

## **Efektivitas Aplikasi Fizzo dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa SMA**

*The Effectiveness of the Fizzo Application in Fostering Reading Interest Among High School Students*

**Lufi Nuryati<sup>1</sup>, Alfian Rokhmansyah<sup>2</sup>, & Endang Dwi Sulistyowati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

<sup>1</sup>Email: [lufinuryati40@gmail.com](mailto:lufinuryati40@gmail.com); <sup>2</sup>Email: [alfian.rokhmansyah@gmail.com](mailto:alfian.rokhmansyah@gmail.com); <sup>3</sup>Email: [endang266dwis@gmail.com](mailto:endang266dwis@gmail.com)

**Abstrak:** This study aims to analyze the effectiveness of the Fizzo application in fostering reading interest among tenth-grade high school students, considering the challenges of low reading interest in the digital era and the limited specific research on popular applications. Employing a descriptive qualitative approach, this research involved ten tenth-grade students from SMA Ma'arif Karangmoncol who actively use Fizzo, selected through purposive sampling. Data were collected using closed and open questionnaires for initial quantitative insights, and semi-structured interviews with students and an Indonesian language teacher to explore motivations and obstacles. Data analysis was conducted using an inductive thematic approach, supported by source and method triangulation for validity. The findings indicate that while conventional reading interest still requires improvement, the Fizzo application significantly enhances students' engagement with reading, primarily due to its ubiquitous learning accessibility and diverse content. The majority of students reported enjoying and benefiting from Fizzo, even preferring it over physical books. However, the potential for digital distraction and the importance of students' digital literacy were also identified as crucial factors. The conclusion suggests that Fizzo holds significant potential as an educational innovation, but its success hinges on careful pedagogical integration, digital literacy training, and effective distraction management.

**Keywords:** Fizzo application; student reading interest; digital literacy; mobile learning.

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas aplikasi Fizzo dalam menumbuhkan minat baca siswa SMA kelas X, mengingat tantangan rendahnya minat baca di era digital dan minimnya kajian spesifik terhadap aplikasi populer. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini melibatkan sepuluh siswa kelas X SMA Ma'arif Karangmoncol yang aktif menggunakan Fizzo, dipilih melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui angket tertutup dan terbuka untuk gambaran kuantitatif awal, serta wawancara semi-terstruktur dengan siswa dan guru Bahasa Indonesia untuk mendalami motivasi dan hambatan. Analisis data dilakukan secara tematik induktif, didukung triangulasi sumber dan metode untuk validitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun minat baca konvensional masih perlu ditingkatkan, aplikasi Fizzo secara signifikan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap membaca, terutama karena aksesibilitas *ubiquitous learning* dan keberagaman konten. Mayoritas siswa merasa senang dan terbantu dengan Fizzo, bahkan memilihnya dibandingkan buku fisik. Namun, potensi distraksi digital dan pentingnya literasi digital juga teridentifikasi sebagai faktor krusial. Simpulan menunjukkan bahwa Fizzo berpotensi besar sebagai inovasi pembelajaran, namun keberhasilannya bergantung pada integrasi pedagogis yang cermat, pelatihan literasi digital, dan pengelolaan distraksi.

**Kata kunci:** aplikasi Fizzo; minat baca siswa; literasi digital; pembelajaran daring.

### Article history

Received:  
20 May 2025

Accepted:  
26 June 2025

Published:  
30 June 2025

© 2025 The Author(s).  
Jurnal Ilmu Manajemen  
dan Pendidikan by  
Universitas Mulawarman

### How to cite this article:

Lufi, N., Rokhmansyah, A., & Sulistyowati, E. D. (2025). Efektivitas Aplikasi Fizzo dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa SMA. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 5(1), 67 – 74. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v5i1.5450>

\* Corresponding author: Alfian Rokhmansyah, Email: [alfian.rokhmansyah@gmail.com](mailto:alfian.rokhmansyah@gmail.com)



## PENDAHULUAN

Minat baca adalah hal krusial di era modern karena menjadi kunci pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan seseorang. Sejalan dengan Faizah et al. (2016), minat baca didefinisikan sebagai keinginan mendalam yang disertai usaha aktif individu untuk membaca. Membaca dikenal sebagai jendela dunia karena memungkinkan seseorang memperoleh beragam informasi dan pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahui. Tingginya minat baca secara langsung berkorelasi dengan banyaknya informasi dan pengetahuan yang dapat diserap oleh seseorang.

