



Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMAN 1 Tolitoli

Cindi Amalia Hapsari^{1*}, Mohammad Djamil M Nur², Arda³

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, Indonesia

²⁻³ Universitas Islam Negeri Datokaraman Palu, Indonesia

*Penulis Korespondensi: sindhyamaliahapsari@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the influence of the use of gadgets on the reading interest of students at SMAN 1 Tolitoli. The background of this research departs from the phenomenon of declining students' interest in reading in the digital era, where students spend more time using gadgets for entertainment such as social media, online games, and watching videos than reading books or lesson literature. The low number of visits to school libraries, which only increased before the exam, is a major indicator of the weakening of the literacy culture among students. This study uses a quantitative approach with data collection techniques through observation, questionnaires, and documentation. Data analysis was carried out by normality test, t-test, and determination coefficient (R^2) to determine the magnitude of the influence of gadgets on reading interest. The results of the study show that there is a significant influence between the use of gadgets on students' reading interest. The calculated value of $4,028 > t_{table} 1,655$ indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted. The use of gadgets contributed 9.8% to the reading interest of students at SMAN 1 Tolitoli, while the rest was influenced by other factors such as family environment, learning motivation, and support for literacy facilities at school.*

Keywords: *Gadget; Reading interest; Students or learners; Digital literacy; Education*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli. Latar belakang penelitian ini berangkat dari fenomena menurunnya minat baca siswa di era digital, di mana peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget untuk hiburan seperti media sosial, permainan daring, dan menonton video dibandingkan membaca buku atau literatur pelajaran. Rendahnya kunjungan ke perpustakaan sekolah, yang hanya meningkat menjelang ujian, menjadi indikator utama melemahnya budaya literasi di kalangan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji t, dan koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya pengaruh gadget terhadap minat baca. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan gadget terhadap minat baca peserta didik. Nilai thitung sebesar $4,028 > t_{tabel} 1,655$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Penggunaan gadget berkontribusi sebesar 9,8% terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan keluarga, motivasi belajar, dan dukungan fasilitas literasi di sekolah.

Kata kunci: *Gadget; Minat baca; Peserta didik; Literasi digital, Pendidikan*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang komunikasi, telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat modern. Salah satu inovasi yang sangat menonjol adalah gadget. *Gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga memiliki berbagai fungsi lain yang mencakup hiburan (Ashifa, *et al.*, 2022) pendidikan hingga akses informasi digital seperti buku elektronik keberadaan gadget telah merambah seluruh lapisan masyarakat tanpa mengenal usia dan wilayah, termasuk di lingkungan pendidikan.

Selain itu *gadget* merupakan perangkat teknologi yang hampir selalu ada di setiap orang. *Gadget* sebagai perangkat teknologi, nilai efektivitasnya lebih unggul dibandingkan dengan

media massa lainnya. Bahkan penggunaan gadget sudah berjalan jauh sampai ke desa dan menghilangkan batas usia pemakainya. Dengan menggunakan *gadget* seperti *smartphone*, *laptop* dan *ipad* dapat mempermudah siswa untuk mengembangkan minat baca. Menurut Warschauser di dalam bukunya *Laptops and Literacy: Learning in the Wireless Classroom*, membahas bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk mendukung minat baca (Christina, 2017). Minat baca adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk mencari kesempatan dan sumber daya untuk melakukan kegiatan membaca (Khoiruddin *et al.*, 2017). Dengan demikian, tingginya minat baca seseorang maka kuat juga keinginan dan keaktifan mereka dalam membaca.

