

Solusi Inovatif Meningkatkan Minat Baca di Era Digital

Nabila Nur Anisah¹, Anggi Trio Meisya², Paisah³, Valencia Nanda Luckyta⁴, Dian Puspita⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Bakti Nusantara, Pringsewu Sel., Kec. Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung
nabilanuranisa101@gmail.com

Abstract

In the rapidly evolving technological era, reading interest—especially among the younger generation—has significantly declined. This shift is primarily due to changes in habits of accessing information, moving from reading long texts to consuming visual and audio content through social media, short videos, and other digital platforms. This study aims to explore innovative solutions that can be implemented to increase reading interest amidst digitalization. The method used is literature review and observation of technological trends related to reading behavior. The findings reveal that integrating technology such as interactive e-books, gamified digital literacy apps, virtual reading communities, and the use of social media for literacy content can effectively reignite reading interest. These solutions must be aligned with the preferences of the digital generation, who favor interactive and visually engaging experiences. Collaboration between educational institutions, app developers, and government bodies is essential to create an adaptive, enjoyable, and sustainable literacy ecosystem in this technological age.

Keywords: Reading Interest, Innovation, Technology, Digital Literacy, Young Generation.

Abstrak

Di era teknologi yang semakin berkembang, minat baca masyarakat terutama di kalangan generasi muda mengalami penurunan yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh pergeseran kebiasaan dalam mengakses informasi, dari membaca teks panjang ke konsumsi konten visual dan audio secara instan melalui media sosial, video pendek, dan platform digital lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi solusi inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat baca di tengah arus digitalisasi. Metode yang digunakan adalah studi literatur dan observasi terhadap tren teknologi yang berkaitan dengan perilaku membaca. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi teknologi seperti e-book interaktif, aplikasi literasi digital berbasis permainan (gamifikasi), komunitas membaca virtual, serta pemanfaatan media sosial untuk konten literasi mampu mendorong kembali minat membaca. Solusi ini harus disesuaikan dengan karakteristik generasi digital yang lebih menyukai hal interaktif dan visual. Diperlukan kolaborasi antara lembaga pendidikan, pengembang aplikasi, dan pemerintah untuk menciptakan ekosistem literasi yang adaptif, menyenangkan, dan berkelanjutan di era teknologi ini.

Kata kunci: Minat Baca, Inovasi, Teknologi, Literasi Digital, Generasi Muda.

Copyright (c) 2025 Nabila Nur Anisah, Anggi Trio Meisya, Paisah, Valencia Nanda Luckyta, Dian Puspita

✉Corresponding author: Nabila Nur Anisah

Email Address: nabilanuranisa101@gmail.com (Pringsewu Sel., Kec. Pringsewu, Kab. Pringsewu, Lampung)

Received 05 May 2025, Accepted 11 May 2025, Published 17 May 2025

PENDAHULUAN

Minat baca merupakan salah satu indikator utama dalam menentukan tingkat literasi dan kualitas pendidikan suatu bangsa. Membaca bukan hanya aktivitas memperoleh informasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir kritis, imajinasi, kreativitas, dan karakter seseorang. Namun, tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan budaya membaca di Indonesia masih cukup besar. Berdasarkan data dari UNESCO dan beberapa lembaga survei nasional, minat baca masyarakat Indonesia tergolong rendah, bahkan sering dibandingkan dengan negara-negara maju yang telah memiliki tradisi literasi yang kuat.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, akses terhadap informasi sebenarnya menjadi semakin mudah dan terbuka lebar. Generasi saat ini, yang dikenal sebagai digital native, sangat

