

**PENGARUH APLIKASI WATTPAD TERHADAP MINAT BACA DI
BIDANG DAKWAH MAHASISWA DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar

Sarjana Sosial (S. Sos)



Oleh:

GALUH WANDA SAPUTRI
NIM. B91215054

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2019

**PERNYATAAN
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI**

Bismillahhahmanirrahim...

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Galuh Wanda Saputri

NIM : B91215054

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul : Pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap Minat Baca di bidang Dakwah Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Alamat : Banyumeneng, RT 05 RT 02 Pucangan, Ngrambe, Ngawi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi mana pun untuk mendapat gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.
3. Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti mengandung unsur plagiasi, maka saya bersedia menanggung segala konsekuensi yang terjadi.

Surabaya, 9 Juli 2019

Yang Menyatakan,



Galuh Wanda Saputri
NIM. B91215054

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Galuh Wanda Saputri

NIM : B91215054

Fak/Jur : Dakwah dan Komunikasi/ KPI

Judul : Pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap Minat Baca Di Bidang
Dakwah Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 9 Juli 2019

Dosen Pembimbing,



Lukman Hakim, S.Ag, M.Si, MA

NIP.197308212005011044

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang disusun oleh Galuh Wanda Saputri ini telah dipertahankan di depan
Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 17 Juli 2019


Mengesahkan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekan,



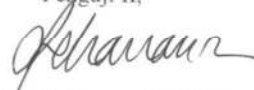

Dr. H. Abd Halim, M.Ag
NIP. 196307251991031003

Penguji I,



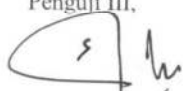
Lukman Hakim, S.Ag, M.Si, MA
NIP. 197308212005011044

Penguji II,




Drs. Prihananto, M.Ag
NIP. 196812301993031003

Penguji III,



Dr. Sokhi Huda, M.Ag
NIP. 196701282003121001

Penguji IV,



Dr. Hj. Luluk Fikri Zuhriyah, M.Ag
NIP. 196912041997032007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : GALUH WANDA SAPUTRI
NIM : B91215054
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / Komunikasi Penyiaran Islam
E-mail address : galuhwandas69@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGARUH APLIKASI WATTPAD DI BIDANG DAKWAH MAHASISWA
DAKWAH DAN KOMUNIKASI

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Juli 2019

Penulis



Galuh

(GALUH WANDA SAPUTRI)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Galuh Wanda Saputri, NIM. B91215054, 2019. Pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap Minat Baca di bidang Dakwah Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

Kata Kunci: Aplikasi, Wattpad, Minat Membaca

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap minat baca mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan menjadikan mahasiswa program studi Komunikasi Penyiaran Islam sebagai sampelnya. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik random sampling dimana semua individu dalam populasi dapat dipilih sebagai sampel, karena populasi yang ada kurang dari 100 orang, maka peneliti menggunakan seluruh populasi sebagai sampel sehingga menjadi penelitian populasi. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode kuesioner (angket) dan data pendukung lainnya diperoleh dari kepustakaan. Uji validitas diperoleh dari hasil analisis pengukuran instrumen menggunakan skala Likert. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Pengolahan data menggunakan program *spss versi 16 for windows* dengan analisis data korelasi product moment *Pearson* dengan taraf signifikansi sebesar 5%.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang mempengaruhi antara Aplikasi Wattpad terhadap minat membaca mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi di bidang dakwah dengan nilai koefisien korelasi r hitung lebih besar dari pada r tabel ($0,620 > 0,334$) yang berarti sifat korelasinya kuat.

Dari hasil tersebut direkomendasikan agar penelitian selanjutnya bisa mengkaji Wattpad menggunakan pendekatan penelitian yang berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERTANGGUNGJAWABAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Hipotesis	5
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional.....	7
H. Sistematika Pembahasan	9
BAB II: KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. New Media	11
1. Pengertian New Media	11
2. Karakteristik Media Baru	13
B. Media Sosial	15
1. Pengertian Media Sosial	15
2. Jenis Media Sosial.....	15
C. Media Dakwah.....	17
1. Pengertian Media Dakwah.....	17
2. Aplikasi Wattpad Sebagai Media Dakwah	18
D. Tinjauan Minat Membaca	19
1. Pengertian Minat.....	19
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat	22
3. Proses Timbulnya Minat	23
4. Macam-macam Minat	23
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat	25
6 Ciri-ciri Minat Membaca.	26
E. Landasan Teori Kultivasi.....	27
F. Penelitian Terdahulu yang Relevan	28
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Instrumen Penelitian	34
D. Teknik Sampling	34
E. Variabel dan Indikator Variabel.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data	37

G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV: HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Objek Penelitian	40
1. Aplikasi Wattpad	40
2. Tampilan Wattpad <i>via Mobile</i>	40
B. Penyajian Data	43
1. Frekuensi Jawaban Responden	43
2. Uji Validitas	61
3. Uji Reliabilitas	65
4. Analisis Data Korelasional	68
C. Pengujian Hipotesis	70
D. Kerangka Teoretik	70
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
D. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	29
Tabel 3.1 Skor Perhitungan Pernyataan	34
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Aplikasi Wattpad.....	36
Tabel 3.3Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Minat Membaca	37
Tabel 4.1 Frekuensi Saya menggunakan Aplikasi Wattpad seriap hari.....	43
Tabel 4.2Frekuensi Saya menggunakan Aplikasi Wattpad ketika memiliki waktu luang.....	44
Tabel 4.3Frekuensi Saya mengakses Aplikasi Wattpad melalui <i>Smartphone</i>	45
Tabel 4.4Frekuensi Saya membaca cerita di Wattpad karena tertarik dengan tampilan cover cerita.....	45
Tabel 4.5 Frekuensi Saya membaca cerita di Wattpad karena tertarik dengan tampilan cover cerita	46
Tabel 4.6Frekuensi Saya membaca cerita di Aplikasi Wattpad karena tertarik dengan deskripsi cerita.....	47
Tabel 4.7Frekuensi Di Aplikasi Wattpad terdapat konten cerita bertema dakwah	48
Tabel 4.8Frekuensi Saya merasa tertarik dengan cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang mampu menyentuh hati dan pikiran saya.....	48
Tabel 4.9Frekuensi Saya menyukai cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang dikemas secara menarik.....	49
Tabel 4.10Frekuensi Saya menyukai cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang mengandung nilai akidah, syariah dan akhlak.....	50
Tabel 4.11Frekuensi Saya menyukai cerota di Aplikasi Wattpad bertema dakwah karena banyak pesan moral	51
Tabel 4.12Frekuensi Saya memberi <i>vote</i> cerita di Aplikasi Wattpad yang bertema dakwah	51
Tabel 4.13 Frekuensi Saya memberi <i>vote</i> di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang mampu menyentuh hari dan pikiran saya.....	52

