

## THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USE AND DIGITAL LITERACY IN BIOLOGY EDUCATION STUDENTS OF HKBP NOMMENSEN UNIVERSITY

Gloria Sirait<sup>1)</sup>; Nur Wardany<sup>2)</sup>; Melfa Uli Magdalena Purba<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> Prodi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar [gloria.sirait@uhnp.ac.id](mailto:gloria.sirait@uhnp.ac.id)

<sup>2)</sup> Prodi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar [nurwardany7@gmail.com](mailto:nurwardany7@gmail.com)

<sup>3)</sup> Prodi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar [ulipurba21@gmail.com](mailto:ulipurba21@gmail.com)

**Abstract:** *Technology and information have progressed quite rapidly, as seen from the emergence of gadgets as a means of communication. Given the importance of digital literacy in responding to what is obtained from the internet, the author wants to see how the relationship between the use of gadgets and digital literacy in biology education students at HKBP Nommensen University Pematangsiantar. The sample was taken by the purposive sampling method with students majoring in biology education at HKBP Nommensen Pematangsiantar university as a sample. The purpose of this study is to analyze the relationship between the use of technology and digital literacy in biology students HKBP Nommensen University Pematang Siantar which often utilizes technology. The research method uses qualitative research methods and saturated sampling strategies. Google Form surveys with Likert scale are used to collect data. Judging from the survey, Generation Z is currently more dominant in watching videos than literate through e-books with a percentage rate of 78.4%. The low digital literacy among Generation Z is influenced by the wrong use of gadgets. There is a close relationship between digital literacy and the use of gadgets, namely using gadgets to find existing sources to increase one's insight and ability to improve quality in oneself.*

**Keywords:** *gadgets; digital literacy, biology students, HKBP Nommensen University Pematang Siantar*

**Abstrak:** Teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang cukup pesat, terlihat dari munculnya *gadget* sebagai alat komunikasi. Mengingat pentingnya literasi digital dalam menyikapi apa yang di dapat dari internet maka penulis ingin melihat bagaimana hubungan penggunaan *gadget* dengan literasi digital pada mahasiswa pendidikan biologi di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Sampel diambil dengan metode *purposive sampling* dengan mahasiswa jurusan pendidikan biologi di universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar sebagai sampel. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara penggunaan teknologi dan literasi digital pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar yang sering memanfaatkan teknologi. Adapun metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan strategi sampling jenuh. Survei *Google Form* dengan skala *Likert* digunakan untuk mengumpulkan data. Dilihat dari survei tersebut bahwa generasi Z saat ini lebih dominan senang melihat video daripada berliterasi melalui *e-book* dengan tingkat presentase 78,4%. Rendahnya literasi digital di kalangan generasi Z dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang salah. Terdapat hubungan yang erat antara literasi digital dengan penggunaan *gadget* yaitu menggunakan *gadget* untuk mencari sumber -sumber yang ada untuk meningkatkan wawasan serta kemampuan seseorang guna meningkatkan kualitas dalam dirinya.

**Kata kunci:** *gadget; literasi digital; mahasiswa pendidikan biologi, Universitas HKBP Nommensen*

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang cukup pesat, terlihat dari munculnya *gadget* sebagai alat komunikasi. Di Indonesia *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap jenjang usia (Alexander et al, 2023). Indonesia menyalip Tiongkok, India, dan Amerika sebagai negara dengan populasi pengguna aktif *gadget* terbesar keempat, yang menunjukkan bahwa jumlah pecinta *gadget* di Indonesia berkembang sangat pesat (Silaban et al, 2024).

