

***E-BOOK* SEBAGAI LITERASI DIGITAL  
(Studi Media Aplikasi iMartapura Terhadap Minat Baca  
Masyarakat Kabupaten Banjar)**

**LENNY NOVITASARI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN MUHAMMAD ARSYAD ALBANJARI**

**BANJARMASIN**

**E-mail: [lennynovitasari5@gmail.com](mailto:lennynovitasari5@gmail.com) / 089691743856**

**ABSTRAK**

**LENNY NOVITASARI, NPM. 16110065.** Skripsi. “*E-book Sebagai Literasi Digital (Studi Media Aplikasi iMartapura Terhadap Minat Baca Masyarakat Kabupaten Banjar)*”. Bimbingan Lieta Dwi Novianti, S.Sos,M.I.Kom sebagai Pembimbing Utama dan Shen Shadiqien, S.Sos,M.I.Kom sebagai Co Pembimbing.

Tujuan penelitian ini adalah 1. Untuk meningkatkan minat baca masyarakat Kabupaten Banjar. 2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media aplikasi iMartapura.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data dikumpulkan dengan menggunakan beberapa langkah seperti : observasi, wawancara dan dokumentasi kepada dua orang informan.

Hasil penelitian menunjukkan *e-book* berbasis smartphone media aplikasi iMartapura yang dibuat oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Banjar agar memudahkan para pembaca mengakses buku dalam mencari sumber materi, mudah dibawa kemana saja serta berupa akses pada aplikasi iMartapura untuk membantu terjangkaunya iMartapura dari daerah-daerah yang jauh dari pusat kota, tanpa harus pergi mengunjungi perpustakaan untuk sekedar meminjam atau membacanya. iMartapura dilengkapi dengan *e-reader* serta fitur-fitur media sosial yang dapat terhubung dan berinteraksi dengan pengguna yang lain. Hambatan yang terjadi pada media aplikasi iMartapura berupa edukasi kesekolah-sekolah dan pengiklanan ke masyarakat umum yang belum terealisasi merata menjadikan persoalan rendahnya minat baca. Upaya untuk mengatasi hal tersebut dengan melakukan edukasi kesekolah dan pengiklanan atau promosi ke masyarakat misalnya lewat penyuluhan, acara Expo Banjar yang digelar pemerintah Kabupaten Banjar. Agar upaya yang diharapkan juga mendorong minat baca masyarakat di zaman teknologi sekarang, untuk lebih mengurangi kecanduan dengan game online dan media sosial.

***Kata Kunci : E-book, Minat Baca, Media Aplikasi iMartapura***

## **ABSTRAK**

**LENNY NOVITASARI, NPM. 16110065.** Minithesis. "E-book as Digital Literacy (Media Study of iMartapura Applications on Community Reading Interest in Banjar District)". Guidance Lieta Dwi Novianti, S. Sos, M.I.Kom as the Main Advisor and Shen Sadiqien, S. Sos, M.I.Kom as Co-Supervisor.

*The aim of this study was to find out. 1. To increase reading interest in the Banjar Regency community. 2. To find out the advantages and disadvantages of iMartapura application media.*

*The research method uses a qualitative approach with descriptive research types. Data is collected by using several steps such as : Observation, interviews and collection with two informants.*

*The results showed a smartphone-based e-book iMartapura media application made by Banjar Regency Library and Archives Service in order to make it easier for readers to access books in finding material sources, easy to carry anywhere and in the form of access to the iMartapura application to help reach iMartapura from areas far from the city center, without having to go to the library to just borrow or read it. iMartapura is equipped with e-reader and social media features who can connect and interact with other users. Barriers that occur in the iMartapura application media in the form of school-school education and advertising to the general public which has not been realized evenly makes the problem of low interest in reading. Efforts to overcome this by doing school education and advertising or promotion to the community for example through counseling, the Banjar Expo event held by the Banjar Regency government. So that the expected efforts also encourage reading interest in today's technological age. So that efforts are expected to also encourage reading interest in the era of the current technological era, To further reduce addictions with online games and social media.*