Minat baca merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran dan pengembangan literasi peserta didik. Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi menyediakan beragam platform yang memudahkan akses bahan bacaan, termasuk aplikasi-aplikasi membaca di perangkat seluler. Namun di sisi lain, fenomena rendahnya minat baca, khususnya di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), masih menjadi tantangan signifikan bagi dunia pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Sukandar et al. (2025) menunjukkan bahwa meski *digital literacy* dapat menjangkau berbagai sumber informasi, hanya 30% siswa yang memiliki minat baca tinggi dan 20% masih dalam kategori rendah hingga sangat rendah (Sukandar et al., 2025). Kondisi ini diperparah oleh faktor eksternal seperti maraknya media hiburan digital yang mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas membaca mendalam.

Penelitian yang dilakukan oleh Resti et al. (2023) membuktikan bahwa literasi digital berkontribusi signifikan terhadap minat baca siswa SMA, dengan koefisien determinasi mencapai 0,52 – artinya 52% variasi minat baca dipengaruhi oleh kemampuan literasi digital. Penelitian ini selaras dengan temuan Serrano et al. (2024) yang mengaitkan literasi digital tinggi dengan peningkatan performa akademik, termasuk dalam ranah membaca. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek kognitif dan *digital literacy* secara umum, tanpa menelaah secara spesifik efektivitas aplikasi tertentu yang beredar di kalangan remaja.

Dalam tinjauan literatur yang dilakukan oleh Klimova & Zamborova (2020) pada mahasiswa Bahasa Inggris, ditemukan bahwa intervensi dengan aplikasi seluler secara signifikan meningkatkan pemahaman teks dan motivasi belajar membaca bahasa kedua mereka. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian Polizzi (2025) menyimpulkan bahwa platform digital yang dirancang dengan fitur rekomendasi adaptif berhasil meningkatkan intensitas membaca hingga 45% pada kelompok eksperimen. Ini menunjukkan potensi besar teknologi digital dalam mendukung dan meningkatkan kemampuan membaca pada pembelajaran bahasa.

Beberapa faktor kunci memengaruhi rendahnya minat baca, termasuk keterbatasan jumlah dan akses buku bacaan yang memadai, terutama di daerah-daerah terpencil. Selain itu, minimnya peran orang tua dalam menanamkan kebiasaan membaca sejak dini serta penggunaan gawai yang tidak terkontrol juga berkontribusi pada permasalahan ini. Hal ini selaras dengan pendapat yang dipaparkan oleh Widiastini et al. (2024), yang menyatakan bahwa rendahnya minat baca di kalangan siswa dipengaruhi oleh keterbatasan kemampuan membaca yang belum optimal, sistem pendidikan yang belum menekankan budaya membaca, serta maraknya gangguan eksternal seperti media hiburan, permainan, dan televisi. Perlu diingat bahwa orang tua memiliki pengaruh besar terhadap kebiasaan anak, termasuk dalam hal membaca, karena anak-anak cenderung meniru kebiasaan orang tua mereka. Di sisi lain, dominasi penggunaan ponsel sebagai media hiburan sering kali mengalihkan perhatian anak dari aktivitas membaca. Namun, kemajuan teknologi juga membuka peluang baru untuk meningkatkan minat baca melalui berbagai platform digital. Salah satu contohnya adalah aplikasi Fizzo, yang populer di kalangan remaja. Aplikasi ini menawarkan beragam cerita dari berbagai genre yang dapat diakses secara gratis, sekaligus menyediakan ruang bagi pengguna untuk menulis dan membagikan cerita mereka sendiri, sehingga berpotensi menjadi alat yang efektif dalam menumbuhkan minat baca.

Aplikasi Fizzo di Indonesia menawarkan pengalaman membaca novel digital yang unik, dilengkapi dengan platform interaksi antara penulis dan pembaca. Pengguna dapat mengeksplorasi beragam genre fiksi, terlibat dalam forum diskusi, bahkan berkesempatan mendapatkan penghasilan melalui sistem *reward point* saat membaca dan menulis cerita. Meskipun popularitas Fizzo terus meningkat, literatur yang membahas dampaknya terhadap minat baca siswa SMA masih sangat terbatas. Penelitian yang ada cenderung belum mengukur perubahan minat baca secara kuantitatif. Sebagai contoh, Yusuf (2023) memang mengamati penggunaan Fizzo dalam pembelajaran keterampilan membaca novel, namun fokusnya tidak pada pengukuran kuantitatif perubahan minat baca siswa SMA kelas XI. Demikian pula, studi oleh Purba & Lubis (2023) yang meneliti pengaruh Fizzo Novel terhadap kemampuan menulis teks drama siswa SMK, meskipun menemukan efek positif, belum mengeksplorasi implikasinya terhadap minat baca secara lebih luas.