Tahun 2022 di Indonesia 67,88% penduduk berusia 5 tahun memiliki *gadget*, meningkat 2,01% bila dibandingkan dengan tahun 2021. Provinsi dengan pengguna *gadget* terbesar adalah Kalimantan Timur dengan total kepemilikan *gadget* 82,37%, DKI Jakarta 82, 275 dan Kepulauan Riau sebesar 79,88%. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), proporsi penggunaan *gadget* dan keterampilan TIK di kalangan remaja berusia 15-19 tahun cukup tinggi, terutama untuk aktivitas seperti mengakses informasi, media sosial, dan pendidikan daring. BPS mencatat bahwa keterampilan TIK di wilayah Sumatera Utara juga mengalami peningkatan (BPS, 2022). *Gadget* dengan berbagai kecanggihan teknologi yang dimiliki, memiliki beberapa segi positif maupun negatif (Kemenag, 2019).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat diikuti dengan kebutuhan yang semakin kompleks memaksa masyarakat untuk menggunakan teknologi, sehingga masyarakat merasa ketagihan akan kemudahan serta kecanggihan teknologi. Remaja dalam budaya saat ini biasanya memanfaatkan media sosial untuk literasi, yang bahkan memungkinkan para remaja ini melihat layar perangkat selama hampir sembilan jam sehari (Alexander, 2024). Sehingga dapat disimpulkan bahwa *gadget* lebih menarik daripada alat telekomunikasi lainnya, karena *gadget* dapat digunakan kapan saja dan dibawa kemana saja. Mayoritas dari para remaja ini terlibat dalam aktivitas media sosial di *Wattpad*, *Twitter*, *Instagram*, dan platform lainnya (Sirait et al, 2023).

Selain itu, bermain *game*, menonton *YouTube*, *browsing*, menggunakan media sosial (*Instagram*, *WhatsApp*), dan berbelanja online (*Shopee*, *Blibli*, *Tokopedia*) merupakan ciri-ciri penggunaan *gadget* di kalangan anak muda pada umumnya. Terdapat tiga kategori penggunaan *gadget*: penggunaan tinggi (didefinisikan sebagai lebih dari tiga jam per hari), penggunaan sedang (didefinisikan sebagai tiga jam per hari), dan penggunaan rendah (didefinisikan sebagai kurang dari tiga jam per hari).

Di zaman modern, ilmu pengetahuan dan teknologi meresap hampir setiap aspek kehidupan manusia dan mengakses setiap tindakan dan informasi terkait (Samad, 2021). Sebagai salah satu contoh dari perkembangan teknologi dalam ilmu pengetahuan dan pendidikan adalah literasi digital.

Cara terbaik agar seseorang siap beradaptasi, bersaing, dan bertahan dalam menghadapi kemajuan teknologi di era digital adalah dengan mengajarkan mereka literasi digital. Kemampuan memanfaatkan dan menangani teknologi digital dengan tujuan mengumpulkan dan menganalisis teks untuk mendapatkan informasi dikenal dengan istilah literasi digital (Silaban et al, 2021).

Informasi dan pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai sumber tanpa harus mengetahui keakuratannya. Hal ini mempunyai pengaruh terhadap nilai-nilai kehidupan, antara lain nilai agama, nilai sosial budaya, dan nilai pendidikan. Oleh sebab itu, pemakai *gadget* harus memiliki kemampuan berliterasi agar dapat menyaring informasi yang di dapat untuk mengurangi dampak negatif berupa hoaks dari informasi yang belum tentu kebenarannya (Murjani, 2021).

Karena para remaja ini dibesarkan di masa kemajuan teknis dan informasi yang sangat pesat, generasi muda (generasi Z) diperkirakan memiliki tingkat literasi digital yang tinggi . Generasi yang akan menguasai masa depan selain itu adalah generasi ini. Artinya, seiring kemajuan teknologi, penting bagi generasi ini untuk memperoleh tingkat literasi digital yang lebih tinggi agar tidak terjebak oleh kompleksitas teknis yang semakin meningkat. (Helsper, 2020).