Tabel 4.14	Frekuensi Saya memberi vote di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang mampu memberikan pengetahuan baru bagi saya.....	53
Tabel 4.15	Frekuensi Saya pernah memberikan komentar di Aplikasi Wattpad yang memiliki cerita bertema dakwah	54
Tabel 4.16	Frekuensi Saya menuliskan komentar jika dirasa cerita tersebut memiliki kekurangan atau kelebihan	55
Tabel 4.17	Frekuensi Saya membaca cerita di Aplikasi Wattpad karena ingin mendapatkan pengetahuan baru	56
Tabel 4.18	Saya membaca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad jika cerita tersebut mengandung nilai akidah, syariah dan akhlak.....	57
Tabel 4.19	Frekuensi Saya membaca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad karena terinspirasi untuk lebih giat beribadah	58
Tabel 4.20	Frekuensi Saya membaca cerita bertema dakwah karena banyak pesan moral	58
Tabel 4.21	Frekuensi Saya mendiskusikan cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad dengan teman atau keluarga	59
Tabel 4.22	Dengan Aplikasi Wattpad saya menjadi lebih suka membaca	60
Tabel 4.23	Frekuensi Saya juga mengajak teman atau keluarga untuk membaca atau merekomendasikan cerita di Aplikasi Wattpad.....	61
Tabel 4.24	Hasil Validitas Variabel Aplikasi Wattpad.....	63
Tabel 4.25	Hasil Validitas Variabel Minat Membaca.....	64
Tabel 4.26	Reliabilitas Variabel Aplikasi Wattpad.....	67
Tabel 4.27	Reliabilitas Variabel Minat Membaca	67
Tabel 4.28	Makna Nilai Korelasi Product Moment.....	68
Tabel 4.29	Correlations.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi Wattpad via <i>Mobile</i>	41
Gambar 4.2 Tampilan Tulisan di Aplikasi Wattpad	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet sebagai media baru memiliki karakteristik yang berbeda dari media komunikasi lama. Internet memberikan tidak hanya audio atau visual tapi juga gabungan keduanya (Audio-Visual). Menurut Denis McQuall dalam bukunya Teori Komunikasi Massa, media baru memiliki ciri yaitu adanya saling keterhubungan aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan. Interaktivitasnya dan memiliki kegunaan yang sangat beragam sebagai karakter yang terbuka dan sifatnya yang ada dimana-mana.

Perkembangan Media Baru membawa konsekuensi pergeseran dan perubahan dalam teori-teori komunikasi massa. Media baru sulit menjadi kajian dalam media mainstreaming terutama terkait karakteristiknya yang sangat berbeda. Hal ini disebabkan untuk mengkaji suatu fenomena harus diperhatikan dimana fenomena terjadi.¹

Sebuah fenomena kita amati dan kita rasakan, saat ini kita memasuki abad komunikasi canggih di mana manusia modern dituntut untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan ilmu dan teknologi bagi kehidupannya. Perkembangan teknologi yang semakin canggih membawa kemajuan dalam berbagai bidang. Saat ini tidak ada lagi pelosok dunia yang tidak lagi terjangkau dan luput dari yang namanya kecanggihan teknologi, khususnya

¹Yusuf, Amrozi. *Dakwah Media dan Teknologi*. (Surabaya: UIN SA Press 2014) h. 153

kecanggihan teknologi komunikasi. Dengan adanya kecanggihan teknologi komunikasi ini membuat semua negara tidak bisa menolak perubahan tersebut.

Dengan kecanggihan teknologi komunikasi seolah-olah tidak bisa terpisahkan lagi antara dunia satu dengan dunia yang lainnya. Banyak sekali teknologi komunikasi yang canggih lahir di abad ini, salah satunya adalah Media sosial. Perkembangan internet saat ini menjadi teknologi yang sedang tren di masyarakat dan berkembang menempati posisi terkuat dari deretan media massa yang sudah ada sebelumnya.

Media sosial dapat memberikan manfaat bagi penggunanya bila digunakan dengan bijak. Sebagaimana telah dijelaskan dalam surah Al-Isra' ayat 7

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ ۖ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا ۚ فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ آخِرَةٍ لِّمَنْ هُوَ
وَجُوهَكُمْ وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبِّرُوا مَا عَلَوْا تَتَّبِرٌ

Artinya: “Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka (kerugian kejahatan) itu bagi dirimu sendiri. Apabila datang saat hukuman (kejahatan) yang kedua, (Kami bangkitkan musuhmu) untuk menyuramkan wajahmu lalu mereka masuk ke dalam masjid (Masjid Aqsa), sebagaimana mereka memasukinya pada pertama kali dan mereka membinasakan apa saja yang mereka kuasai.”²

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat, maka (kejahatan) itu bagi dirimu sendiri” potongan ayat tersebut kaitannya dengan media sosial yakni media yang dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri jika dipergunakan secara positif.

Dalam media sosial terdapat berbagai jenis-jenisnya. Seperti situs web, email, blog hingga media sosial. Kehadiran situs jaringan sosial (social networking site) atau sering disebut media sosial (social media) seperti

²Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah Ash-Shadiq* (Surakarta: Ziyad Books, 2014), h. 282

Facebook, Twitter, Skype merupakan media yang digunakan untuk mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas bahkan pendapat pengguna juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial di ruang siber.³

Wattpad dapat menjadi tempat bagi seseorang untuk baca sesuai dengan selera masing-masing. selain itu bagi pengguna yang menyukai kegiatan menulis, Wattpad dapat menjadi pilihan karena di aplikasi ini menyediakan menyediakan tulisan fiksi dan nonfiksi dengan berbagai *genre* atau jenis. Tulisan fiksi seperti novel horor, romantis misteri komedi maupun tulisan non fiksi seperti tips kepenulisan buku motivasi dan sebagainya. Hadirnya Aplikasi Wattpad membuat pengguna terutama Mahasiswa dapat baca novel secara gratis tanpa perlu mengeluarkan biaya yang banyak.

Aplikasi Wattpad ini memungkinkan bagi penggunanya untuk mengembangkan kemampuan menulis dan mengembangkan minat bacanya. Wattpad dapat diakses melalui *website* www.wattpad.com atau bisa mengunduh aplikasi ini di *playstore* dan *Appstore* melalui ponsel.