Kesenjangan penelitian tersebut menjadi fundamental dalam studi ini. Belum terdapat kajian komprehensif yang menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Fizzo terhadap minat baca siswa SMA kelas X secara integratif, dengan menggabungkan pendekatan kuantitatif, kerangka literasi digital, dan teori motivasi membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Fizzo terhadap minat baca siswa kelas X di SMA. Temuan diharapkan dapat memperkaya kajian literasi digital dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, serta menjadi acuan bagi sekolah dan orang tua dalam memanfaatkan teknologi edukatif secara optimal. Dengan adanya inovasi pembelajaran berbasis digital ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif dalam menumbuhkan budaya literasi di kalangan generasi muda.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang mengutamakan pemaparan mendalam mengenai praktik pembelajaran membaca berbasis aplikasi Fizzo untuk menelaah pengaruhnya terhadap minat baca siswa kelas X SMA. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali persepsi, pengalaman, dan respons peserta didik terhadap penggunaan media digital dalam konteks alami tanpa manipulasi variabel (Nassaji, 2015). Partisipan penelitian terdiri dari sepuluh siswa kelas X SMA Ma'arif Karangmoncol yang dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan kriteria pernah dan aktif menggunakan aplikasi Fizzo dalam kegiatan membaca. Teknik pengumpulan data meliputi angket tertutup dan terbuka untuk memperoleh gambaran kuantitatif awal dan narasi pengalaman siswa (Raymond, 2012), serta wawancara semi-terstruktur guna mendalami motivasi, hambatan, dan dinamika penggunaan aplikasi dalam meningkatkan literasi digital dan minat baca (Fludd, 2017).

Pengumpulan data diawali dengan penyebaran angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba pada kelompok siswa serupa, kemudian dilanjutkan wawancara mendalam dengan protokol yang bersumber dari pedoman penelitian kualitatif deskriptif (Nassaji, 2015). Studi pustaka dilakukan untuk memperkuat landasan teori dan kerangka konseptual, dengan menelusuri artikel dan buku terkini yang memfokuskan pada integrasi teknologi digital dalam pembelajaran membaca.

Analisis data menggunakan model analisis tematik secara induktif, dimulai dengan transkripsi data, kodifikasi terbuka, penyusunan tema, hingga interpretasi makna (Fludd, 2017). Untuk menjamin keabsahan data diterapkan triangulasi sumber (angket, wawancara, dan dokumen aplikasi Fizzo), triangulasi metode, serta pengecekan anggota (*member checking*) untuk memverifikasi temuan dengan partisipan (Nassaji, 2015). Etika penelitian dijaga dengan memperoleh izin tertulis dari pihak sekolah, persetujuan orang tua, dan jaminan kerahasiaan identitas siswa sepanjang proses penelitian. Dengan demikian, metode ini mampu memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana aplikasi Fizzo berkontribusi terhadap peningkatan minat baca siswa SMA.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat baca didefinisikan sebagai dorongan internal yang menggerakkan individu untuk membaca secara sadar dan berkelanjutan. Kanusta (2018) mengungkapkan bahwa berbagai inisiatif perpustakaan dan distribusi buku belum sepenuhnya efektif dalam membangkitkan minat baca. Dalam era digital, aplikasi baca seperti Fizzo menawarkan inovasi yang relevan. Kemudahan akses melalui gawai meningkatkan kesempatan membaca kapan saja dan di mana saja (Samsudin & Rahmawati, 2023). Namun, tantangan literasi digital – yakni kemampuan memanfaatkan platform digital secara produktif – masih menjadi kendala bagi sebagian siswa (Yusuf, 2023).