Mengingat pentingnya literasi digital dalam menindaklanjuti apa yang didapat dari internet maka penulis ingin melihat bagaimana hubungan penggunaan *gadget* dengan literasi digital. Jika melihat keadaan saat ini, generasi Z mulai perlahan mengabaikan budaya literasi karena mereka lebih mengandalkan internet dan condong menggemari teknologi tanpa memfilter apa yang didapat.

Berdasarkan kondisi yang telah menggambarkan bahwa generasi Z saat ini sangat tidak terkendali dalam penggunaan *gadget* terhadap literasi digital jika tidak dimanfaatkan untuk kepentingan yang positif dan berarah, maka penulis membuat penelitian dengan tujuan untuk membangun hubungan antara penggunaan teknologi dan literasi digital.

## 2. METODE PENELITIAN

Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar yang sering memanfaatkan teknologi menjadi sasaran penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif yakni strategi sampling jenuh dengan menggunakan survei *Google Form* dengan skala *Likert* digunakan untuk mengumpulkan data. Jumlah responden dalam Penelitian ini yakni berjumlah sebanyak 36 orang. Adapun jumlah pertanyaan yang diajukan yakni sebanyak 14 pertanyaan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan survei Google Form berupa 14 butir pertanyaan yang diberikan kepada responden lalu jawaban para responden dianalisis dengan skala Linert. Adapun hasil dan pembahasan dari pertanyaan yang diberikan dapat dilihat pada keterangan berikut :

Hasil penelitian terhadap pertanyaan tentang lama penggunaan gadget dalam sehari dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Penggunaan *gadget* dalam sehari

Keterangan	Persentase
1-2 jam	7,5%
3-5 jam	26,1%
6-8 jam	19,2%
9-12 jam	15,4%
13-15 jam	5,4%
16-18 jam	2,7%
Tidak menentu	11,1%

Sumber : Data primer per Tahun,2023

Berdasarkan hasil yang disajikan, terlihat bahwa durasi penggunaan gadget yang berkisar antara 3–5 jam per hari mendominasi kelompok responden, dengan persentase sebesar 26,1%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar individu cenderung menggunakan gadget dalam rentang waktu yang masih relatif wajar dan seimbang dalam kehidupan sehari-hari. Rentang waktu ini juga bisa diindikasikan sebagai penggunaan yang cukup untuk keperluan produktif seperti bekerja, belajar, atau mengakses informasi, namun masih dalam batas yang tidak berlebihan. Di sisi lain, hasil terendah terdapat pada kategori penggunaan gadget selama 16–18 jam per hari, yang hanya mencapai 2,7%. Penggunaan gadget selama ini tergolong sangat tinggi dan biasanya mengindikasikan pola perilaku yang ekstrem. Hal ini mungkin terjadi pada kelompok tertentu, seperti pekerja di bidang teknologi atau orang yang kecanduan gadget, yang cenderung menghabiskan hampir seluruh waktunya di depan layar. Persentase yang rendah pada kategori ini menunjukkan bahwa hanya sedikit responden yang terlibat dalam perilaku penggunaan gadget yang sangat intensif.

Aplikasi yang sering digunakan oleh responden, didapatkan hasil bahwa Responden mayoritas menjawab menggunakan aplikasi *tiktok* dan *Whatsapp*. Namun beberapa responden juga menjawab *instagram*, *youtube*, *clip studi paint*, *game free fire* dan *wattpadd*. Konten yang responden

lihat di gadget, didapatkan hasil bahwa responden menjawab 53,8 % melihat konten hiburan, 29,7% melihat konten pendidikan, 5,4% melihat konten politik dan 5,4% melihat konten kesehatan.

Responden yang menyimpan *e-book* di dalam gadget, didapatkan hasil bahwa 78,4% responden menyimpan *e-book* di gadget mereka dan 21,6% tidak menyimpan *e-book* di gadget mereka. Mayoritas responden masih menyimpan *e-book* di gadget mahasiswa.