Pengguna Aplikasi Wattpad terutama Mahasiswa selain dapat membaca cerita bertema dakwah tetapi sebagian pengguna Aplikasi Wattpad juga sudah memanfaatkannya sebagai media untuk dakwah. Hal ini terbukti dengan adanya berbagai cerita yang mengandung dakwah dan diterbitkan menjadi buku, bahkan buku terutama novel tersebut menjadi *best seller* di toko buku. Contoh dari novel-novel yang sudah terbit ini seperti Novel “Sebening Syahadat” karya Divaaa, Novel “Quinsha Wedding Story” karya

³Rulli, Nasrullah. *Teori dan Riset Media Siber*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014) h.36

Niamaharani, Novel “Jodohku Gus” karya Mahasiswi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Ampel Surabaya yakni Makrifatul Illah dan masih banyak karya novel islam lainnya yang juga telah dibukukan.

Sebagaimana yang disebutkan dalam Firman Allah SWT QS. An-Nahl ayat 125:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.”⁴

Di era modern seperti sekarang ini, siapapun, dimanapun, dan kapanpun dengan berbagai cara setiap orang dapat belajar dan mengenal agama Islam dengan memanfaatkan media televisi, media radio, media surat kabar, *smartphone* Android, audio-video visual, DVD, bahkan internet juga dapat digunakan sebagai media yang memberikan kemudahan serta praktis dalam mengetahui berbagai macam persoalan keagamaan.⁵ Melalui Aplikasi Wattpad yang merupakan penggunaanya dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di aplikasi ini untuk menumbuhkan minat baca dan menambah informasi baru terlebih pengetahuan di bidang Dakwah.

Oleh karena itu, peneliti mengambil populasi dari mahasiswa Dakwah dan Komunikasi prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam untuk melihat bagaimana pengaruhnya terhadap minat baca Mahasiswa.

⁴Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: Pustaka Al Kautsar, 2009) h.281

⁵Abdul Basit, Dakwah Cerdas di Era Modern, Jurnal Vo. 03 No. 01 Juni 2013, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel –Asosiasi Profesi Dakwah Islam Indonesia, h. 77

B. Rumusan Masalah.

Pembahasan sebelumnya adalah upaya untuk mendapatkan gambaran tentang masalah yang akan diteliti. Dan fokus masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh aplikasi Wattpad minat baca di bidang Dakwah Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi?
2. Sejauh mana pengaruh aplikasi wattpad terhadap minat baca Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi di bidang Dakwah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, penelitian ini memiliki tujuan yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap minat baca Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi di bidang Dakwah.
2. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh aplikasi Wattpad terhadap minat baca Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi di bidang Dakwah.

D. Hipotesis

Hipotesis sesungguhnya baru sekedar dugaan sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan. Dengan hipotesis, penelitian menjadi jelas arah pengujiannya, dengan kata lain hipotesis membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian lapangan baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data.⁶

⁶Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif edisi pertama: komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Politik Serta ilmu-ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 75

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang harus diuji secara empiris. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. H0: Tidak ada pengaruh aplikasi Wattpad terhadap minat baca Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi di bidang Dakwah.
2. H1: Ada pengaruh aplikasi Wattpad terhadap minat baca Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi di bidang Dakwah.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yakni subjek, variabel, populasi dan sampel. Variabel pada hakikinya merupakan konsep yang mempunyai variasi nilai⁷. Sedangkan penelitian ini memiliki dua variabel yaitu; variabel bebas (X) adalah Aplikasi Wattpad dan diukur berdasarkan indikator frekuensi (akses ke Aplikasi Wattpad), tampilan dan konten Dakwah yang ada di Aplikasi ini. Variabel terikat (Y) adalah minat baca yang diukur berdasarkan indikator Keterlibatan atau Ekspresi (meliputi vote dan comment) serta minat intrinsik (minat yang berasal dari individu)

Subjek dari penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi prodi Komunikasi Penyiaran Islam yang menjadi pengguna Aplikasi Wattpad yang relevan dengan penelitian ini dan sekaligus menjadi populasi dan sampel dari penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan keterbatasan penelitian ini adalah peneliti membatasi populasi dan sampel hanya mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam pengguna Aplikasi Wattpad sekaligus menjadi keterbatasan penelitian ini.

⁷Muri, Yusuf. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan (Jakarta: Kencana, 2014), h. 102

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis

Melalui kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan baca Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Khususnya bagi mahasiswa untuk terus mengembangkan dan memberikan sumbangan yang cukup berarti bagi pengembangan dunia tulis menulis.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan memperluas wawasan tentang seberapa besar penggunaan dan pemanfaatan aplikasi Wattpad terhadap minat baca.

G. Definisi Operasional

Definisi Operasional memiliki kegunaan untuk memudahkan peneliti mendapatkan gambaran yang jelas mengenai suatu permasalahan dan pemahaman dalam menarik suatu makna agar terhindar dari kesalahpahaman. Definisi Operasional meliputi pengertian kata kunci dari variabel penelitian. Penelitian ini memiliki definisi operasional yakni:

a. Aplikasi Wattpad

Wattpad merupakan sebuah situs dan salah satu aplikasi *blogging* yang memberikan fasilitas bagi penggunanya untuk baca dan menulis.⁸ Wattpad tak ubahnya seperti blog yang setiap orang harus terdaftar dan memiliki akun untuk bisa mengakses layanan ini. Selain itu wattpad juga berfungsi sebagai forum diskusi yang menjadi wadah bagi para pembaca untuk mendiskusikan tulisan yang mereka sukai.

⁸Nadya, Syaharani dan Adi Bayu Mahardian. *Perilaku menulis fanfiction oleh penggemar kpop di wattpad*. Vol 6 no 2. 2017. h.201

Pengguna wappad dapat menyimpan koleksi buku di fitur *Library* (Perpustakaan) dan membuat daftar buku yang dibaca melalui fitur Reading List atau Daftar Bacaan. Selain itu pengguna wappad juga bisa mengomentari setiap tulisan yang diunggah per bab dan memberikan “vote” untuk mendukung penulis yang mereka sukai.

b. Minat Baca

Minat memiliki dua pengertian yaitu *Pertama* usaha dan kemauan untuk mempelajari dan mencari sesuatu. *Kedua* merupakan dorongan pribadi seseorang dalam mencapai tujuan tertentu.⁹

Baca adalah keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk memahami ide, gagasan dan perasaan dalam teks. Saat membaca seseorang akan mengalami proses berpikir untuk memahami ide dan gagasannya secara luas (*divergen thinking*). Proses membaca sangat terkait hubungannya dengan faktor pengembangan berpikir berdasarkan pengalaman yang mendasarinya.