**Keywords : E-book, Interest in Reading, iMartapura Application Media**

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini mendorong banyak perubahan dalam kehidupan manusia dari era informasi ke era digital di segala bidang (Fitria, 2018). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu langkah inovatif untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia, sehingga dapat bersaing di tingkat global. Salah satu bentuk media pembelajaran mahasiswa yang mengimplementasikan perkembangan teknologi dan komunikasi dengan interaksi pengguna yang sedang dikembangkan saat ini adalah buku digital atau dikenal dengan *e-book* (Hartanti, 2013). Dulu buku hanya bisa kita baca dalam bentuk lembaran-lembaran kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga bisa di baca oleh kalangan masyarakat. Tapi sekarang seiring dengan kemajuan zaman, buku tidak hanya berbentuk kertas tapi bisa berbentuk digital yang bisa di simpan dalam handphone. Buku digital atau disebut juga *e-book* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, audio dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android atau tablet (Andikaningrum et al, 2014). *E-book* sendiri menjadikan teks dan gambar tersebut dalam bentuk media digital baik format teks polos, pdf yang dapat dibuka dengan Acrobat Reader, atau bentuk format html yang dapat dibuka dengan browsing atau internet eksplorers secara offline. Meskipun begitu, *e-book* tetap menggunakan bentuk format pdf, karena lebih aman dan nyaman. Dari penggunaan *e-book* tidak dimaksudkan untuk menggantikan buku cetak, namun *e-book* didesain untuk memfasilitasi proses membaca, membuatnya lebih nyaman dan dapat digunakan dimana-mana karena ukurannya yang kecil, tidak seperti buku konvensional yang besar dan tebal. (Folb et al, 2011, dalam Hsio Chun-Hua et, al 2014). Menurut Gessner dalam Andi Murniati (2012), terdapat beberapa keuntungan publikasi dalam bentuk buku elektronik yaitu hemat dalam biaya produksi (saving in production cost) dan cepat dalam penerbitan dan penyebarannya (speed-up in publication and dissemination). Hal tersebut merupakan

keuntungan publikasi elektronik online dilihat dari faktor ekonomis, kecepatan dan akses yang sangat mudah. Dengan adanya *e-book*, akses pada sistem aplikasi ini bisa digunakan kapan saja dan sesering mungkin, tidak terbatas pada jam belajar dan tidak tergantung pada tempat. Walaupun terdapat banyak manfaat, kemudahan dan nilai tambah dari *e-book*, namun buku digital ini minat baca generasi muda zaman sekarang terbilang rendah. Hal itu dikarenakan generasi zaman sekarang lebih tertarik dengan teknologi canggih lainnya, terutama yang sifatnya menghibur seperti games online, media sosial, chatting, menonton video atau film daripada membaca. Bahkan menurut hasil penelitian UNESCO 2016, tingkat minat baca di Indonesia hanya 0,001%. Artinya dari 1000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang memiliki minat membaca. Riset berbeda bertajuk &quot; Most Littered Nation In the World &quot; yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. Ini artinya, Indonesia persis berada di bawah Thailand (urutan 59) dan di atas Botswana (urutan 61). Padahal, dari segi penilaian infrastruktur untuk mendukung membaca peringkat Indonesia berada di atas negara-negara Eropa. (Kompasiana.com, 18 Agustus 2018).

Rendahnya penggunaan *e-book* juga dikarenakan kurang pengetahuan dan kemampuan akan *e-book* itu sendiri sehingga membuat seseorang kurang mengerti untuk menggunakan layanan tersebut. Padahal dengan menggunakan *e-book* ini membaca akan lebih menyenangkan karena dapat menginformasikan, mendidik, dan membuat seseorang yang tidak tahu menjadi tahu tentang suatu hal.

Budaya minat baca atau literasi harus ditumbuhkan dalam kehidupan masyarakat Indonesia, karena penguasaan literasi dapat membuka cakrawala, memperluas wawasan dan memahami dunia dalam lingkup yang lebih luas. Mengingat pentingnya budaya membaca, pada hal ini salah satu bentuk bacaan yang dibuat oleh Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Banjar adalah membuat sebuah aplikasi berbasis buku digital atau *e-book* bernama iMartapura yang

merupakan alternatif lain untuk meningkatkan minat baca masyarakat Kabupaten Banjar pada proses pembelajaran karena bisa di akses pada handphone, dengan berbagai keunggulan dan daya tarik buku digital diharapkan mampu meningkatkan minat baca sehingga kemampuan budaya minat baca akan semakin terus meningkat. Untuk itu berdasarkan uraian diatas, pada penelitian ini penulis memilih judul “**E-book Sebagai Literasi Digital (Studi Media Aplikasi iMartapura Terhadap Minat Baca Masyarakat Kabupaten Banjar)**” sebagai bahan penelitian skripsi yang menjadi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Definisi *E-book*