Hasil analisis terhadap pertanyaan tentang jumlah *e-book* yang disimpan oleh responden di gadget dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 . Jumlah *e-book*

Keterangan	Persentase
1-2 <i>e-book</i>	27%
3-5 <i>e-book</i>	32%
6-10 <i>e-book</i>	10%
>10 <i>e-book</i>	5,4%
Tidak memiliki <i>e-book</i>	18,9%

Sumber : Data primer per tahun, 2023

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 2, dapat diinterpretasikan bahwa kebiasaan pengguna dalam menyimpan *e-book* menunjukkan tren yang beragam pada berbagai kategori jumlah *e-book* yang disimpan. Hasil tertinggi dalam kategori penyimpanan *e-book* diperoleh pada rentang 3-5 *e-book*, dengan persentase sebesar 32%. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas pengguna lebih memilih untuk menyimpan jumlah *e-book* dalam kisaran yang sedang, antara tiga hingga lima *e-book*. Kemungkinan ini menunjukkan preferensi untuk menyimpan sejumlah materi yang mudah diakses tanpa membebani ruang penyimpanan mereka secara berlebihan. Di sisi lain, kategori dengan jumlah *e-book* lebih dari 10 *e-book* memiliki hasil terendah, yaitu 5,4%. Angka ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil pengguna yang memilih untuk menyimpan *e-book* dalam jumlah besar. Beberapa alasan yang mungkin menjelaskan hal ini bisa terkait dengan keterbatasan kapasitas penyimpanan perangkat, preferensi untuk menggunakan sumber daya daring, atau kebiasaan membaca yang lebih fokus pada satu atau beberapa *e-book* dalam satu waktu.

Secara keseluruhan, hasil ini memberikan gambaran bahwa penyimpanan *e-book* oleh pengguna lebih cenderung pada jumlah yang sedang, dengan sedikit pengguna yang memilih untuk menyimpan banyak *e-book*. Kecenderungan ini bisa menjadi bahan pertimbangan dalam merancang strategi penyediaan dan pengelolaan *e-book* yang lebih sesuai dengan kebiasaan pengguna.

Sumber literasi yang sering dilihat melalui gadget oleh responden, didapatkan hasil bahwa 40,5% responden memilih modul ajar , 29,7% non fiksi , 24,3% literatur dan 5,4% katalog kecantikan.

Sedangkan responden yang selalu membaca informasi sampai habis, didapatkan hasil sebanyak 43,2% responden menjawab membaca informasi sampai habis, sebanyak 21,6% responden menjawab ragu-ragu dan 35,1% menjawab tidak membaca informasi sampai habis.

Penggunaan gadget sebagai alat untuk mencari informasi, didapatkan hasil bahwa Sebanyak 86,5% responden menjawab ya menggunakan *gadget* sebagai alat mencari informasi dan 13,5% menjawab tidak .

Hasil analisis terhadap pertanyaan tentang lama responden berliterasi dalam sehari dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Waktu berliterasi dalam sehari

Keterangan	Persentase
30 menit-3 jam	72,98%
4-5jam	5,42%
Tidak menentu	16,25%

Sumber: Data Primer per Tahun, 2023

Berdasarkan hasil penelitian (Tabel 3), ditemukan bahwa mayoritas responden berliterasi selama 30 menit hingga 3 jam per hari dengan persentase 72,98%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar individu memilih durasi waktu yang tergolong sedang dalam melakukan aktivitas literasi, seperti membaca, menulis, atau kegiatan lain yang berhubungan dengan peningkatan pengetahuan. Hal ini juga mengindikasikan bahwa ada kesadaran yang cukup baik terhadap pentingnya kegiatan literasi, namun mereka cenderung melakukannya dalam waktu yang tidak terlalu lama atau intensif. Hal ini bisa dikaitkan dengan beberapa faktor, seperti kesibukan sehari-hari, prioritas aktivitas lain, atau preferensi mahasiswa dalam mengalokasikan waktu untuk kegiatan literasi. Di sisi lain, persentase yang paling rendah terdapat pada kategori waktu 4 hingga 5 jam per hari, dengan hanya 5,42% responden yang melakukan literasi dalam durasi ini. Ini menunjukkan bahwa hanya sedikit orang yang mampu atau memilih untuk menghabiskan waktu sebanyak ini untuk aktivitas literasi dalam satu hari. Alasan yang mungkin meliputi keterbatasan waktu karena pekerjaan atau kegiatan lainnya, atau mungkin karena aktivitas literasi dianggap cukup intensif sehingga tidak memerlukan alokasi waktu yang terlalu lama.