Minat baca merupakan dorongan internal yang kuat dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas membaca secara sadar dan berkelanjutan. Aktivitas ini dianggap fundamental karena menjadi fondasi bagi pengembangan pengetahuan dan karakter individu. Pemerintah telah berupaya meningkatkan minat baca masyarakat, khususnya di kalangan siswa, melalui berbagai program seperti penyediaan perpustakaan dan distribusi buku pengetahuan serta cerita anak (Kanusta, 2018). Namun, upaya tersebut belum memberikan hasil yang optimal, terutama jika dibandingkan dengan negara-negara maju yang telah menjadikan literasi sebagai kebutuhan dasar yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari warganya (Pratama et al., 2022). Selain itu, faktor-faktor lain seperti rendahnya daya beli masyarakat serta kurangnya fasilitas dan lingkungan yang mendukung turut memperburuk kondisi ini. Pada dasarnya, membaca adalah praktik menggunakan teks untuk memperoleh makna, serta merupakan proses komunikasi antara pembaca dan penulis melalui

bahasa tulis. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa membaca adalah melihat dan memahami isi dari apa yang tertulis.

Peningkatan kebiasaan membaca dapat diakselerasi melalui media digital, seiring dengan perkembangan teknologi seperti aplikasi Fizzo. Kemudahan akses yang ditawarkan media digital memungkinkan siapa saja untuk membaca kapan pun dan di mana pun. Namun, kemajuan teknologi juga membawa dampak ganda. Di satu sisi, teknologi memberikan akses cepat terhadap informasi dan bahan bacaan, yang merupakan dampak positif (Amalia, 2024). Di sisi lain, teknologi dapat menghasilkan efek negatif, seperti penurunan interaksi sosial langsung, kecanduan media sosial, penyebaran informasi palsu, serta gangguan kesehatan, terutama pada mata.

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan minat baca di era digital adalah peningkatan literasi digital di kalangan masyarakat. Faktanya, banyak individu yang masih buta huruf secara digital dan cenderung menggunakan teknologi hanya untuk komunikasi atau hiburan, bukan sebagai sarana belajar atau membaca (Ramdani et al., 2020). Kondisi ini menunjukkan bahwa transformasi kebiasaan membaca dari media cetak ke media digital belum sepenuhnya berhasil secara merata. Dengan demikian, minat baca di era digital tidak hanya dipengaruhi oleh ketersediaan bahan bacaan atau fasilitas, melainkan juga oleh kemampuan individu dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan kritis.

Peningkatan minat baca siswa SMA melalui aplikasi *Fizzo* menunjukkan tren positif, namun hasil penelitian ini perlu diperlakukan dengan membandingkan temuan empiris di lapangan dengan studi terdahulu di tingkat nasional maupun internasional. Bagian ini akan memperkaya pembahasan dengan mengintegrasikan teori, kajian empiris, serta data angket dan wawancara yang ada. Secara kuantitatif, distribusi jawaban angket pada beberapa indikator utama dirangkum dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Distribusi Tanggapan Angket**

No.	Pertanyaan	Tidak Suka	Kurang Suka	Suka	Sangat Suka
1.	Tidak membaca di luar jam pelajaran	6	1	2	1
2.	Waktu khusus membaca tiap hari	6	2	1	1
3.	Membaca karena hobi	1	2	6	1
4.	Kurang suka berbagai jenis buku	7	0	2	1
5.	Kunjungan ke perpustakaan	7	1	1	2
6.	Membaca itu menyenangkan dan menambah wawasan	5	1	2	2
7.	Dorongan dari guru/orang tua	1	2	5	2
8.	Mengetahui fitur aplikasi Fizzo	0	0	9	1
9.	Senang membaca setelah menggunakan Fizzo	2	0	7	1
10.	Ingin membaca lebih banyak buku	2	0	7	1
11.	Pilih Fizzo dibandingkan buku fisik	0	0	9	1
12.	Cepat menyelesaikan bacaan	0	1	6	3
13.	Fizzo membantu untuk membaca kapan saja	0	0	9	1

Berdasarkan Tabel 1, hasil angket penelitian menunjukkan berbagai aspek minat baca responden. Pada pertanyaan mengenai membaca di luar jam pelajaran, sebagian besar responden (6 orang) menyatakan "Tidak Suka", diikuti oleh 1 orang "Kurang Suka", 2 orang "Suka", dan 1 orang "Sangat Suka". Hal serupa terlihat pada alokasi waktu khusus membaca tiap hari, di mana 6 responden "Tidak Suka", 2 "Kurang Suka", 1 "Suka", dan 1 "Sangat Suka". Mayoritas responden (7 orang) juga menyatakan "Tidak Suka" terhadap kurang menyukai berbagai jenis buku dan kunjungan ke perpustakaan. Selain itu, 5 responden "Tidak Suka" bahwa membaca itu menyenangkan dan menambah wawasan.