Di sisi lain, minat baca merupakan aspek fundamental dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia. Rendahnya minat baca masyarakat Indonesia telah menjadi perhatian nasional. Berdasarkan data UNESCO tahun 2017, Indonesia berada di peringkat kedua terbawah dalam literasi global, dengan hanya 0,001% dari populasi yang memiliki kebiasaan membaca (Qulloh, 2021). Data dari *Central Connecticut State University* (2016) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-60 dari 61 negara di Indonesia berada pada peringkat yang relative tinggi, menandakan adanya potensi yang belum dimaksimalkan. Kemudian di SMAN 1 Tolitoli, mengimplementasi konsep sekolah digital telah menjadikan teknologi sebagai begaian penting dalam proses pembelajaran. Setiap kelas dilengkapi dengan akses internet, dan peserta didik diwajibkan membawa *smartphone* sebagai alat bantu belajar. Meskipun pemanfaatan *gadget* seharusnya mendukung akses literasi, pengamatan menunjukkan bahwa kunjungan peserta didik ke perpustakaan masih rendah dan intensitas membaca belum optimal. Fenomena ini menunjukkan adanya ambiguitas dalam penggunaan *gadget* sebagai alat pendukung literasi.

Literatur sebelumnya juga telah membahas peran teknologi dalam pendidikan. Warschauer (2006) dalam bukunya *Laptops and Literacy: Learning in the Wireless Classroom* menekankan pentingnya Integrasi teknologi dalam pengembangan literasi siswa. Selain itu, berbagai penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memiliki pengaruh positif maupun negatif tergantung pada cara pemanfaatannya (Riswano, 2015; Rauf, 2018; Akina, 2020). Berangkat dari fenomena sosial di atas dan fakta literatur yang tersedia, dapat disimpulkan sementara bahwa terdapat potensi keterkaitan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat minat baca peserta didik. Namun demikian, keterbaruan dari penelitian ini terletak pada konteks lokal yaitu SMAN 1 Tolitoli sebagai sekolah digital yang tengah berproses dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk

mengkaji secara ilmiah bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca peserta didik di sekolah tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis dalam penelitian ini bertumpu pada dua konsep utama, yaitu penggunaan *gadget* dan minat baca. *Gadget* dipahami sebagai perangkat elektronik modern yang multifungsi, dirancang untuk mempermudah aktivitas manusia dalam komunikasi, informasi, hiburan, maupun pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, gadget dapat digunakan untuk mengakses materi digital, *e-book*, video pembelajaran, hingga *platform e-learning*. *Teori multimedia* yang dikemukakan Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, video, dan audio, sehingga *gadget* dapat menjadi media pembelajaran yang potensial. Namun demikian, penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat berdampak negatif, seperti berkurangnya interaksi sosial, gangguan kesehatan, hingga penurunan minat baca.

Minat baca sendiri dipahami sebagai kecenderungan psikologis yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas membaca dengan penuh kesadaran dan kesenangan. Menurut Slameto, minat merupakan kecenderungan yang timbul tanpa adanya paksaan dari pihak luar, sedangkan Darmono menegaskan bahwa minat baca merupakan dorongan jiwa yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas membaca. Faktor yang memengaruhi minat baca dapat dibagi menjadi internal, seperti motivasi, kebiasaan, dan kemampuan berbahasa; serta eksternal, seperti dukungan keluarga, lingkungan sekolah, dan ketersediaan fasilitas literasi. Indikator minat baca mencakup kesenangan membaca, kesadaran manfaat membaca, waktu membaca, dan kuantitas bacaan yang diakses.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan adanya keterkaitan signifikan antara penggunaan gadget dan minat baca. Riswano (2020) menemukan bahwa penggunaan gadget berpengaruh besar terhadap minat baca mahasiswa. Rauf (2023) menegaskan adanya pengaruh signifikan gadget terhadap literasi membaca dan menulis siswa. Sementara itu, Akina (2019) menunjukkan bahwa kecanduan bermain gadget berdampak negatif terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa MAN 1 Medan. Ketiga penelitian ini memperlihatkan bahwa gadget memiliki dua sisi: dapat meningkatkan akses terhadap literasi jika digunakan secara tepat, tetapi juga dapat menurunkan minat baca jika digunakan berlebihan.

Berdasarkan kajian tersebut, kerangka pemikiran penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan gadget (X) berpotensi memengaruhi minat baca (Y) peserta didik. Gadget yang diarahkan pada aktivitas produktif seperti membaca *e-book*, literatur pendidikan, dan sumber

digital lainnya dapat memperkuat minat baca. Namun, penggunaan gadget yang lebih dominan untuk hiburan justru dapat melemahkan minat baca siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menguji hipotesis:

H₀: Tidak terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik.