akrab dengan berbagai platform teknologi seperti media sosial, YouTube, podcast, dan aplikasi digital lainnya. Sayangnya, kemajuan ini tidak selalu berbanding lurus dengan peningkatan minat baca. Alih-alih membaca buku atau artikel panjang, sebagian besar masyarakat kini lebih tertarik pada konten singkat, visual, dan hiburan instan. Perubahan pola konsumsi informasi ini menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan dan literasi.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pendekatan konvensional dalam menumbuhkan minat baca sudah tidak lagi cukup efektif, terutama untuk generasi muda. Diperlukan solusi inovatif yang tidak hanya mengajak masyarakat untuk membaca, tetapi juga mampu menyesuaikan diri dengan karakter dan kebiasaan digital mereka. Teknologi seharusnya tidak dianggap sebagai hambatan, melainkan sebagai sarana yang bisa diintegrasikan ke dalam strategi peningkatan literasi. Misalnya, melalui pengembangan aplikasi e-book interaktif, podcast literasi, komunitas baca online, gamifikasi literasi, hingga pemanfaatan media sosial sebagai wadah berbagi informasi bacaan yang menarik dan edukatif.

Selain itu, peran lembaga pendidikan, keluarga, pemerintah, dan masyarakat juga sangat penting dalam menciptakan ekosistem literasi digital yang mendukung. Sekolah dapat merancang kurikulum yang mendorong literasi digital kreatif, orang tua bisa menjadi fasilitator di rumah, sementara pemerintah dapat menciptakan kebijakan dan program literasi berbasis teknologi yang inklusif dan berkelanjutan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan berbagai solusi inovatif dalam meningkatkan minat baca di era teknologi. Fokus utama penelitian ini adalah menggali pendekatan yang efektif dan relevan dengan kebutuhan masyarakat digital, sehingga budaya membaca tidak hanya bertahan, tetapi juga berkembang seiring zaman. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan generasi pembelajar yang literat, adaptif, dan melek teknologi.

Menurut Tarigan (2008), minat baca adalah keinginan yang kuat dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan membaca yang datang dari kesadaran sendiri, bukan karena paksaan. Sementara itu, penelitian oleh Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital seperti e-book dan audiobook dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam membaca, terutama jika disajikan secara interaktif.

Yuliana (2022) menambahkan bahwa pembentukan komunitas literasi digital melalui media sosial dapat menciptakan lingkungan membaca yang menyenangkan dan memotivasi. Hal ini didukung oleh riset Ichda et al. (2023) yang memanfaatkan aplikasi Literacy Cloud berbasis Chromebook untuk meningkatkan keterlibatan membaca siswa sekolah dasar melalui cerita bergambar digital.

Selain itu, teori belajar konstruktivis menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami dan menyerap informasi jika mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, solusi yang menggabungkan teknologi dan partisipasi aktif seperti gamifikasi membaca, forum

diskusi online, serta tantangan literasi digital sangat potensial dalam meningkatkan minat baca generasi muda.

Dengan dasar teori dan penelitian terdahulu ini, penelitian ini mencoba menghadirkan pendekatan baru yang tidak hanya adaptif terhadap teknologi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitatif deskriptif*, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena sosial berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan maupun dari sumber-sumber literatur terpercaya. Dalam konteks penelitian ini, fenomena yang dikaji adalah rendahnya minat baca di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda, di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, serta upaya untuk mencari solusi inovatif yang dapat diterapkan secara praktis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *studi pustaka (library research)*, di mana data dan informasi dikumpulkan dari berbagai sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku, artikel penelitian, laporan survei, berita, serta publikasi daring yang relevan dengan topik literasi dan teknologi. Peneliti secara sistematis mengkaji literatur terkait perkembangan minat baca, kebiasaan digital masyarakat, serta teknologi yang telah diimplementasikan dalam dunia pendidikan dan literasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi, yaitu dengan menelusuri dan menganalisis sumber-sumber yang kredibel seperti Google Scholar, ResearchGate, Academia.edu, dan repositori jurnal nasional. Selain itu, observasi terhadap tren penggunaan teknologi seperti aplikasi e-book, podcast edukatif, media sosial, serta komunitas literasi digital juga dilakukan untuk memperkaya data.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan metode analisis konten (*content analysis*) untuk mengelompokkan dan menginterpretasikan data berdasarkan tema-tema tertentu, seperti: penyebab rendahnya minat baca, peran teknologi dalam perilaku membaca, serta bentuk-bentuk inovasi yang sudah dan bisa diterapkan. Proses analisis dilakukan secara kualitatif dengan tujuan merumuskan kesimpulan yang mendalam dan kontekstual.

Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang holistik mengenai hubungan antara perkembangan teknologi dan minat baca, serta memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan solusi alternatif yang dapat diadaptasi sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Diharapkan dengan metode ini, hasil penelitian dapat memberikan rekomendasi nyata yang aplikatif untuk meningkatkan budaya membaca secara menyenangkan dan berkelanjutan.

HASIL DAN DISKUSI

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola perilaku masyarakat dalam mengakses informasi, termasuk dalam aktivitas membaca. Generasi muda saat ini lebih akrab dengan layar gawai

dibandingkan dengan buku fisik. Meskipun akses terhadap bahan bacaan menjadi lebih mudah berkat teknologi, namun minat baca justru menurun karena tergeser oleh konten hiburan yang bersifat instan dan cepat konsumsi seperti media sosial, video pendek, dan gim daring.

Meningkatkan minat baca di tengah era digital menuntut pendekatan baru yang inovatif dan adaptif, bukan sekadar mendorong masyarakat untuk membaca, tetapi juga mengubah cara mereka melihat aktivitas membaca itu sendiri sebagai sesuatu yang menarik, menyenangkan, dan sesuai gaya hidup mereka. Berikut adalah beberapa solusi inovatif yang dapat diterapkan secara strategis:

Pemanfaatan Aplikasi e-Book dan Audiobook Interaktif

Aplikasi digital seperti Wattpad, iPusnas, Google Books, dan Storytel menjadi media alternatif yang sangat efektif. Tidak hanya menghadirkan buku digital, beberapa platform kini dilengkapi fitur interaktif seperti komentar antar pembaca, pilihan genre personal, ilustrasi visual, dan narasi suara (audiobook). Hal ini membuat pengalaman membaca menjadi lebih fleksibel dan menarik, terutama bagi mereka yang memiliki kesibukan tinggi atau gaya belajar auditori. Pembaca bisa menikmati cerita sambil melakukan aktivitas lain seperti berolahraga atau dalam perjalanan.

Gamifikasi Literasi

Gamifikasi atau penerapan elemen permainan dalam aktivitas membaca terbukti dapat meningkatkan motivasi. Contoh implementasinya adalah aplikasi membaca yang menggunakan sistem level, poin, badge penghargaan, hingga tantangan bulanan seperti "Read 10 Books in 30 Days". Anak-anak dan remaja cenderung lebih tertarik saat mereka merasa "bermain" bukan "belajar". Bahkan, sekolah dapat menciptakan sistem reward internal yang melibatkan keterlibatan guru, orang tua, dan siswa dalam sebuah ekosistem literasi yang menyenangkan.

Media Sosial sebagai Wadah Literasi Kreatif

Alih-alih melarang penggunaan media sosial, strategi yang lebih efektif adalah menjadikannya sebagai media promosi literasi. Konten literasi kini berkembang dalam bentuk *book review*, *booktok*, *literasi visual*, dan *storytelling reels* yang sangat populer di platform seperti TikTok dan Instagram. Konten singkat yang dikemas secara menarik—misalnya ulasan buku dalam 1 menit, kutipan inspiratif dengan desain estetik, hingga vlog membaca (*reading vlog*)—membuktikan bahwa minat baca dapat tumbuh melalui medium digital populer.

