

## ABSTRAK

**Rofiqul Khasanah.** 2025. *Pemanfaatan Gadget dalam Meningkatkan Minat Membaca dan Menulis pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Keniten Kecamatan Ponorogo Tahun Ajaran 2024/2025*. Tesis, Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Dwi Rohman Soleh, S.S. M.Pd., (II) Drs. Pujiyanto, M.Pd.,M.M.

**Kata kunci:** *Gadget, Minat Membaca, Menulis*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan penerapan pemanfaatan gadget dalam upaya meningkatkan minat baca dan menulis serta mendeskripsikan dan menjelaskan pemanfaatan gadget dapat meningkatkan minat membaca dan menulis pada peserta didik kelas V SDN 2 Keniten Ponorogo tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif jenis deskriptif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Keniten yang berjumlah 26 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pemanfaatan gadget untuk meningkatkan minat membaca dan menulis peserta didik kelas V SDN 2 Keniten Kecamatan Ponorogo dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu (1) penggunaan aplikasi membaca interaktif seperti *literacycloud* dan *lets read*, (2) adanya game edukasi yang melibatkan membaca dan menulis seperti *crossword*, *scrabble*, dan *wordscapes*, (3) penggunaan platform menulis kreatif seperti *penzu* dan *storybird*, (4) audiobook dan podcast edukasi, (5) membaca dan menulis di media sosial seperti *instagram* dan *tiktok*, (6) *e-book* interaktif dan *e-learning*, (7) diskusi dan kolaborasi digital menggunakan *google classroom* dan *padlet*. Faktor pendukung dalam pemanfaatan gadget, yaitu teknologi yang mudah diakses, konten-konten yang menarik, dan keterlibatan guru atau orang tua dalam pendampingan peserta didik. Faktor penghambat dalam pemanfaatan gadget, yaitu adanya gangguan dari aplikasi lain seperti media sosial dan game online, kurangnya pengawasan dari orang tua, dan adanya keterbatasan literasi digital. Pemanfaatan gadget dapat meningkatkan minat membaca dan menulis peserta didik kelas V SDN 2 Keniten Kecamatan Ponorogo. Gadget dapat membuat peserta didik belajar sesuai dengan kecepatan dan minat. Penggunaan gadget untuk membaca dan menulis membantu peserta didik mengembangkan literasi digital. Mereka belajar bagaimana mencari informasi, menulis dengan format digital, dan menggunakan teknologi secara produktif. Pemanfaatan gadget untuk membaca dan menulis tidak hanya membuat kegiatan literasi lebih menarik tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan literasi digital.

## **ABSTRACT**

**Rofiqul Khasanah.** 2025. *Utilization of Gadgets to Increasing Reading and Writing Interest in Fifth Grade Students of SD Negeri 2 Keniten, Ponorogo in Academic Year of 2024/2025.* Tesis, Madiun: Magister Study Program in Indonesia Language and Literature Education, Graduate School, Universitas PGRI Madiun. Advisor Dr. Dwi Rohman Soleh, S.S. M.Pd., Co-Advisor Drs. Pujiyanto, M.Pd.,MM.

**Keyword:** *Gadgets, Interest in Reading, Writing*

*This study aims to describe and explain the application of gadget utilization in an effort to increase interest in reading and writing and describe and explain the use of gadgets can increase interest in reading and writing in fifth grade students of SDN 2 Keniten Ponorogo in the 2024/2025 academic year.*

*This research is a descriptive qualitative research. The subjects of this study were 26 fifth grade students of SD Negeri 2 Keniten. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques in this study used data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity techniques in this study used source triangulation and technique triangulation.*

*The results of the study showed that the application of gadget utilization to increase interest in reading and writing of fifth grade students of SDN 2 Keniten, Ponorogo can be done in several ways, namely (1) the use of interactive reading applications such as literacycloud and lets read, (2) the existence of educational games that involve reading and writing such as crosswords, scrabble, and wordscapes, (3) the use of creative writing platforms such as penzu and storybird, (4) educational audiobooks and podcasts, (5) reading and writing on social media such as instagram and tiktok, (6) interactive e-books and e-learning, (7) digital discussions and collaborations using google classroom and padlet. Inhibiting factors in the use of gadgets, namely interference from other applications such as social media and online games, lack of parental supervision, and limited digital literacy. The use of gadgets can increase the interest in reading and writing of grade V students of SDN 2 Keniten, Ponorogo District. Gadgets can make students learn according to their speed and interests. The use of gadgets for reading and writing helps students develop digital literacy. They learn how to search for information, write in digital format, and use technology productively. The use of gadgets for reading and writing not only makes literacy activities more interesting but also helps students develop creativity, critical thinking skills, and digital literacy*