H_a: Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *cross sectional*, karena data dikumpulkan pada satu waktu yang sama. Populasi dan Sampel. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 1 Tolitoli sebanyak 245 orang. Penentuan sampel menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, sehingga diperoleh 152 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan proportionate stratified random sampling, sehingga distribusi sampel di setiap kelas proporsional terhadap jumlah populasi. Variabel Penelitian, variabel bebas adalah penggunaan gadget (X), sedangkan variabel terikat adalah minat baca (Y). Indikator variabel penggunaan *gadget* meliputi: menambah informasi, media belajar, akses internet, dan waktu penggunaan. Indikator variabel minat baca meliputi: kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, kuantitas bacaan, dan waktu membaca.

Penggunaan gadget di kalangan pelajar memiliki pengaruh yang kompleks terhadap kebiasaan belajar dan minat baca. Menurut Arifin dan Rahayu (2020), penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengalihkan fokus siswa dari aktivitas literasi tradisional seperti membaca buku menuju konsumsi konten digital yang lebih instan. Namun, jika dimanfaatkan dengan baik, gadget juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif melalui akses informasi dan sumber bacaan daring (Handayani, 2020). Fitriyani dan Sari (2021) menambahkan bahwa intensitas penggunaan smartphone berkorelasi negatif dengan frekuensi membaca buku cetak di kalangan remaja sekolah menengah. Sementara itu, Putri dan Nugroho (2019) menekankan perlunya strategi penguatan literasi di sekolah agar siswa mampu menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan kegiatan membaca. Rahman (2022) juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memengaruhi perkembangan kognitif remaja, termasuk menurunkan kemampuan konsentrasi dalam membaca teks panjang.

Instrumen Penelitian. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup dengan skala Likert lima poin (sangat setuju sampai sangat tidak setuju). Instrumen disusun berdasarkan penelitian terdahulu (Riswano, 2020) dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya dengan hasil

seluruh item valid (r hitung $>$ r tabel) dan reliabel ($Cronbach's\ Alpha > 0,70$). Teknik Pengumpulan Data. Data diperoleh melalui kuesioner, observasi awal, dan dokumentasi yang relevan dengan penggunaan gadget serta aktivitas membaca peserta didik. Teknik analisis data, analisis dilakukan secara kuantitatif menggunakan program SPSS versi 24. Uji normalitas data dilakukan dengan *Kolmogorov-Smirnov*. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji-t untuk melihat pengaruh variabel X terhadap Y, serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca.

Model penelitian, model penelitian ini menjelaskan bahwa variabel independen (penggunaan *gadget*, X) memengaruhi variabel dependen (minat baca, Y). Dengan kata lain, semakin tinggi intensitas dan kualitas penggunaan *gadget* untuk tujuan akademik, maka semakin besar kemungkinan meningkatnya minat baca siswa, dan sebaliknya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengumpulan Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Tolitoli, Sulawesi Tengah dengan populasi seluruh peserta didik kelas XI sebanyak 245 orang. Sampel ditentukan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* sehingga diperoleh 152 responden, yang merepresentasikan setiap jurusan di kelas XI secara proporsional. Data dikumpulkan melalui kuesioner berskala Likert lima poin, dilengkapi observasi, serta dokumentasi terkait aktivitas peserta didik dalam penggunaan gadget dan kebiasaan membaca. Pengumpulan data dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Deskripsi Hasil Penelitian

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji statistik yang digunakan untuk menentukan apakah distribusi suatu data mengikuti distribusi normal atau tidak. Oleh karena itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pengujian normalitas data harus dilakukan terlebih dahulu. Jika nilai sig lebih besar dari 0,05 data yang diuji dianggap memiliki distribusi normal, sedangkan jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 data tersebut dianggap tidak memiliki distribusi normal. Hasil uji normalitas ini diperoleh dengan bantuan pengolahan data menggunakan SPSS dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data.