Minat baca adalah perpaduan antara kemauan, keinginan dan motivasi. secara garis besar minat baca dikaitkan dengan keinginan yang besar pada diri manusia yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada kegiatan baca.¹⁰

Manusia secara naluriah memiliki minat baca di setiap individu namun perlu adanya lingkungan yang mampu membantu dan membina sejak dini agar bisa akrab dengan buku. Dikarenakan membaca adalah salah satu dari kemampuan dasar yang harusnya dimiliki manusia dan dapat menambah

⁹Yayat, Suharyat. *Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia*(2009), h.7

¹⁰Undang, Sudarsana. *Pembinaan Minat Baca*. (2014) h. 1.11

pembendaharaan kata serta ilmu pengetahuan maka minat baca sungguh sangat diperlukan, dan bisa melalui berbagai media, seperti buku, surat kabar, internet maupun media massa lainnya.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam susunan skripsi ini, maka dibuatlah sistematika penulisan dibagi menjadi bab yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN KEPUSTAKAAN

Pada bab ini berisikan tentang kajian kepustakaan, kajian teoritik, dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan tentang rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, variabel dan instrument, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan gambaran umum tentang Aplikasi Wattpad, penyajian data, analisis data serta bahasan tentang pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap

minat baca mahasiswa Dakwah dan Komunikasi di bidang
Dakwah.

BAB V : PENUTUP

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. New Media

1. Pengertian New Media

Denis McQuail dalam bukunya *Teori Komunikasi Massa*, media baru sebagai media telematik yang merupakan perangkat teknologi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda pula. Perangkat media elektronik baru ini meliputi beberapa sistem teknologi, sistem transmisi (melalui kabel atau satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi. Dan juga sistem penyajian gambar (dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik secara lentur, dan sistem pengendalian (oleh komputer).¹

New Media adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik media yang berbeda dari yang telah ada sebelumnya.² Munculnya media ini memberikan cara baru dalam komunikasi. Media baru memfasilitasi dan memungkinkan adanya interaktivitas dengan pengguna dan pemberi informasi. Interaktivitas juga merupakan karakteristik dari media baru.

Secara Harfiah, kata Media mempunyai arti “Perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Tecnology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National*

¹Denis, McQuail. *Teori Komunikasi Massa*.(Jakarta: Erlangga 1996). h.16-17

² Errika, Dwi Setya Wati.” *Komunikasi dan Media Sosial*” . *The Messenger*. Vol.III, No.1, 2011

Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat dipengaruhi efektifitas program instruksional.³

John M. Echols dan Hasan Shadily memberikan definisi mengenai *online*. *On* berarti sedang berlangsung, dan *line* berarti garis, barisan, jarak dan tema. Secara singkat, *online* memiliki arti proses pengaksesan informasi yang sedang berlangsung.

Asep Syamsul M. Romli dalam bukunya yang berjudul *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online* mengartikan media online sebagai berikut: Media online merupakan media massa yang tersaji secara online di situs *web* (website) internet. Masih menurut Romli dalam buku tersebut, media online adalah media massa “generasi ketiga” setelah media cetak (printed media) yakni koran, tabloid, majalah, buku dan media elektronik (electronic media) yaitu radio, televisi, dan film atau video. Media Online merupakan produk jurnalistik online.⁴

Jurnalistik online atau disebut juga jurnalisme daring (dalam jaringan) didefinisikan wikipedia sebagai penyajian informasi dan fakta dengan menggunakan bantuan atau perantara teknologi internet. Secara teknis media online adalah media berbasis telekomunikasi dan multimedia (komputer dan internet).⁵

³John M Echols dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris Indonesia*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama 2000) h 360

⁴Asep Syamsul M Romli. *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online*. (Bandung: Nuansa Cendikia 2012) h.30

⁵https://id.wikipedia.org/wiki/Jurnalisme_daring diakses 16 Juni 2019

Media *Online* yang masuk ke dalam jenis media baru ini memiliki pengertian yaitu segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara. Dalam pengertian umum ini, media online juga bisa dimaknai sebagai sarana komunikasi secara online.

2. Karakteristik Media Baru

Sementara itu, Martin Lister dkk (2009 : 13-14) menyatakan bahwa media baru memiliki beberapa karakteristik, yaitu digital, interaktif, hipertekstual, virtual, stimulasi dan jaringan.⁶

a. Digital

Media baru mengacu media yang bersifat digital dimana semua data diproses dan disimpan dalam bentuk angka dan keluarannya disimpan dalam bentuk cakram digital. Terdapat beberapa implikasi dari digitalisasi media yaitu dematerialisasi atau teks terpisah dari bentuk fisik, tidak memerlukan ruangan yang luas untuk menyimpan data karena data dikompres menjadi ukuran yang lebih kecil, data mudah diakses dengan kecepatan yang tinggi serta mudahnya data dimanipulasi

b. Interaktif

Interaktivitas yang memungkinkan khalayak saling terhubung secara interaktif. Kehadiran media baru memberi kemudahan bagi siapapun penggunanya untuk saling terhubung terhadap sesama

⁶Lister, Martin., *et al.*, (ed)., *New Media: A Critical Introduction, Second Edition*. (New York: Routledge, 2009) h. 13

pengguna. Komunikasi yang terjalin tidak hanya satu arah tetapi juga dua arah.

c. Hipertekstual

Teks yang mampu menghubungkan dengan teks lain di luar teks yang ada. Hiperteks ini memungkinkan pengguna dapat baca teks tidak secara berurutan seperti media lama melainkan dapat memulai dari mana pun yang diinginkan.

d. Virtual

Karakteristik ini berkaitan dengan upaya mewujudkan sebuah dunia virtual yang diciptakan oleh keterlibatan dalam lingkungan yang dibangun dengan grafis komputer dan video digital.

e. Stimulasi

Simulasi tidak berbeda jauh dengan virtual. Karakter ini terkait dengan penciptaan dunia buatan yang dilakukan melalui model tertentu.

f. Jaringan

Karakteristik jejaring (network) adalah infrastruktur yang menghubungkan antar komputer dan perangkat keras selain itu juga menghubungkan antar individu. Hubungan atau jejaring tersebut tidak hanya bertipe koneksi dengan dua individu, tapi juga melibatkan jumlah individu yang tidak dibatasi.

Karakteristik jejaring pada dasarnya memiliki beragam tipe jejaring yang dibuat, yakni local area network (LAN atau Ethernet) dan wide area network (WAN). LAN adalah jaringan yang hanya terjadi dalam area yang terbatas, menghubungkan antarkomputer yang berada di satu

lokasi misalnya seperti suatu gedung perkantoran atau beberapa gedung perkantoran. Sementara WAN dapat terhubung ke area yang lebih luas, antartempat, antar negara, hingga secara global. Untuk mengidentifikasi perangkat yang terhubung, maka masing-masing perangkat memiliki identitas tunggal sendiri yang disebut sebagai *protocol*.

B. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Media Sosial adalah bagian dari New Media atau media baru yang para penggunanya mampu berkomunikasi, berpartisipasi dan berbagi secara online di berbagai jejaring sosial seperti blog, twitter, facebook dan sebagainya.

Media sosial berfungsi sebagai pendukung interaksi sosial para penggunanya. Dalam hal ini, media sosial dapat digunakan untuk mengembangkan hubungan atau interaksi sosial yang sudah ada dan dapat digunakan untuk mendapatkan teman-teman yang baru.⁷

2. Jenis Media Sosial

Media sosial menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein yang dipublikasikan dalam artikel Horizons Bisnis tahun 2010 mengklasifikasi menjadi enam jenis yaitu:

⁷Jandy E Luik. *Media Sosial dan Presentasi Diri*. 2011. h. 6

a. Layanan Kolaborasi

Memberikan kesempatan bagi pengguna untuk kolaborasi dalam memuat, menyunting atau mengoreksi konten. contoh dari jenis ini adalah Wikipedia

b. *Blog* dan Mikroblog

Blog atau website personal dan bisa digunakan secara beragam dari isi tulisan keseharian kehidupan *author* hingga memberikan beragam informasi. Blog biasanya hanya dikelola oleh satu orang tetapi bisa berinteraksi dengan berbagai orang melalui kolom komentar. Contoh Twitter.

c. Komunitas Konten

Hal utama dalam komunitas konten adalah para pengguna bisa saling berbagi konten seperti gambar, video, ebook dan sebagainya. Pengguna dalam komunitas konten tidak perlu membuat halaman personal sendiri. Kalaupun iya, halaman personal biasanya hanya informasi dasar seperti tanggal mereka bergabung komunitas atau berapa konten yang sudah mereka bagikan. Contoh dari komunitas konten adalah Youtube, Flickr dan slideshare.

d. Situs Jejaring Sosial

Situs jejaring social adalah aplikasi yang mengizinkan pengguna untuk membuat profil informasi personal, mengundang teman untuk mengakses profil tersebut dan bisa saling memberikan pesan

instan. Profil personal ini termasuk foto, video, file suara dan sebagainya. Contoh dari aplikasi ini adalah Facebook

e. *Virtual Game World*

Mengizinkan para penggunanya untuk mereplikasi dunia 3D, pengguna bisa muncul dengan menggunakan avatar dan saling berinteraksi selayaknya dunia nyata., Contoh dari Virtual Game world adalah game online

f. *Virtual Social World*

Pengguna yang bisa hidup di dunia virtual dan dapat saling berinteraksi seperti dalam virtual game world. Tetapi virtual social world lebih bebas, Selain itu pengguna juga bisa membuat konten seperti membuat desain baju atau furniture secara virtual. Contohnya adalah aplikasi SecondLife.

C. Media Dakwah

1. Pengertian Media Dakwah

Media dakwah merupakan alat yang digunakan untuk menghubungkan pesan yang disampaikan oleh pendakwah kepada mad'unya.⁸ Menurut Mahmudin, untuk menyampaikan pesan dakwah, da'i dapat menggunakan berbagai macam media dakwah, baik itu media modern (media elektronik) maupun media tradisional.⁹

⁸ Moh. Ali Aziz, Ilmu Dakwah, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2004), h. 357

⁹ Pardiarto, "Meneguhkan Dakwah Melalui New Media", *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* Vol.03 No.01 Edisi Juni 2013, h.23

Media dakwah sebagai salah satu unsur sekaligus merupakan unsur tambahan dalam kegiatan dakwah. Menurut Gerlach dan Ely dalam buku Arsyad bahwa secara garis besar media meliputi manusia, materi dan lingkungan yang membuat orang lain memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹⁰

2. Aplikasi Wattpad Sebagai Media Dakwah

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dialami oleh Aplikasi Wattpad saat ini menjadi daya tarik sendiri bagi para pegiat dakwah melalui metode karya tulis yakni metode yang berasal dari keterampilan tangan dalam menyampaikan pesan dakwah. Wattpad digunakan sebagai media dakwah untuk menyebarkan informasi seputar agama dikarenakan pengguna Wattpad membutuhkan informasi seputar Dakwah.

Wattpad sendiri merupakan komunitas media yang didirikan oleh Allen Yau dan Ivan Yuen di Toronto, Kanada. Sebagai salah satu perusahaan startup, tujuan pendiriannya adalah menyebarkan tulisan yang tidak dikenakan biaya oleh penggunanya, baik penulis maupun pembacanya. Saat ini, Wattpad telah tersedia dalam berbagai bahasa, salah satunya bahasa Indonesia.¹¹ Pengelola Wattpad mengklaim bahwa di tahun 2016 terdapat 45 juta orang per bulan yang mengakses Wattpad, 15 miliar menit waktu yang dihabiskan pengguna untuk mengakses Wattpad. Wattpad juga diklaim memiliki lebih dari 300 juta cerita, dengan 90% aktivitas Wattpad diakses melalui *mobile* serta mendukung lebih dari 50

¹⁰ Moh. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*. h. 403

¹¹ Dian Purna Sari. *Pengembangan Menulis Kreatif Melalui Wattpad*. (SIMNASIPTEK, 2017) h.C-2

bahasa. Hal ini membuktikan bahwa sebenarnya masyarakat memiliki ketertarikan tersendiri dalam hal menulis dan membaca. Sehingga dengan adanya Wattpad memudahkan mereka untuk menyalurkan rasa ketertarikan tersebut.¹²

Aplikasi Wattpad sangat efektif jika digunakan sebagai media dakwah dikarenakan memberi peluang besar bagi seorang pendakwah atau komunikator untuk menyampaikan dakwah atau pesan ataupun nasihat nasihat melalui karya tulis yang baik dan tidak hanya itu, Wattpad saat ini telah menjadi aplikasi membaca favorit dikalangan mahasiswa. Oleh karena itu Aplikasi Wattpad sangat efektif untuk digunakan sebagai media dakwah karena banyaknya mahasiswa pengguna internet yang membutuhkan dan mencari karya tulis bertema dakwah melalui aplikasi ini.