*E-book* atau *Electronic book*, dalam Bahasa Indonesia dikenal sebagai buku elektronik atau buku digital yang berbentuk versi elektronik buku. Dapat diartikan “*E-book* adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak, tetapi *e-book* dapat eksis tanpa di print out dan *e-book* biasanya dibaca pada alat khusus yang disebut *e-book reader*. PC dan sebagian Telepon Selular yang dapat juga digunakan untuk membaca *e-book*.” Menurut Munif (2013 : 151) dan (Suwarno, 2011 : 74) *E-book* merupakan bentuk digital dari buku cetak yang umumnya terdiri dari setumpuk kertas dijilid yang berisi teks atau gambar, maka buku elektronik ini berisikan informasi digital yang berisi teks, gambar, audio yang dapat dibaca di smartphone. *E-book* juga memiliki fitur pencarian, sehingga kata-kata dalam buku elektronik ini dapat dengan cepat dicari dan ditemukan. Menurut Probowo & Heriyanto (2013) *E-book* sebagai buku digital ini sangat memudahkan masyarakat terutama pada pelajar yang dapat membaca ratusan halaman bukunya dalam satu file dan menghemat biaya membeli buku. Menurut John Vivian, Peter J Maurin dalam bukunya (2012 : 109) *E-book* tersedia dalam dua jenis, pertama yaitu *E-book* yang bersifat tertutup hanya dapat dibaca dengan alat versi digital komputer dari buku cetak untuk di baca dan program khusus (*e-book reader*) serta yang kedua *e-book* yang dapat dibaca oleh berbagai peralatan digital, *e-book* jenis ini yang tersedia di internet mulai dari smartphone.

## 2. Kelebihan Dan Kekurangan E-book

### a. Kelebihan E-book

1. Harga lebih murah daripada buku konvensional
2. Ramah lingkungan
3. Anti rusak secara fisik
4. Mudah dibawa dan memiliki ukuran yang relatif kecil
5. Menghemat waktu dan tempat
6. Sistem pengiriman sangat cepat

### b. Kelemahan E-book

1. Membutuhkan perangkat yang telah terkomputerisasi. Hingga terkadang kita membutuhkan waktu yang cukup lama hanya membukanya sedangkan buku biasa dapat langsung kita buka dan tutup sesuka hati.
2. Boros energi. Walaupun ramah lingkungan, ternyata buku digital cukup boros energi karena memakan daya listrik yang tidak sedikit.
3. Berlama-lama menatap di depan layar dan biasanya pasti merasakan panasnya perangkat jika digunakan terlalu lama.
4. Berisiko merusak mata lebih cepat daripada buku konvensional.
5. Terlalu banyak jenisnya. Ada berbagai format filenya seperti pdf, doc, dan lain-lainya.

### c. Definisi Literasi

Secara bahasa literasi berasal dari bahasa Inggris *literacy* yang berarti melek huruf. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dapat diartikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan tulis-menulis. Menurut Anonimus (2016) secara sederhana, literasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan menulis dan membaca masyarakat dalam suatu negara. Pengertian literasi berkembang menjadi kemampuan membaca, menulis, berbicara, menyimak dan memanfaatkan teknologi. Pengertian literasi berkembang hingga memiliki arti kemampuan atau melek teknologi, politik, berpikiran kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar, hal itu tentu berkembang dari pengertian semula yang hanya diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Selain itu makna literasi juga bukan hanya kemampuan membaca dan menulis saja, melainkan kemampuan untuk mengambil dan memaknai dari berbagai macam jenis-jenis teks yang berlaku atau digunakan dalam komunitas wacana misalnya teks naratif, eksposisi, deskripsi dan lain-lain.

#### **d. Minat Baca**

Secara umum minat diartikan sebagai sikap batin seseorang dalam suatu perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan kemauan dan perasaan senang yang timbul dari dorongan batin seseorang.