Komunitas Literasi Digital

Komunitas online seperti *Goodreads Indonesia*, *Bookstagram*, atau grup Telegram membaca bersama, menciptakan ruang untuk berdiskusi, bertukar rekomendasi bacaan, hingga mengadakan acara daring seperti *bedah buku*, *readathon*, dan *live reading session*. Komunitas ini membangun semangat kolektif, yang membuat membaca terasa lebih hidup dan tidak dilakukan sendirian. Partisipasi dalam komunitas juga menciptakan rasa keterikatan dan tanggung jawab sosial dalam menyelesaikan bacaan.

Perpustakaan Digital dan Literasi Sekolah Berbasis Teknologi

Institusi pendidikan dapat memainkan peran penting dengan mentransformasi perpustakaan konvensional menjadi perpustakaan digital (*digital library*) yang mudah diakses melalui smartphone

atau komputer sekolah. Selain itu, guru dapat mengintegrasikan teknologi seperti *Google Classroom*, *Quizziz*, atau *Literacy Cloud* ke dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan video edukatif, teks interaktif, dan aplikasi bacaan berbasis kurikulum akan mendukung penguatan budaya baca di sekolah sejak dini.

Kolaborasi antara Pemerintah, Edukator, dan Developer Teknologi

Inovasi dalam meningkatkan minat baca tidak dapat dilakukan secara parsial. Perlu kolaborasi aktif antara pihak pemerintah, pendidik, dan pengembang teknologi. Pemerintah dapat menyediakan anggaran dan regulasi untuk mendukung proyek literasi digital, sementara pengembang teknologi menciptakan aplikasi edukatif yang relevan dan mudah diakses. Kolaborasi ini akan menghasilkan sistem literasi yang tidak hanya inovatif tetapi juga berkelanjutan dan inklusif.

KESIMPULAN

Minat baca di Indonesia masih tergolong rendah, dan hal ini menjadi tantangan serius di tengah derasnya arus informasi digital. Meskipun teknologi sering dianggap sebagai penyebab berkurangnya minat baca, sesungguhnya teknologi juga memiliki potensi besar sebagai alat pendukung literasi jika dimanfaatkan secara tepat dan inovatif.

Melalui pemanfaatan aplikasi digital, media sosial, gamifikasi, dan komunitas literasi online, masyarakat—khususnya generasi muda—dapat kembali termotivasi untuk membaca. Solusi inovatif ini tidak hanya membuat kegiatan membaca menjadi lebih menarik, tetapi juga membangun ekosistem literasi yang relevan dengan zaman.

Diharapkan dengan adanya strategi-strategi tersebut, budaya membaca dapat tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, menciptakan masyarakat yang tidak hanya melek digital, tetapi juga melek literasi.

REFERENSI

- Amalia, A. S. (2024). "Meningkatkan Minat Membaca Peserta Didik dengan Menggunakan Aplikasi Wattpad di Era Digital pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang." . SEMNASFIP.
- Antara News.com. (2020). Akademisi Perpustakaan Digital Dorong Minat Baca Mahasiswa. <https://www.antaraneews.com/berita/1695950/akademisi-perpustakaan-digital-dorongminatbaca-mahasiswa>.
- Bu'ulolo, Y. (2021). Membangun Budaya Literasi Di Sekolah. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, 3(1), 16-23.
- Ichda, F., Pramudibyanto, H., & Prasetyo, A. (2023). *Pemanfaatan Literacy Cloud dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa*. *Jurnal Edukasi Teknologi*, 4(3), 101-108.
- Rahmawati, D. (2021). *Pemanfaatan Teknologi untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 45-52.

- Resti, R. e. (2024). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar.". *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8.3 , 1145-1157.
- Susanti, A. I. (2021). *Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- UNESCO. (2020). *World Literacy Report*. Retrieved from www.unesco.org
- Widianto, E. (2021). "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.". *Journal of Education and Teaching* 2.2, 213-224.
- Yuliana, N. (2022). *Literasi Digital dan Minat Baca Generasi Z*. *Jurnal Komunikasi dan Literasi*, 7(1), 33-41.