D. Tinjauan Minat Baca

1. Pengertian Minat

Minat adalah keadaan ketika seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Menurut Witherington minat merupakan kesadaran seseorang terhadap suatu objek, seseorang, suatu soal atau situasi tertentu yang mengandung sangkut paut dengan dirinya atau dipandang sebagai sesuatu secara sadar¹³

¹²Nadya, Syaharani dan Adi Bayu Mahardian. *Perilaku menulis fanfiction oleh penggemar kpop di wattpad*. Vol 6 no 2. 2017 h.201

¹³Fahmi Gunawan dan Heksa Biopsi Puji Hastuti, *Senarai Penelitian Pendidikan, Hukum dan Ekonomi di Sulawesi*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h.3

Minat adalah suatu fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu yang merupakan kekuatan didalam dan tampak diluar sebagai gerak gerak. Dalam menjalankan fungsinya minat berhubungan erat dengan pikiran dan perasaan. Manusia memberi corak dan menentukan sesudah memilih dan mengambil keputusan disebut keputusan kata hati.¹⁴

Minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut disertai perasaan senang. Dalam Batasan tersebut terdapat suatu pengertian bahwa dalam minat ada pemusatan perhatian subjek, usaha untuk mengetahui, mendekati atau memiliki dari subjek yang dilakukan dengan perasaan senang, ada daya penarik dari objek.¹⁵

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis.¹⁶ membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Dengan kata lain, membaca adalah memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis.

Menurut Rahim dalam bukunya *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* mengungkapkan defnisi membaca yakni sebagai berikut:

¹⁴Heri. P, *Pengantar Perilaku Manusia* (Jakarta: EGC 1998)

¹⁵Shaleh Abdul Rahman, dkk. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. (Jakarta: Prenada Media, 2004) h. 262-263

¹⁶ Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), h.83

- a. Membaca merupakan suatu proses baca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna.
- b. Membaca adalah strategis pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi baca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengkonstruksi makna ketika baca.
- c. Membaca merupakan interaktif orang yang senang baca suatu teks yang bermanfaat, akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya, teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks.¹⁷

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang akan disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis, membaca juga masuk kedalam keterampilan berbahasa yang penting untuk dikembangkan.

Dalam membaca ada dua aspek yang perlu diperhatikan yaitu keterampilan membaca dan minat membaca. Oleh karena itu, minat membaca adalah keinginan kuat untuk baca sesuai dengan kemauannya sendiri. Minat baca menubuhkan rasa ketertarikan pada kegiatan membaca.

¹⁷Farida, Rahim. *Pengajaran Baca di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Bumi Aksara 2011) h.3

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Menurut Crow and Crow, terdapat 3 faktor yang mempengaruhi minat yaitu: Faktor dari dalam diri individu, faktor motif sosial, dan faktor emosional dan mendorong timbulnya minat.¹⁸ Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Sudarsono, Faktor-faktor yang menimbulkan minat yakni sebagai berikut:

- a. Faktor kebutuhan dari dalam individu. Hal ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani maupun kejiwaan.
- b. Faktor motif sosial, tumbuhnya minat dalam diri individu bisa didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan dari lingkungan tempat individu ini berada.
- c. Faktor emosional, faktor ini adalah ukuran intensitas individu dalam menaruh perhatian terhadap suatu objek atau kegiatan tertentu.

Terdapat cukup banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat terhadap sesuatu, secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu bersumber dari dalam diri individu yang bersangkutan, dan yang berasal lingkungan masyarakat. Faktor lingkungan justru mempunyai pengaruh lebih besar terhadap timbul dan berkembangnya minat seseorang.¹⁹

¹⁸Heri. P, *Pengantar Perilaku Manusia* (Jakarta: EGC 1998)

¹⁹ Shaleh Abdul Rahman, dkk, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Prenada Media, 2004), h. 263.

3. Proses Timbulnya Minat

Mappiare mengungkapkan bahwa bentuk minat seseorang dipengaruhi oleh latar belakang lingkungan, status sosial, tingkat ekonomi dan pengalaman. Minat seseorang dapat berkembang sebagai akibat perubahan fisik dan sosial masyarakat.²⁰

Proses munculnya minat menurut Wells dan Prensky berawal dari perpaduan antara faktor internal dan eksternal. Internal berupa sikap untuk melakukan sesuatu yang terbentuk dari keyakinan bahwa perilaku akan mengarahkan ke tujuan yang diinginkan dan evaluasi terhadap hasil yang dicapai. Faktor eksternal berupa norma subjektif yang terbentuk dari keyakinan bahwa kelompok referensi untuk melakukan atau tidak dan motivasi untuk identifikasi dengan kelompok referensi.

Proses timbulnya minat terdapat dalam: motif (alasan, dasar, dorongan), perjuangan motif (sebelum mengambil keputusan pada batin terdapat beberapa motif yang bersifat hokum dan rendah dan disini harus dipilih), keputusan (inilah yang sangat penting yang berisi pemilihan antara motif yang ada dan meninggalkan kemungkinan yang lain sebab seseorang mempunyai macam-macam keinginan pada waktu yang sama), dan bertindak sesuai dengan keputusan yang diambil.

4. Macam-macam Minat

Minat dapat dikategorikan bebrapa jenis, hal ini tergantung pada sudut pandang dan cara penggolongannya.²¹ Berikut macam-macam minat:

²⁰ <http://cosyoonk.wordpress.com/2013/02/14/teori-minat/> diakses pada tanggal 23 Mei 2019

²¹Shaleh Abdul Rahman, dkk, Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam (Jakarta: Prenada Media, 2004), h. 265-268

- a. Menurut Witherington yang dikutip oleh Abdul Rahman Saleh Berdasarkan munculnya, minat dikategorikan menjadi dua yakni Pertama minat primitif yang memiliki arti minat yang timbul karena kebutuhan biologis contohnya kebutuhan makan, perasaan nyaman ataupun kebebasan beraktivitas. Kedua Minat kultural, minat yang muncul karena proses belajar. Misalnya adalah minat belajar atau baca karena masyarakat atau lingkungan akan lebih menghargai orang yang terpelajar dan berpendidikan tinggi.
- b. Menurut Arthur Julius Jones yang dikutip oleh Abdul Rahman Saleh Berdasarkan arahnya, minat dapat dibedakan menjadi minat intrinsik dan ekstrinsik. Minat intrinsik adalah minat yang langsung berhubungan dengan aktivitas, minat ini lebih mendasar atau minat asli. Misalnya seseorang baca karena memang pada ilmu pengetahuan atau karena memang senang baca, bukan karena ingin mendapatkan pujian atau penghargaan. Minat ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan, apabila tujuannya sudah tercapai ada kemungkinan minat itu hilang. Misalnya seseorang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas atau lulus ujian, setelah menjadi juara kelas atau lulus ujian minat belajarnya menjadi turun.
- c. Menurut Super & Crites yang dikutip oleh Abdul Rahman Saleh Berdasarkan cara mengungkapkan minat dapat dibedakan menjadi 4 yakni *Expressed interest*, *Manifest interest*, *Tested interest*, *Inventoried interest*.