Hasil penelitian bahwa responden lebih suka melihat informasi melalui e-book atau

mendengarkan podcast melalui gadget, didapatkan hasil bahwa responden memilih sebanyak 39,07% membaca *e-book*, 37,8% mendengarkan *podcast* dan 21,6% tidak keduanya. Dari data tersebut dapat dilihat membaca *e-book* dengan mendengar *podcast* hampir sama persentasenya.

Responden yang video sebanyak 78,4% dan melihat video-video 13,5% melihat *e-book* dan 8,1% tidak keduanya. Dari data tersebut dapat dilihat melihat video-video di *gadget* lebih banyak dibandingkan membaca *e-book*.

Responden lebih mudah memperoleh sebuah informasi dengan menggunakan literasi digital, didapatkan hasil responden terdapat 83,8% responden memilih ya, 10,8% menjawab ragu-ragu dan 5,4% menjawab tidak.

Hasil penelitian terhadap pertanyaan tentang apakah responden mengecek kembali kevalidan informasi dengan literasi digital, didapatkan hasil penelitian bahwa terdapat 86,5% menjawab ya selalu dan 13,5% menjawab tidak sama sekali

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa rata-rata responden berjenis kelamin perempuan dengan persentase mencapai 63,9% dan berusia rata-rata 20 tahun dengan persentase 30,6%. Penggunaan *gadget* perhari nya memiliki jangka waktu yang relatif lama dibandingkan dengan melihat literasi. Adapun penjelasan kedua point tersebut sebagai berikut :

1. Generasi Z menggunakan *gadget* perhari rata-rata selama 3-5 jam dengan persentase sebesar 26,1%.
2. Bahkan tidak dipungkiri bahwa saat ini masih ada generasi Z yang menggunakan *gadget* lebih dari setengah harinya, yaitu selama 16-18 jam dengan persentase 2,7 %. Merupakan angka yang sangat fantastis di kalangan remaja pelajar di era ini.
3. Generasi Z cenderung berliterasi melalui *e-book* dengan waktu rata-rata 30 menit sampai 3 jam dengan persentase 72,98%.

Terdapat dampak positif penggunaan *gadget* di masa sekarang ini yaitu : (1) komunikasi yang lebih efisien, (2) mendapat informasi dari berbagai sumber. Namun jika penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat merujuk ke arah dampak negatif yang membuat minat literasi menurun. Dalam bukunya Generasi Emas yang terbit tahun 2019, Ahmad Rifa'i menyampaikan bahwa terdapat beberapa dampak buruk dari kurangnya minat literasi, antara lain: (1) Banyak generasi Z yang merupakan generasi malas dan akan sulit berinteraksi dengan orang lain karena kurangnya wawasan; (2) Kurangnya pengetahuan membuat mereka tidak bisa berkompetisi dan menyulitkan mereka mendapatkan pekerjaan; (3) Sulitnya mendapatkan pekerjaan karena kurangnya pengetahuan; dan (4) Banyak generasi muda yang tidak peduli terhadap lingkungan dan cenderung

egois karena asyik dengan *gadget* (Ahmad, 2019).

