulis siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 11(5), 210-222.
- Meyer, J. P., & Allen, N. J. (1991). A three-component conceptualization of organizational commitment. *Human Resource Management Review*, 1(1), 61-89.
- Padmono, P. (2002). Psikologi minat baca dan aplikasinya dalam pendidikan. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(4), 167-174.
- Santoso, E. T. (2015). *Raising children in digital era*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiarti, D. (2012). Proses membaca dan pemahaman teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(2), 89-97.
- Surya, M. (2003). Minat sebagai faktor penting dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 9(2), 100-110.
- Triatma, P. (2016). Faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca siswa. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 4(1), 78-84.
- Wijoyo, H., dkk. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*. Bandung: Alfabeta.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Teknologi dan Perkembangan Anak*, 12(3), 34-45.