1. *Expressed interest* adalah minat yang diungkapkan dengan cara meminta kepada subyek untuk menyatakan atau menuliskan kegiatan-kegiatan baik yang berupa tugas maupun bukan tugas yang disenangi dan paling tidak disenangi. Dari jawabannya dapatlah diketahui minatnya.
2. *Manifest interest* adalah minat yang diungkapkan dengan cara mengobservasi atau melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas-aktivitas yang dilakukan subyek atau dengan mengetahui hobinya.
3. *Tested interest* adalah minat yang diungkapkan cara menyimpulkan dari hasil jawaban tes objektif yang diberikan, nilai-nilai yang tinggi pada suatu objek atau masalah biasanya menunjukkan minat yang tinggi pula terhadap hal tersebut.
4. *Inventoried interest* adalah minat yang diungkapkan dengan menggunakan alat-alat yang sudah distandarisasikan, dimana biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada subjek apakah ia senang atau tidak senang terhadap sejumlah aktivitas atau sesuatu objek yang ditanyakan.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

Dawson dan Bamman mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca sebagai berikut²²:

²²Rachman, dkk *Minat Baca Murid SD di Jawa Timur*.(Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depkibud, 1985) h.6

- a. Faktor yang mempengaruhi minat baca adalah menemukan kebutuhan dasar melalui bahan bacaan apabila, topik, pokok pembahasan, isi sesuai dengan kenyataan seseorang.
- b. Kegiatan membacakan menjadi kebiasaan yang dianggap berhasil dan bermanfaat apabila mahasiswa memperoleh kepuasan dan dapat memenuhi kebutuhan dasarnya.
- c. Adanya sarana buku bacaan dalam keluarga yang memadai dan beragam akan meningkatkan minat baca mahasiswa.
- d. Sarana perpustakaan yang relatif lengkap serta kemudahan akses peminjaman dapat mendorong minat baca mahasiswa
- e. Adanya program khusus kulikuler yang memberikan kesempatan mahasiswa untuk membaca secara berkala di perpustakaan sangat mendorong perkembangan minat baca mahasiswa.
- f. Pergaulan teman sekampus mampu memberikan dorongan yang kuat untuk meningkatkan minat baca, karena apabila lingkungan pertemanan yang banyak mahasiswa gemar membaca akan lebih sering mengajak teman yang lain untuk mengikuti kegiatan membaca baik di dalam kelas maupun di perpustakaan

6. Ciri-ciri Minat Baca

Menurut Syaiful Rijal mengemukakan bahwa seorang mempunyai minat baca yang tinggi apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Senantiasa memiliki keinginan untuk membaca
2. Senantiasa bersemangat saat membaca
3. Memiliki kebiasaan dan kontinuitas membaca

4. Memiliki bahan bacaan
5. Mencari bahan bacaan, baik melalui perpustakaan ataupun tempat lain
6. Mempunyai tujuan ketika membaca
7. Memanfaatkan waktu luang dengan membaca
8. Mencatat atau menandai hal penting saat membaca
9. Mempunyai kesadaran bahwa membaca sama seperti telah belajar
10. Mendiskusikan hasil bacaan.

E. Landasan Teori Kultivasi

Teori Kultivasi (cultivation theory) pertama kali dikenalkan oleh Professor George Gerbner, seorang Dekan Emiritus dari Annenberg School for Communication di Universitas Pennsylvania

Teori Kultivasi atau disebut juga dengan “analisis kultivasi” adalah teori yang memperkirakan dan menjelaskan pembentukan persepsi, pengertian dan kepercayaan mengenai dunia sebagai hasil dari mengonsumsi pesan media dalam jangka panjang. Meskipun pada awalnya teori kultivasi ini untuk media televisi tetapi bisa digunakan untuk media lain. Menurut teori ini, media massa diyakini memiliki pengaruh yang besar atas sikap dan perilaku khalayak (behavioral effects). Pengaruh tersebut tidak muncul seketika melainkan secara kumulatif dan tidak langsung.

Efek *Prosocial Behavioral* membuat pelaku memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi diriya maupun bagi orang lain.²³ Saat ini sebagian dari

²³Jalaluddin, Rakhmat. Psikologi Komunikasi, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996) h.

tugas mendidik telah juga dilakukan media massa. Buku, Televisi, Radio hingga Internet berperan mengajarkan kepada audiens berbagai keterampilan.

Dalam teori kultivasi menekankan bahwa media massa sebagai agen sosialisasi dan penonton dapat mempercayakan apa yang ditampilkan oleh media berdasarkan seberapa banyaknya mereka menontonnya.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian ini tidak bisa terlepas dari penelitian terdahulu, hal ini bertujuan untuk menjadi bahan referensi dan pegangan dalam melakukan penelitian yang relevan. Berikut adalah penelitian terdahulu yang berhasil peneliti temukan:

1. Sari, Rizka Fitriana (2017) Hubungan Antara Motif Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Wattpad Studi pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Angkatan 2014-2016. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui motif dan kepuasan pengguna Wattpad. Data-data penelitian ini dihimpun dari mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2014-2016 sebagai objek penelitian. Dalam mengumpulkan data menggunakan metode kuesioner dan Studi Kepustakaan. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif, untuk analisis data menggunakan uji Kolmogorov smirnov, uji f-test, uji referensi linier berganda, uji t-test, uji koefisiensi determinasi dan uji koefisiensi korelasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara motif dan kepuasan yang diperoleh mahasiswa jurusan Komunikasi Penyiaran Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Angkatan 2014-2016.

2. Nugraha, Kurnia (2015) Pengaruh Internet Terhadap Minat Baca Mahasiswa di Universitas Widyatama. Penelitian ini memiliki tujuan yakni mengetahui pengaruh yang diberikan internet terhadap minat baca mahasiswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode angket, wawancara dan studi kepustakaan. Hasil dari penelitian ini bahwa Internet berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat baca sebesar 66,5%.
3. Mayangsari, Raisha Dwi (2014) Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Minat Baca Berita Online Follower Akun @Detikcom di Pekanbaru. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh twitter terhadap minat baca berita followers akun @Detikcom yang berasal dari Pekanbaru. Penelitian kuantitatif ini menggunakan Teknik analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji reliabilitas, analisis regresi linear sederhana dan uji koefisien determinasi. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hasil yang positif.