Dilihat dari survei tersebut bahwa generasi Z saat ini lebih dominan senang melihat video daripada berliterasi melalui *e-book* dengan tingkat persentase 78,4%. Namun, mereka lebih senang berliterasi melalui *e-book* daripada buku biasa. Penelitian Mahsunah tahun 2021 yang mengungkapkan banyak pelajar yang memilih membaca buku digital dibandingkan buku tradisional atau buku biasa juga mendukung data tersebut. (Mahsunah, 2021).

Beberapa temuan survei juga menunjukkan bahwa minat literasi masyarakat Indonesia masih tergolong rendah (Sirait, 2021). Fakta ini dijadikan sebagai indikator bahwa Indonesia memiliki kualitas sumber daya manusia yang masih rendah. Pengembangan berliterasi saat ini belum memperlihatkan hasil yang maksimal. Rendahnya kemampuan berliterasi mengakibatkan kemampuan berpikir kritis juga turut rendah, sehingga penyebaran hoaks di Indonesia dapat meluas. (Umar, 2020)

Rendahnya literasi digital di kalangan generasi Z dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang salah. Misalnya akibat penggunaan media sosial. Ketertarikan terhadap *platform* media sosial membuat mereka lebih memilih menghabiskan waktu dengan *gadget* dan menganggap orang yang berliterasi sebagai orang yang kurang *update*. Mereka cenderung atau lebih fokus kepada media sosial yang digunakan seperti *TikTok*, *WhatsApp*, *Youtube*, *Instagram* bahkan *games* sekalipun. Dari analisis data yang ditemukan mereka dominan menggunakan media sosial berupa *TikTok* dan *WhatsApp*.

Terkait penjelasan tersebut, mahasiswa cenderung lebih senang mengonsumsi sebuah konten yang berkaitan dengan hiburan seperti, mini *vlog*, konten *review*, konten *ootd*, *streaming game online*, video *aestetik* dan *storytelling*. Sumber informasi yang ada di dalam konten tersebut lebih sering memaparkan sebuah informasi yang tidak sesuai fakta di lapangan sehingga banyak dari generasi salah tangkap akan hal tersebut.

Kemudian, di situs media sosial seperti *YouTube* dan *TikTok*, beberapa video yang dipublikasikan oleh banyak pengguna mengubah substansi asli informasi tersebut. Banyak video yang ditampilkan berbeda dengan video aslinya karena merupakan hasil dari banyak rekaman yang dicampur. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika banyak orang yang membuat asumsi tidak berdasar terhadap faktanya (Rahmadhany, 2021). Hal ini dapat terjadi karena kurangnya kemampuan berliterasi yang dimiliki para generasi Z sehingga mereka tidak mampu menganalisis apa yang dilihat serta didengar.

Pentingnya literasi digital ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rina



Devi Romauli Siahaan dan Gloria Sirait yang menyatakan bahwa pentingnya literasi digital dalam memahami teknologi agar digunakan sebaik mungkin dan dimanfaatkan untuk memudahkan kehidupan sehari-hari (Siahaan et al, 2023). Dilansir dari karya Eti Sumiati dan Wijonarko, manfaat literasi digital dalam kehidupan di antaranya, dapat memahami informasi dan menambah pengetahuan seseorang. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan daya fokus dalam memfilter informasi yang didapat (Sirait, 2019). Menambah penguasaan ‘kosa kata’ dalam berliterasi dari berbagai sumber bacaan. Meningkatkan kemampuan secara lisan. Terdapat hubungan yang erat antara literasi digital dengan penggunaan *gadget* yaitu menggunakan *gadget* untuk mencari sumber-sumber yang ada untuk meningkatkan wawasan serta kemampuan seseorang guna meningkatkan kualitas dalam dirinya (Sumiati, 2020).