Di sisi lain, terdapat indikasi positif terhadap beberapa aspek minat baca. Sebanyak 6 responden menyatakan "Suka" membaca karena hobi, dan 5 responden "Suka" mendapatkan dorongan dari guru/orang tua. Ketertarikan terhadap aplikasi Fizzo sangat tinggi, dengan 9 responden menyatakan "Suka" mengetahui fitur aplikasi Fizzo, 7 responden "Suka" senang membaca setelah menggunakan Fizzo, 7 responden "Suka" ingin membaca lebih banyak buku, dan 9 responden "Suka" memilih Fizzo dibandingkan buku fisik. Aplikasi Fizzo juga dinilai sangat membantu, dengan 9 responden "Suka" bahwa Fizzo membantu untuk membaca kapan saja. Untuk kecepatan menyelesaikan bacaan, 6 responden "Suka" dan 3 "Sangat Suka" dapat menyelesaikan bacaan dengan cepat.

Selain melalui angket, penelitian ini juga dilaksanakan melalui wawancara dengan satu guru Bahasa Indonesia sebagai partisipan. Dalam sesi wawancara tersebut, partisipan dimintai keterangan mengenai penggunaan aplikasi Fizzo. Temuan dari wawancara menunjukkan bahwa aplikasi Fizzo memiliki dampak positif bagi siswa. Hal ini dikarenakan aplikasi Fizzo merupakan perangkat digital yang nyaman, sehingga

siswa dapat menggunakannya di mana saja dan kapan saja. Selain itu, aplikasi Fizzo menyediakan berbagai fitur menarik yang memungkinkan pembaca untuk memilih tema bacaan sesuai dengan preferensi mereka, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan dan sesuai dengan keinginan pribadi. Akses ke aplikasi Fizzo memungkinkan siapa saja untuk membaca kapan pun dan di mana pun.

Dari hasil wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa menurut guru Bahasa Indonesia, menyoroti kemudahan penggunaan dan keberagaman tema bacaan sebagai pendorong motivasi. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Gikas & Grant (2013) bahwa perangkat mobile dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca melalui kemudahan akses dan fitur kolaboratif yang ditawarkan. Fitur tema bacaan yang beragam pada Fizzo memungkinkan siswa memilih konten yang sesuai dengan minat pribadi, sehingga membaca tidak lagi dianggap sebagai kewajiban, melainkan kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Aplikasi Fizzo menawarkan potensi besar dalam peningkatan minat baca siswa SMA melalui pemanfaatan prinsip *ubiquitous learning*, yang memungkinkan siswa untuk membaca kapan saja dan di mana saja. Konsep ini selaras dengan studi Mohtar et al. (2023) yang menyoroti fleksibilitas *mobile learning* dalam mendekatkan siswa pada sumber bacaan otentik di lingkungan nyata mereka. Kemampuan Fizzo untuk beroperasi secara *offline* dan menyimpan konten bacaan lebih lanjut memfasilitasi kontinuitas pembelajaran meskipun koneksi internet terbatas, sehingga mengatasi salah satu kendala utama dalam literasi digital di kalangan siswa.

Meskipun demikian, terdapat potensi distraksi yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Fizzo. Meta-analisis Chen et al. (2025) mengungkapkan bahwa *multitasking* dengan perangkat *mobile*, terutama yang melibatkan media sosial, dapat menurunkan kecepatan membaca dan pemahaman isi bacaan. Oleh karena itu, efektivitas Fizzo sebagai alat peningkatan minat baca perlu didukung dengan pembiasaan pengelolaan waktu dan perhatian siswa agar mereka tidak teralih ke aktivitas non-bacaan saat menggunakan aplikasi.