Dengan kata lain minat dapat menjadi penyebab partisipasi dalam kegiatan. Dikatakan bahwa minat terdiri dari beberapa unsur yaitu: 1) Kognitif (mengetahui) minat ini didahului oleh pengetahuan atau informasi tentang objek yang dituju minat. 2) Emosi (perasaan) karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai dengan perasaan tertentu (rasa senang). 3) Konasi (kehendak) yang mewujudkan dalam bentuk kemauan.

Membaca adalah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Dari segi linguistik, membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi, berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian.

Minat baca memiliki beberapa unsur yaitu perasaan senang, kebutuhan, ketertarikan, keinginan dan mencari hal-hal yang diminati untuk membaca. Selain itu ada beberapa aspek dalam tingkat minat baca Menurut Mustafa (2012), ada empat parameter yang digunakan dalam mengukur minat baca (1) frekuensi seseorang dalam membaca buku dan bahan bacaan dalam waktu tertentu, (2) durasi waktu yang dihabiskan waktu membaca, (3) banyak pengeluaran seseorang untuk sekedar membeli buku atau bahan bacaan lainnya, (4) jumlah buku atau koleksi bacaan yang dimiliki secara personal.

### **3. Definisi Digital**

Digital berasal dari bahasa Yunani yaitu, kata digitus yang berarti jari-jemari. Jumlah jari-jemari terdiri dari 10 dan angka 10 didasari 1 dan 0 yang mendeskripsikan antara tombol off dan on. Sedangkan teori digital adalah sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi dan sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. Dalam perspektif komunikasinya digital merupakan komunikasi yang disarankan oleh media (bermediasi), maka media

komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan media telekomunikasi atau internet.

Berikut beberapa perkembangan teknologi digital bersamaan dengan perkembangan media jaringan terkoneksi (internet) yaitu :

1. Untuk meningkatkan akses komunikasi global di seluruh dunia, negara maju dan berkembang sedang mengembangkan teknologi komunikasi melalui satelit, nirkabel dan kabel.
2. Akses sambungan internet telah tersedia melalui penggunaan media telepon seluler atau komputer.
3. Pemanfaatan internet dalam media digital pada sektor pemerintah, pendidikan dan masyarakat umum berdampak pada peningkatan pesat jumlah pengunjung website.

### **4. Definisi iMartapura**

iMartapura adalah aplikasi perpustakaan digital persebahan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Banjar. iMartapura merupakan aplikasi perpustakaan digital berbasis media sosial yang dilengkapi dengan Ereader untuk membaca E-book. Dengan fitur-fitur media sosial anda dapat terhubung dan berinteraksi dengan pengguna yang lain. Dapat memberikan rekomendasi buku yang sedang membaca, menyampaikan ulasan buku serta mendapatkan teman baru. Membaca e-book di iMartapura jadi lebih menyenangkan karena dapat membaca e-book secara online maupun offline.

### **5. Fitur - Fitur iMartapura**

1. Koleksi Buku : Ini adalah fitur yang mengantarkan anda menjelajahi ribuan judul e-book yang ada di iMartapura
2. Epustaka : Fitur unggulan iMartapura yang memungkinkan anda bergabung menjadi anggota perpustakaan digital.
3. Feed : Untuk melihat semua aktifitas pengguna iMartapura seperti informasi buku terbaru.
4. Rak Buku : Merupakan rak buku virtual milik anda.
5. Ereader : Fitur yang memudahkan anda membaca e-book di dalam iMartapura.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini memilih menggunakan metode kualitatif karena keterkaitan masalah yang dikaji dengan sejumlah data primer dari subjek penelitian survei yaitu mengenai perkembangan minat baca masyarakat Kabupaten Banjar terhadap media aplikasi iMartapura, dengan edukasi atau pengiklanan pada buku digital agar meningkatkan minat baca ditengah pesatnya perkembangan teknologi seperti game online dan media sosial di zaman sekarang.

### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah bersifat deskriptif kualitatif, yang pencarian informasi sumber dan pengumpulan datanya di lakukan dengan wawancara. Penelitian deskriptif ini dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian.