Berdasarkan paparan diatas, dapat kita ketahui bahwa untuk mengimbangi penggunaan gadget dengan literasi digital yang dapat meningkatkan pengetahuan dapat dibuat suatu media yang cukup menarik, misalnya desain pada buku digital yang lebih mendominasi sebuah sketsa didalamnya daripada hanya sekedar teks. Buku digital adalah jenis media pembelajaran berorientasi pada kemajuan teknologi dan banyak diminati karna sifatnya yang mudah digunakan serta dibawa kemana saja dan mudah saat berliterasi dimana pun dan kapan pun. Selain itu tidak dapat dipungkiri bahwa generasi Z lebih senantiasa menggenggam *gadget* daripada buku cetak (Barus et al, 2024).

Di era sekarang ada beragam buku berbasis digital contohnya ensiklopedia. Aplikasi ensiklopedia dapat mempermudah mempelajari hal-hal baru dan memperluas pengetahuan secara umum, selain itu aplikasi ensiklopedia dapat menciptakan dan efisiensi dalam pembelajaran serta berpengaruh positif terhadap kesadaran literasi (Kristy, 2019). Ensiklopedia juga menggunakan kombinasi warna yang menarik perhatian si pembaca.

Selain itu, juga dapat menggunakan aplikasi *youtube* untuk memenuhi kebutuhan berliterasi karna *youtube* merupakan layanan perpustakaan video yang diberikan secara gratis untuk membentuk karakter yang kreatif dan mandiri (Ismuwardhani et al, 2024). Video-video yang tertera di *youtube* membantu kemampuan beranalisis untuk lebih mudah memahami suatu kajian yang sulit dipahami karena didalam video tersebut dibuat menggunakan desain grafis yang menarik, Video juga memiliki fungsi hemat waktu dan tenaga serta dapat diakses dimana saja (Darihastining, 2020). Serta Aplikasi *WhatsApp* dalam dunia pendidikan yang menyediakan berbagai kemudahan dalam pembelajaran seperti berbagi bahan bacaan dan materi pembelajaran dengan menggunakan *fitur Forward* dalam aplikasi tersebut (Sahidillah, 2019).

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

##### SIMPULAN

Penggunaan gadget di kalangan Generasi Z jauh lebih lama dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk berliterasi. Sebanyak 2,7% dari responden menggunakan gadget selama 16-18 jam per hari, dan 78,4% lebih suka menonton video daripada membaca e-book.

##### SARAN

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait hubungan penggunaan *gadget* dengan literasi digital untuk mengetahui hasil-hasil terbaik yang dilakukan pada jangka waktu yang lebih lama.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Civitas Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar yang telah memberikan dukungan agar penelitian ini dapat dilakukan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad rifa'i (2019). *Generasi emas*. Jakarta. Elex media kumpitindo.
- Alexander, I. J., Sirait, G., Sibarani, I. S., & Sitorus, L. (2023). Edukasi Literasi Digital Dalam Menangkal Penyebaran Hoax Di Masyarakat. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia* (P3JI), 1(4), 01-05. <https://jurnal.migascentral.com/index.php/p3ji/article/view/2023-10-17/79>
- Alexander, I. J., Sinurat, H., Nainggolan, J. R., & Sirait, G. (2024). Edukasi Permasalahan Hoaks dan Cyberbullying Pada Remaja Gereja Pentakosta Indonesia (GPI) Sidang Paya Kapar Kota Tebingtinggi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 2379-2383. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3252/2301>
- Barus, M., Saragih, R. S., Sirait, G., Simbolon, F., Simanjuntak, S., Saragih, Y. Y., ... & Saragih, M. (2024). Penguatan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Di UPTD SD Negeri 122345 Kecamatan Siantar Timur. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(1), 277-284. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/4096>
- BPS, 2022, Pengawas Sosial Ekonomi Nasional (Susenas). Diakses tanggal 30 Agustus 2023.
- Darihastining, S., Aini, SN, Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5 (2). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/923#:~:text=Tujuan%20Penelitian%20ini%20untuk%20mengetahui%20melalui>
- Helsper, E. J., & Smahel, D. (2020). Excessive internet use by young Europeans: psychological vulnerability and digital literacy?. *Information, communication & society*, 23(9), 1255-1273. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118X.2018.1563203>
- Kemenag. (2019). Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Bagi Penggunanya. Diakses tanggal 30 Agustus 2023.