Selain itu, kompetensi literasi digital siswa juga menjadi faktor krusial dalam memaksimalkan manfaat Fizzo. Ozdamli & Cavus (2011) menegaskan bahwa elemen teknologi, individu, dan konten harus terintegrasi dalam desain pembelajaran *mobile* agar siswa dapat memanfaatkan aplikasi secara produktif. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan kebiasaan membaca siswa dari media cetak ke digital tidak hanya dipengaruhi oleh ketersediaan aplikasi, tetapi juga oleh kompetensi digital mereka. Peningkatan keterampilan digital berkorelasi positif dengan minat baca karena siswa dapat menjelajah sumber bacaan yang lebih luas dan relevan. Dengan demikian, intervensi literasi digital – meliputi pelatihan navigasi antarmuka, evaluasi kualitas sumber, dan etika penggunaan – perlu diperkuat bersamaan dengan adopsi aplikasi Fizzo.

Dalam konteks pedagogis, pentingnya merancang tugas *bridging* yang menghubungkan kegiatan di dalam dan luar kelas (Dudeney & Hockly, 2015) dapat dioptimalkan dengan Fizzo. Aplikasi ini dapat diintegrasikan ke dalam model pembelajaran campuran (*blended learning*) dengan mengarahkan siswa untuk menerapkan strategi membaca digital di lapangan, misalnya melakukan resensi bacaan elektronik dan mendiskusikannya dalam forum kelas. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa.

Aplikasi Fizzo memberikan inovasi penting dalam transformasi kebiasaan membaca siswa dari media cetak ke digital. Keberhasilan implementasi aplikasi ini dalam peningkatan minat baca siswa bergantung pada desain pedagogis yang cermat, yang memperhatikan penguasaan literasi digital siswa, strategi pengelolaan distraksi, serta integrasi yang efektif dengan model pembelajaran campuran. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek ini, Fizzo berpotensi menjadi pendorong berkelanjutan bagi budaya membaca di kalangan siswa SMA di Indonesia.

## PENUTUP

Penelitian ini telah mengkaji secara mendalam peran aplikasi Fizzo dalam upaya menumbuhkan minat baca pada siswa SMA kelas X. Hasil temuan menunjukkan bahwa meskipun tantangan terkait minat baca konvensional masih signifikan, aplikasi Fizzo menawarkan potensi besar sebagai katalisator positif. Data kuantitatif dari angket secara konsisten mengindikasikan bahwa mayoritas responden menunjukkan preferensi dan kenyamanan tinggi dalam menggunakan Fizzo untuk aktivitas membaca, bahkan memilihnya dibandingkan media fisik, serta merasa terbantu dengan aksesibilitasnya yang memungkinkan membaca kapan saja dan di mana saja. Observasi ini diperkuat oleh perspektif guru Bahasa Indonesia yang menyoroti kemudahan penggunaan dan keragaman genre sebagai faktor pendorong motivasi intrinsik siswa. Aplikasi ini secara efektif memanfaatkan konsep *ubiquitous learning*, yang sangat relevan dalam konteks pembelajaran

di era digital. Namun, penting untuk diakui bahwa efektivitas penuh Fizzo sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam mengelola potensi distraksi digital serta tingkat literasi digital mereka, yang mencakup navigasi antarmuka, evaluasi sumber, dan etika penggunaan teknologi. Dengan kata lain, transformasi kebiasaan membaca dari cetak ke digital memerlukan lebih dari sekadar ketersediaan aplikasi; ia menuntut penguasaan kompetensi digital yang adaptif.