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Unstandardized Residual	.059	152	.200*	.988	152	.240

Sumber: Data primer diolah 2024

Berdasarkan hasil output, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal dan memenuhi salah satu prasyarat utama untuk analisis statistik lebih lanjut.

Uji T

Uji T dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli.

Tabel 2. Hasil Uji T.

Variabel	B	Thitung	Sig.
Konstanta	23.924	4.409	.000
Penggunaan <i>Gadget</i>	.353	.088	.000

Sumber: Data primer diolah 2024

Berdasarkan tabel di atas, nilai yang diperoleh sebesar 4.028. Dengan nilai ini, dan mengingat jumlah sampel (n) sebanyak 152, nilai derajat kebebasan (df) dihitung sebanyak $n-2$, yaitu $152-2=150$. Karena nilai T sebesar 4.028 lebih besar dari pada nilai T_{tabel} 1.655 dan nilai sig kurang dari 0.05 dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli.

Koefisien Determinasi (R^2)

Nilai R^2 sebesar 0,098 mengindikasikan bahwa penggunaan *gadget* menjelaskan variasi minat baca sebesar 9,8%, sementara sisanya (90,2%) dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, seperti kebiasaan keluarga, ketersediaan fasilitas literasi, motivasi intrinsik, maupun pengaruh lingkungan sosial.

Deskripsi Data Kuesioner

Berdasarkan data kuesioner, mayoritas peserta didik menggunakan gadget untuk tujuan akademik. Sebanyak 77 responden (50,7%) sangat setuju dan 62 responden (40,7%) setuju bahwa gadget membantu mereka dalam mencari bahan pembelajaran di internet. Hal ini menunjukkan peran *gadget* sebagai sarana literasi digital yang memudahkan akses pengetahuan.

Selain itu, dalam aspek media belajar, responden menunjukkan sikap seimbang: 27 responden (17,7%) sangat setuju lebih suka membaca lewat gadget, 30 (19,7%) setuju, 75 (49,3%) netral, dan sisanya kurang setuju. Data ini menggambarkan bahwa meskipun gadget dominan digunakan, buku cetak tetap relevan dalam kebiasaan membaca siswa.

Dalam indikator akses internet, mayoritas responden menyatakan sangat setuju 80 orang (52,6%) dan setuju 59 orang (38,8%) bahwa *gadget* membantu memperluas wawasan.

Hal ini menegaskan peran internet melalui gadget bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga sumber belajar yang produktif.

Sementara itu, dalam hal minat baca, sebagian besar siswa menyatakan menikmati kegiatan membaca 92 orang (60,5% setuju dan sangat setuju). Mereka juga menyadari manfaat membaca, baik untuk menambah wawasan maupun untuk pengembangan diri. Namun, terkait kuantitas bacaan, mayoritas masih bersikap netral (52,6%), yang berarti intensitas membaca belum konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa meski ada kesadaran akan pentingnya membaca, penerapannya masih belum maksimal.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh positif terhadap minat baca peserta didik. Meskipun kontribusinya relatif kecil (9,8%), hasil ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer), yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disampaikan dalam berbagai format media. *Gadget* memungkinkan akses bacaan digital, *e-book*, dan multimedia yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi membaca. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Riswano (2020) yang menunjukkan pengaruh *gadget* terhadap minat baca mahasiswa, serta Rauf (2023) yang membuktikan adanya hubungan signifikan *gadget* dengan literasi membaca dan menulis siswa sekolah dasar. Namun, penelitian ini juga mengingatkan pada hasil studi Akina (2019) yang menemukan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat menurunkan minat membaca Al-Qur'an. Dengan demikian, pengaruh *gadget* bersifat ganda: positif bila diarahkan ke literasi produktif, namun negatif bila dominan untuk hiburan semata.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli, dengan kontribusi sebesar 9,8%. Meskipun persentase pengaruh relatif kecil, temuan ini membuktikan bahwa gadget tetap menjadi salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi kebiasaan membaca siswa, di samping faktor-faktor lain seperti lingkungan keluarga, dukungan sekolah, maupun motivasi pribadi. Kesimpulan ini sekaligus menjawab tujuan penelitian bahwa intensitas dan kualitas penggunaan gadget memiliki keterkaitan dengan tingkat minat baca peserta didik.