### **3. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Banjar yang beralamat di Jl. Demang Lehman No. 3 RT 4 RW 2 Pasayangan Utara, Kec. Martapura, Banjar, Kalimantan Selatan dan penelitian ini juga dilakukan di coffe shop Batakopi.co Loktabat Sel, Kec. Banjarbaru Selatan, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan.

### **4. Sumber Data dan Informan**

Dalam penelitian ini sumber data dikelompokkan menjadi dua bagian, seperti :

#### **a. Sumber Data Primer**

Dalam penelitian ini sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari sumber subjek yaitu Kepala Seksi Pengolahan dan Pelayanan Perpustakaan dan Pegiat Komunitas Literasi secara individual. Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer yakni menggunakan metode survei atau metode observasi.

#### **b. Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah sumber-sumber data pendukung yang didapat oleh peneliti secara tidak langsung.

Data ini diperoleh dari studi buku, jurnal, skripsi, penelitian terdahulu dan lain-lain mengenai informasi terkait dengan penelitian. Pencarian data sekunder ini perlu dilakukan berbagai fakta yang terjadi di lapangan, sehingga diperoleh pengetahuan yang lebih terhadap objek penelitian.

#### **c. Informan**

Informan pada penelitian ini adalah orang yang memberi informasi terkait data yang diinginkan. Adapun fokus penelitian ini yakni untuk mengetahui dalam perkembangan minat baca masyarakat di Kabupaten Banjar disertai dengan adanya media aplikasi iMartapura. Dalam hal ini objek penelitian adalah narasumber atau informan yang dianggap berpotensi dalam memberikan informasi tentang masalah yang di teliti. Peneliti melakukan wawancara kepada

1. Nurainah, S.Pd : Kepala Seksi Pengolahan dan Pelayanan Perpustakaan
2. Muhammad Ghoffar Noor Rifki N : Pegiat Komunitas Literasi

### **5. Metode Pengumpulan Data**

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Kegiatan ini dilakukan untuk mencari tahu bagaimana perkembangan minat baca masyarakat Kabupaten Banjar terhadap media aplikasi iMartapura

#### **a. Wawancara**

Teknik wawancara pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur. Wawancara ini dilakukan dengan membuat pedoman wawancara yang relevan dengan permasalahan yang kemudian digunakan untuk tanya jawab.

#### **b. Observasi**

Observasi diartikan sebagai pengumpulan data dengan cara kunjungan dan pengamatan yang diselidiki secara langsung di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Banjar di Jl. Demang Lehman No. 3 RT 4 RW 2 Pasayangan Utara, Kecamatan Martapura, Banjar, Kalimantan Selatan dan di Batakopi.co Loktabat Sel, Kec. Banjarbaru Selatan, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Observasi yang digunakan adalah untuk mengetahui bagaimana perkembangan minat baca masyarakat di Kabupaten Banjar disertai dengan adanya media aplikasi iMartapura dan mengenai tentang Literasi. Serta berupa latar

belakang sejarah, profil, kegiatan dari Dinas Perpustakaan dan Komunitas Literasi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan cara melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek.

## 6. Metode Analisis Data

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif serta analisis data menggunakan metode SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities dan Threats) pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Banjar dan Pegiat Komunitas Literasi. Dalam prosesnya, penelitian ini mengangkat data, informasi dan permasalahan yang ada terkait mengenai kelebihan dan kekurangan dari media aplikasi iMartapura terhadap minat baca masyarakat yang adanya edukasi dan memperluas iklan atau promosi pada buku digital, serta mencari langkah-langkah konkrit mengenai perkembangan minat baca masyarakat Kabupaten Banjar agar meningkatkan minat baca ditengah pesatnya perkembangan teknologi di zaman sekarang seperti adanya game online dan media sosial.