- Kristy, R.D., Hayatin, N., & Wahyuni, ED (2019). Peningkatan Literasi Untuk Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Ensiklopedia Anak. *Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2 (1), 47-54. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/JPA/article/view/8316>
- Ismuwardani, Z., Dole, F. B., & Sholeha, H. H. (2024). ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING KOLABORATIF PADA MATA KULIAH KONSEP DASAR IPS. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 143-150. <https://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/3646>
- Mahsunah. E. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19. *Qalamuna. Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13 (2), 957-968. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/view/1257>
- Murjani, M. (2021). Hakikat dan sistem nilai dalam konteks teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 1 (1), 107-119. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/47>
- Psikologis kerentanan Dan digital literasi? *Informasi, Komunikasi & Masyarakat*, 23 (9), 1255 – 1273.
- Rahmadhany, A., Aldila Safitri A& Irwansyah, I.2021. Fenomena Penyebaran Hoax Dan Hate Speech pada Media Sosial. *Jurnal Teknologi dan informasi bisnis*, 3 (1). <https://jurnal.unidha.ac.id/index.php/jteksis/article/view/182>
- Sahidillah, Muhammad W., & Miftaburrisqi, P. (2019), WhatsApp Sebagai Media Literasi Digital Siswa. *Jurnal Vana Pendidikan*, 31 (1), 52-57. <https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/8904>
- Samad, S. A. A. (2021). Diskursus Hakikat Kurikulum Pendidikan Islam. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8 (2), 97-108. <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtibar/article/view/3226>
- Siahaan, R. D. R., & Sirait, G. (2023). The Importance of Digital Literacy in The Era of Society 5.0. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 1734-1742. <https://indo-intellectual.id/index.php/imej/article/view/417>
- Silaban, R., br Girsang, O. A., Manalu, R. T., Sitorus, M., Tarigan, S., & Alexander, I. (2024, January). Analysis of Teachers and Student Responses to Android-based Chemical Bonding Learning Media Using Smart Apps Creator Program. In *Proceedings of the 5th International Conference on Innovation in Education, Science, and Culture, ICIESC 2023, 24 October 2023, Medan, Indonesia*. <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.24-10-2023.2342270>
- Sirait, G., Djulia, E., & Sinaga, S. (2019). Pengaruh Genius Learning Strategy Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 7(4), 191-196. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012//index.php/pelita/article/view/15264>
- Sirait, G., Tobing, P. U. A. L., & Djulia, E. (2021). Biology Teacher's understanding of Nature of Science (NOS). *Journal of Mathematics and Natural Sciences*, 1 (2): 35, 39. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JMNS/article/view/33215>
- Sirait, G., Alexander, I. J., & Silaban, R. (2023). Analysis of the Utilization of Hydroponic Media in Welsh Onion Cultivation (*Allium fistulosum* L.). *Al-Hayat: Journal of Biology and Applied Biology*, 6(2), 147-157. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/hayat/article/view/16757>
- Sibarani, I. S., & Sirait, G. (2023). Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kelas II SD di Sekolah Kristen Kalam Kudus Pematangsiantar. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3JI)*, 1(3), 70-78. <http://jurnal.migascentral.com/index.php/p3ji/article/view/48>

- Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan*, 3 (2), 65–80. <https://journal.uii.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/17799>
- Umar, Mansyur (2020). Minat Baca Mahasiswa: Potret Pengembangan Budaya Literasi Di Universitas Muslim Indonesia. *Jurnal Literasi*. 4 (2). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/literasi/article/view/3900>