Temuan ini memiliki implikasi penting baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini mendukung teori multimedia yang menegaskan bahwa teknologi digital dapat memengaruhi pola belajar dan literasi generasi muda. Secara praktis, hasil penelitian menegaskan perlunya strategi pedagogis untuk mengarahkan penggunaan gadget ke arah

produktif, seperti pemanfaatan e-book, jurnal digital, maupun aplikasi literasi. Peserta didik disarankan menggunakan gadget secara bijak dengan menyeimbangkan akses digital dan bacaan cetak, sementara sekolah dapat mengintegrasikan teknologi dalam program literasi serta menyusun kebijakan penggunaan gadget yang mendukung pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup lokasi dan sampel, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang memengaruhi minat baca, seperti pengaruh keluarga, media sosial, maupun budaya literasi sekolah, serta membandingkan efektivitas membaca melalui media digital dan metode konvensional untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang pola literasi di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SMAN 1 Tolitoli yang telah memberikan izin serta dukungan dalam proses pengumpulan data, dan kepada para peserta didik yang telah berpartisipasi sebagai responden penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, serta semua pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini. Artikel ini merupakan bagian dari hasil skripsi yang disusun di UIN Datokarama Palu.

DAFTAR REFERENSI

- Akina, M. (2022). Pengaruh kecanduan bermain gadget terhadap minat membaca Al-Qur'an (Studi kasus siswa/i MAN 1 Medan) Fakultas Ushuluddin, UIN Sumatera Utara.
- Arifin, Z., & Rahayu, D. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2), 112–120. <https://doi.org/10.24036/jpti.v6i2.2103>
- Ashifa, R., Yulianti, & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(1), 503–510. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Aulia, B. F., Subarjah, S. S., & Rahma, Y. (2024). Media sosial sebagai sarana peningkatan literasi digital masyarakat. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 86–93. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Bima/article/view/806/828>
- Fitriyani, N., & Sari, R. (2021). Hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan minat baca siswa SMA. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 5(1), 45–56. <https://doi.org/10.33369/jlp.v5i1.12876>

- Handayani, L. (2020). Pengaruh media digital terhadap budaya literasi siswa di era milenial. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 221–230. <https://doi.org/10.24832/jpk.v10i3.2540>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://core.ac.uk/reader/236197180>
- Jannah, R. R., Suryadi, & Mulyani, R. R. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan. *Jurnal EduTech*, 9(2), 220–227. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/download/16388/pdf>
- Khoiruddin, A., Taulabi, I., & Imron, A. (2016). Menumbuhkan minat baca sejak dini di Taman Baca Masyarakat. *Journal An-Nafs*, 1(2), 291–319. <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/psikologi/article/view/295>
- Parker, C. (2017). Laptops and literacy: Learning in the wireless classroom. *Journal of Teaching and Learning*, 5(1), 77–79. https://www.researchgate.net/publication/316056589_Laptops_and_Literacy_Learning_in_the_Wireless_Classroom
- Putri, A., & Nugroho, B. (2019). Minat baca di era digital: Tantangan dan strategi penguatan literasi sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(2), 98–107. <https://doi.org/10.24036/jip.v25i2.1024>
- Qulloh, F. I. (2021). Pengembangan literasi dalam peningkatan minat baca pada perpustakaan mini Pesantren Pelajar Al-Fath Rejomulyo Kediri. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 1(2), 70–79. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/165/136>
- Rahman, F. (2022). Penggunaan gadget dan implikasinya terhadap perkembangan kognitif remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 33–42. <https://doi.org/10.21009/jppi.v9i1.2753>
- Rauf, M. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap literasi minat membaca dan menulis siswa UPT SPF SDN Maredekaya 2 Kota Makassar [Tesis diterbitkan]. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa.
- Riswano, A. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTIK UIN Ar-Raniry [Skripsi diterbitkan]. Jurusan Tarbiyah, UIN Ar-Raniry.