## PEMBAHASAN

Perkembangan minat baca ini dikembangkan dalam proses pembelajaran yang berupa pemanfaatan e-book berbasis smartphone salah satunya dengan adanya media aplikasi iMartapura yang dibuat oleh pemerintah melalui Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Banjar untuk pelajar ataupun masyarakat umum agar memudahkan para pembaca mengakses buku tanpa harus mencari sumber buku dan mudah dibawa kemana saja dan kapan saja melalui handphone. Media aplikasi iMartapura ini juga di lengkapi dengan *e-reader* serta fitur-fitur media sosial yang dapat terhubung dan berinteraksi dengan pengguna yang lain, sehingga mempermudah dalam memahami materi pembelajaran, membantu dalam mencari sumber materi yang berupa buku-buku bacaan dan menambah sebagai referensi yang tidak terbatas. Selain itu juga berupa akses dalam aplikasi iMartapura itu sendiri, yang di buat pemerintah sebagai tanggung jawabnya untuk membantu terjangkaunya iMartapura dari daerah-daerah yang jauh dari pusat kota, mengingat daerah

Kabupaten Banjar yang luas agar bisa di jangkau lebih cepat tanpa harus pergi mengunjungi perpustakaan yang ada di pusat kota untuk sekedar meminjam atau membacanya, dengan adanya aplikasi iMartapura ini sudah membantu dalam peningkatan membaca lewat internet. Untuk pendorongan minat baca nya juga melakukan edukasi ke sekolah-sekolah ataupun ke masyarakat umum dalam pengiklanan iMartapura nya yang biasanya ada di acara budaya Banjar atau expo yang diadakan pemerintah Kabupaten Banjar, pada kesempatan itulah yang di lakukan untuk mensosialisasikan media aplikasi iMartapura nya sebagai media yang memudahkan para pembaca mengakses buku ke masyarakat sehingga para masyarakat pelajar atau umum terdorong untuk meningkatkan minat membaca terlebih adanya buku digital itu sendiri, sebagai alat prasarana untuk membaca buku dari teknologi yang dikembangkan seiring perkembangan zaman era digital sekarang, untuk lebih mengurangi kecanduan dengan game online.

Mengenai hambatan internal yang terjadi pada perkembangan minat baca masyarakat sekarang adalah kurangnya sosialisasi terhadap iMartapura di zaman teknologi digital sekarang, dikarenakan waktu yang terhambat untuk pengoptimalan edukasi ke sekolah-sekolah dan pengiklanan ke masyarakat umum, terlebih ada beberapa sekolah khususnya SD dan SMP dimana mereka tidak diwajibkan membawa handphone pada saat jam belajar menjadikan sosialisasi terhadap iMartapura sangat kurang dan tidak efektif karena tidak bisa mempraktikannya secara langsung, mungkin dengan kerja sama dari pihak masing-masing sekolah untuk bisa membawa atau membuka handphone pada saat ingin diadakannya penyuluhan. Mengenalkan adanya iMartapura sebagai media perpustakaan online atau bisa disebut dengan buku digital yang dibuat pemerintah agar mudah dalam mengakses materi pembelajaran serta untuk membaca berbagai macam sumber materi sehingga pada saat dirumah yang ingin membaca pelajaran bisa menggunakan buku digital saja, tanpa perlu pergi mengunjungi perpustakaan daerah untuk mencari buku-buku, cukup dengan media aplikasi iMartapura saja sudah dapat melakukan hal membaca.

Dengan berjalannya minat baca masyarakat yang baik seperti penulis teliti, upaya yang dapat dilakukan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Banjar terhadap perkembangan minat baca ini adalah dengan melakukan sosialisasi kemasyarakat terutama ke sekolah-sekolah pelajar dengan mengenalkan adanya iMartapura sebagai perpustakaan online atau buku digital yang lebih mudah digunakan untuk membaca, diakses, dan praktis untuk di bawa kemana-mana sebagai media dalam pembelajaran agar masyarakat terdorong untuk membaca dengan buku digital tersebut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui perkembangan minat baca masyarakat Kabupaten Banjar dengan adanya edukasi dan pengiklanan terhadap media aplikasi iMartapura, yang menyebabkan pelajar dan masyarakat umum sehingga pro terhadap kegiatan membaca, serta faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca masyarakat sebagai sumber belajar. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Literasi merupakan komponen yang kompleks dari berbagai kegiatan bukan hanya sebuah kata kerja membaca ataupun menulis namun lebih luas dari itu. Perkembangan minat baca merupakan permasalahan publik yang harus segera diselesaikan karena literasi bisa dikatakan adalah kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh masyarakat. Perkembangan teknologi yang sekarang bagai pedang bermata dua harus bisa dimanfaatkan oleh masyarakat dengan bijak. Beralihnya pembaca buku konvensional dengan e-book merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dengan baik, walaupun ada dampak baik dan buruknya antara efektivitas bacaan buku konvensional dengan e-book. Apalagi di zaman modern sekarang pesatnya perkembangan teknologi harusnya bisa membantu kinerja kegiatan membaca walaupun di era sekarang literasi bukan hanya dapat dipahami hanya sekedar kegiatan membaca juga menulis. Dalam dunia pendidikan literasi bisa dikatakan sebagai area fundamental karena semua mata pelajaran hanya bisa dikuasai ketika seseorang telah memahami konsep literasi.