Berdasarkan simpulan tersebut, penelitian ini merekomendasikan beberapa langkah strategis untuk mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi Fizzo dalam ekosistem pendidikan. Pertama, institusi pendidikan, khususnya guru Bahasa Indonesia, disarankan untuk secara proaktif mengintegrasikan Fizzo ke dalam desain pembelajaran *blended learning*. Ini dapat diwujudkan melalui perancangan tugas-tugas *bridging* yang secara sistematis menghubungkan kegiatan membaca digital dengan diskusi kelas, sehingga tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga memupuk keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa. Kedua, program pelatihan literasi digital yang komprehensif harus menjadi prioritas, membekali siswa dengan kemampuan untuk memanfaatkan platform digital secara produktif, mengidentifikasi informasi yang kredibel, dan mengelola waktu serta perhatian mereka secara efektif guna meminimalkan distraksi. Ketiga, peran serta orang tua sangat krusial; mereka perlu didorong untuk secara aktif membimbing penggunaan perangkat digital anak-anak, mengalihkan fokus dari hiburan semata ke arah aktivitas membaca yang bermakna. Dengan pendekatan holistik yang memperhatikan aspek pedagogis, teknologi, dan dukungan lingkungan, aplikasi Fizzo berpotensi besar untuk menjadi pendorong berkelanjutan dalam membangun budaya literasi yang kuat di kalangan generasi muda Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024*, 1845–1851. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23779>
- Chen, Q., Yan, Z., Moeyaert, M., & Bangert-Drowns, R. (2025). Mobile multitasking in learning: A meta-analysis of effects of mobilephone distraction on young adults' immediate recall. *Computers in Human Behavior*, 162. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108432>
- Dudeney, G., & Hockly, N. (2015). Blended Learning in a Mobile Context: New Tools, New Learning Experiences? In M. McCarthy (Ed.), *The Cambridge Guide to Blended Learning for Language Teaching* (pp. 219–233). Cambridge University Press.
- Faizah, D. U., Sufyadi, S., Anggraini, L., Waluyo, Dewayani, S., Muldian, W., & Roosaria, D. R. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.kemdikbud.go.id/40/1/Panduan-Gerakan-Literasi-Sekolah-di-SD.pdf>
- Fludd, S. P. (2017). *Exploring the Use of Technology to Assist with Literacy Development: A Multiple Case Study* [Northcentral University]. <https://www.proquest.com/docview/1882289934>
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18–26. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- Kanusta, M. (2018). *Gerakan Literasi dan Minat Baca*. Selat Media.
- Klimova, B., & Zamborova, K. (2020). Use of Mobile Applications in Developing Reading Comprehension in Second Language Acquisition--A Review Study. *Education Sciences*, 10, 1–11. <https://doi.org/10.3390/educsci10120391>
- Mohtar, S., Jomhari, N., Mustafa, M. B., & Yusoff, Z. M. (2023). Mobile learning: research context, methodologies and future works towards middle-aged adults - a systematic literature review. *Multimedia Tools and Applications*, 82(7), 11117–11143. <https://doi.org/10.1007/s11042-022-13698-y>
- Nassaji, H. (2015). Qualitative and descriptive research: Data type versus data analysis. *Language Teaching Research*, 19(2), 129–132. <https://doi.org/10.1177/1362168815572747>

- Ozdamli, F., & Cavus, N. (2011). Basic elements and characteristics of mobile learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28, 937-942. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.173>
- Polizzi, G. (2025). Digital literacy and strategic (dis)engagement: examining how functional and critical digital literacy shapes participation. *Information, Communication & Society*, 1-20. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2025.2452282>
- Pratama, A. Y., Gusrianti, N., & Amrul Haq, K. (2022). Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Literasi Digital. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 96-101. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22876>
- Purba, W. R. D. B., & Lubis, M. J. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Fizzo Novel Terhadap Kemampuan Menulis Teks Drama pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Medan Tahun Ajaran 2022/2023. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(4), 169-181. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v3i4.2011>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 6(3), 433-440. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Raymond, R. G. (2012). *The Impact of E-Readers on Adolescent Students' Reading Motivation: A Case Study* [Sam Houston State University]. <https://www.proquest.com/docview/1318862116>
- Resti, A., Indihadi, D., & Saputra, E. R. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 1006-1014. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5316>
- Samsudin, D. F. A., & Rahmawati, F. P. (2023). Digital Literacy Through Let's Read App to Improve the Reading Interest of Elementary School Students. *Proceedings of the International Conference on Learning and Advanced Education (ICOLAE 2022)*, 421-435. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2\\_36](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2_36)
- Serrano, M. J. H., Romo, N. M., Rivas, V. G., & Gutiérrez, C. G. (2024). Conectando competencias digitales y sociales en un marco flexible y adaptativo para docentes de Formación Profesional. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(1). <https://doi.org/10.5944/ried.28.1.41470>
- Sukandar, E., Arrahim, A., & Dicky Dermawan, D. (2025). The influence of digital literacy on students' reading interest in indonesian language subjects. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 8(1), 3499-3507. <https://doi.org/10.31949/jee.v8i1.13177>
- Widiastini, N. W. E., Triastuti, N. K. S., Supariawan, K. A., Dewanthy, N. P. I., Ratnasari, G. M., & Pradnyana, I. M. Y. (2024). *Pop Up Book Digital: Daya Tarik Unik Meningkatkan Minat Baca*. Nilacakra.
- Yusuf, M. (2023). *Penggunaan Aplikasi Fizzo Novel dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Novel Siswa SMA Negeri 1 Caringin Kabupaten Bogor Jawa Barat Tahun Pelajaran 2022/2023*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