2. Pemerintah Kabupaten Banjar mampu memegang kendali terhadap teknologi yang sangat berkembang pesat seperti sekarang,

selain memfasilitasi juga mampu membangun pemahaman literasi kepada masyarakat secara lebih luas dan efektif. Perkembangan minat baca merupakan masalah dari semua orang, rendahnya minat baca akan berimbas kepada perkembangan pola pikir masyarakat. Contohnya, menyebar luasnya wabah hoax adalah salah satu kegagalan dalam berfikir masyarakat kita teknik memaknai sesuatu atau yang disebut dengan reading comprehension adalah point dasar dalam teknik membaca. Rendah artinya buruk yang berarti harus cepat diselesaikan, pemerintah disini berperan besar dalam membantu pendorongan minat baca. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Banjar dengan sigap menanggapi, hal ini gerakan inovasi baru yang mereka garap demi memfasilitasi masyarakat berupa terobosan baru perpustakaan online bernama iMartapura guna memudahkan untuk membaca, diakses dan praktis untuk dibawa kemana-mana. Dengan adanya iMartapura di rilis diharapkan bisa membantu anak-anak muda yang kesulitan untuk mengakses buku ke perpustakaan yang ada di pusat kota alasannya pasti jarak yang menjadi kendala. Namun semua tak lepas dari permasalahan bentuk daerah Kabupaten yang banyak memiliki kawasan pinggiran, menyulitkan mereka untuk promosi dan edukasi kesekolah-sekolah dan masyarakat umum terhadap pendorongan minat baca ini karena semua perlu waktu yang cukup lama untuk mencapai hasil maksimal demi terwujudnya peningkatan minat baca yang berefek pada tingginya kualitas pendidikan didaerah tersebut.

Beberapa Faktor yang mempengaruhi minat baca masyarakat sebagai sumber belajar pada media aplikasi iMartapura, yang meliputi faktor :

1. Kalau dilihat dari segi pemetaan daerah Kabupaten Banjar terbentuk dari beberapa daerah yang berada dipinggiran yang artinya ada jarak tertentu untuk bisa ke pusat kota. Sedangkan, kalau dilihat dari fasilitas pun masih belum menunjang untuk adanya perpustakaan atau hanya sekedar pojok baca.

2. Berkembang pesatnya game online dan media sosial jadi tantangan tersendiri bagi pergerakan baru pemerintah yang sudah membuat aplikasi perpustakaan online yang bisa diakses lewat smarthphone.

3. Pengetahuan pentingnya membaca, merupakan salah satu faktor penghambat rendahnya minat baca masyarakat. lambannya



tanggapan pemerintah dalam mengedukasi masyarakat khususnya terhadap persoalan rendahnya minat baca dan pentingnya gerakan membaca.

4. Pemerintah Kabupaten Banjar masih bingung dalam menghadapi permasalahan publik salah satunya rendahnya minat baca masyarakat. Kurangnya sinergi bersama gerakan pelajar atau pun komunitas anak muda menciptakan gerakan yang tersekat – sekat yang akhirnya terlihat rancu dalam bergerak khususnya basis literasi.

## **SARAN**

Adapun saran yang penulis sampaikan pada penelitian ini yaitu :

1. A. Secara internal, pada kegiatan wawancara berlangsung peneliti mendapat data bahwa kegiatan edukasi yang dilakukan dinas terhadap media aplikasi iMartapura kepada sekolah-sekolah dan masyarakat umum, masih belum semua sekolah dan daerah yang ada di Kabupaten Banjar terealisasi merata. Jadi, peneliti menyimpulkan pemerintah harus sigap menyelesaikan hambatan ini guna pemerataan edukasi membangun pemahaman pelajar dan masyarakat sehingga pro dalam kegiatan membaca dalam memanfaatkan aplikasi iMartapura tersebut.

B. Lambannya kegiatan promosi yang dilakukan pemerintah berefek pada minimnya unduhan yang berbanding rendah dari pada jumlah penduduk. Pemerintah harusnya melek dan peka terhadap hal itu kemudian merancang inovasi baru untuk kegiatan promosi yang lebih menarik sesuai pelayanan yang diberikan lewat aplikasi.

2. A. Secara eksternal, Diharapkan dari sekolah-sekolah yang memiliki peraturan tidak diperbolehkannya siswa membawa handphone ke sekolah terutama SD dan SMP bisa menginformasikan dulu memperbolehkan siswanya membawa handphone satu hari sebelum penyuluhan dilaksanakan, guna lancarnya jalan edukasi sekaligus praktik penggunaan aplikasi tersebut.

B. Diharapkan dari masyarakat khususnya Kabupaten Banjar terdorong minat baca di zaman era sekarang yang tidak hanya menggunakan game online atau media sosial saja tetapi dengan adanya media aplikasi iMartapura ini dapat memudahkan dalam

membaca berbagai ilmu pengetahuan. Aplikasi iMartapura biasanya ada diedukasikan atau dipromosikan pada kegiatan pameran budaya yang dilaksanakan pemerintah. Masyarakat diharapkan responsif terhadap acara-acara tersebut selain info aplikasi tersebut juga banyak pengenalan budaya banjar lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

Haris,D. 2011. Panduan Lengkap E-book Strategi Pembuatan & Pemasaran E-book. Sidokarto-Godean, Yogyakarta. Penerbit Cakrawala. Hal.14-16

Vivian,J dan Mauri, P. 2012. The Media Of Mass Communication. Pearson Canada. Penerbit Tenth Edition. Hal. 109

Sugiyono,P. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung. Penerbit Alfabeta. Hal. 9

### **Skripsi**

Santoso,R. 2018. Pengaruh Program Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Pertiwi,D. 2012. Pengaruh Minat Dan Motivasi Baca Terhadap Kemampuan Meresepsi Cerpen. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Solikhah,I. 2016. Hubungan Minat Baca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Gugus Dipayuda Kecamatan Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Prawesti,D. 2014. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Bacaan Digital Terhadap Tingkat Minat Baca Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.

Hindami,F 2013. Pengaruh Media Digital Dalam Strategi Public Relations Terhadap Kesadaran Akan Merek. Skripsi. Fakultas of Communication and Multimedia School of Marketing Communication.

### **Jurnal**

Mentari,D. Sumpono, Ruyani,A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berdasarkan Hasil Riset 2-d Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa.

PENDIPA Journal of Science Education, 2(2): 131-134

Suryani,E. Khoriyah,I. 2018. Pemanfaatan E-book Sebagai Sumber Belajar Mandiri Bagi Siswa SMA/SMK/MA. International Journal of Community Service Learning. 2 (3): 177-184.

Nurchaili. 2016. Menumbuhkan Budaya Literasi Melalui Buku Digital. Jurnal LIBRIA. 8 (2): 201.

Wandasari,Y. 2017. Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Sebagai Pembentuk Pendidikan Berkarakter. Jurnal Manajemen, Kepemimpinan dan Survisi Pendidikan.1 (1): 327-329

### **Prosiding Seminar dan Tesis**

Ruddamayanti. 2019, Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. 12 Januari 2019, Palembang. Hal. 1193

Rosita. 2017. Pengembangan Bahan Ajar E-book Interaktif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Menumbuhkembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Tesis. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung.

### **Website**

<https://www.google.co.id/amp/s/www.kompasiana.com/amp/keristin81640/5b77ac26c112fe5c934540d7/kurangnya-minat-baca-pada-generasi-pelajar> (diakses 18 Agustus 2018).

<https://penerbitdeepublish.com/cara-membuat-buku-penerbit-buku-b4/.amp/>. (diakses 28 Juli 2016).

[https://www.kompasiana.com/amp/yunandabp/berbagai-macam-teknologi-media-komunikasi-digital\\_552b14676ea8345835552d07](https://www.kompasiana.com/amp/yunandabp/berbagai-macam-teknologi-media-komunikasi-digital_552b14676ea8345835552d07) (diakses 24 Juni 2015).