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Hubungan Antara Motif Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Wattpad	Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan	Perbedaannya adalah penelitian ini mencari motif dan kepuasa

	Studi pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Angkatan 2014-2016	Aplikasi Wattpad untuk penelitian ini.	pengguna Aplikasi Wattpad sedangkan peneliti mencari pengaruh aplikasi Wattpad terhadap Minat Baca Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam.
2.	Pengaruh Internet Terhadap Minat Baca Mahasiswa di Universitas Widyatama	Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan media baru untuk mengetahui pengaruhnya terhadap minat baca	Perbedaannya terletak pada sampel penelitian, dalam penelitian ini mahasiswa Universitas Widyatama sebagai sampelnya, sedangkan peneliti menggunakan Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Ampel

			Surabaya sebagai sampelnya
3.	Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Minat Baca Berita Online Follower Akun @Detikcom di Pekanbaru	Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan Media Baru untuk meneliti pengaruh minat baca	Perbedaannya terletak pada sampel yang digunakan, dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah Follower Akun Twitter @Detikcom yang berdomisili di Pekanbaru sedangkan peneliti menggunakan Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Ampel Surabaya sebagai sampel.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap minat baca mahasiswa prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif dilakukan untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan atau gambaran umum tentang suatu fenomena atau gejala yang dilandasi pada teori, asumsi atau andaian, dalam hal ini dapat diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti, sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan adalah untuk merumuskan hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.¹

Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasi (asosiatif). Pendekatan ini diarahkan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, atau hubungan antara variabel bebas dan terikat. Penelitian ini memiliki pola yang lebih tinggi dan dibandingkan pola deskriptif ataupun komparatif. Penelitian korelasi dapat dibentuk melalui teori yang berfungsi untuk meramalkan, mengetahui, dan mengontrol suatu fenomena.²

¹ Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009), h. 17

² Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. h.

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.³

Sebelum menentukan jumlah populasi, peneliti terlebih dahulu melakukan *pra-survey* dengan bertanya kepada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Ampel mengenai Aplikasi Wattpad. Dari hasil *pra-survey* tersebut menjadi acuan dalam menentukan populasi. Dengan jumlah 35 Mahasiswa KPI yang memenuhi kriteria untuk penelitian ini.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁴ Menurut Suharsimi Arikunto mengenai jumlah sampel, maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subyeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.⁵

Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti mengambil semua sampel dari jumlah keseluruhan populasi mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam yang menggunakan Aplikasi Wattpad sebanyak 35 orang.

³M. Burhan, Bugin. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Kencana Prenada Group. 2005) h. 99

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 131

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h. 134

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah dengan metode angket yang akan diberikan kepada responden yaitu mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Ampel Surabaya yang menggunakan Wattpad.

Para responden akan diberikan alternatif jawaban dengan menggunakan skala pengukuran Linkert. Skala Linkert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.⁶ Adapun pemberian skor untuk setiap jawab yakni sebagai berikut:

Tabel 3.1
Skor Perhitungan Pernyataan

Keterangan	Skor Penilaian Soal
Sangat Setuju (Ss)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (Ts)	2
Sangat Tidak Setuju (STs)	1

D. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *random sampling*. *Random sampling* adalah suatu cara pemilihan sejumlah elemen dari populasi untuk menjadi anggota sampel, pemilihannya dilakukan sedemikian rupa sehingga setiap elemen mendapat kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.⁷

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi* (Bandung: CV. Alfabeta, 2010), h. 73

⁷Supranto. *Statistik teori dan Aplikasi* (Jakarta: Erlangga, 2000) h.23

E. Variabel dan Indikator Variabel

1. Variabel

Variabel adalah konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai. Konsep menggambarkan suatu fenomena secara abstrak yang dibentuk dengan cara membuat generalisasi terhadap sesuatu yang khas.⁸Variabel dalam penelitian ini ada dua yakni variabel bebas dan terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang dapat menyebabkan perubahan pada variabel lain.⁹Sedangkan Variabel Terikat atau dependen merupakan faktor-faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas.

Dalam hal ini variabel bebas dan variabel terikat adalah sebagai berikut:

Variabel Bebas/ VX : Aplikasi Wattpad

Variabel Terikat/ VY : Minat Baca Mahasiswa

2. Indikator Penelitian

Untuk mempermudah penelitian ini, maka indikator dalam variabel harus sesuai dengan variabel yang akan diukur, indikator dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Indikator Variabel Bebas (X)

Variabel bebas atau (X) Aplikasi Wattpad diukur berdasarkan indikator sebagai berikut:

1. Frekuensi
2. Tampilan

⁸Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016) h. 42

⁹Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas. *Metode Penelitian Kuantitatif*. h.43

3. Konten Dakwah

b. Indikator Variabel Terikat (Y)

Variabel Terikat atau (Y) Minat Baca Mahasiswa diukur berdasarkan indikator sebagai berikut:

1. Keterlibatan atau ekspresi (meliputi *Vote* dan *Comment*)
2. Minat Intrinsik

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Aplikasi Wattpad

Variabel	Indikator-indikator	Pernyataan		Jumlah		
		P	N	+	-	Σ
Aplikasi Wattpad	Frekuensi	1,2,3	-	3	0	3
	Tampilan	4,5,6	-	3	0	3
	Konten Dakwah	7,8,9,10,11	-	5	0	5
Jumlah Butir Pertanyaan		-	-	11	0	11

Keterangan

P: Positif

N: Negatif

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Minat Baca

Variabel	Indikator-indikator	Pernyataan		Jumlah		
		P	N	+	-	Σ
Minat Baca	Keterlibatan atau Ekspresi	12,13, 14,15, 16	-	5	0	5
	Minat Instrinsik	17,18, 19,20, 21,22, 23,24	-	8	0	8
Jumlah Butir Pertanyaan		-	-	13	0	13

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Kuesioner (Angket).

Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawabnya.¹⁰ Kuesioner yang digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian, Teknik yang digunakan adalah dengan kuesioner tertutup

Kuesioner untuk penelitian menggunakan *Google Form* dan akan sangat memudahkan untuk mencari dan mengumpulkan data dari responden dengan menyebarkannya link *Google Form* secara daring. Selain itu *Google Form* juga mempermudah untuk mendapatkan hasil dari

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Yogyakarta: Gava Media, 2014) h. 199

tanggapan para responden yang telah mengisi kuesioner atau *Google Form* tersebut.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu berupa pengumpulan data yang diperoleh dari file gambar, video, buku-buku atau literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dokumentasi merupakan data sekunder yang bersifat tercetak dan bertujuan untuk melengkapi data penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Penulis menggunakan teknik analisis data korelasi dalam penelitian ini. Korelasi adalah suatu teknik yang menentukan sejauh mana adanya hubungan antara dua variabel.¹¹ Analisis korelasi ini memiliki tujuan untuk mengukur derajat hubungan dan bagaimana eratnya hubungan tersebut.¹²

Terdapat beberapa analisis korelasi, salah satunya adalah analisis Pearson. Analisis ini dikenal juga sebagai analisis *Product Moment Correlation* yang memiliki arti alat uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel bila datanya berskala interval atau rasio.¹³ Peneliti memilih analisis *product moment* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap minat baca Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi di bidang dakwah, terutama mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam yang menggunakan Aplikasi ini.

¹¹ Cholid Narbuko dan Abu Acmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), h.156

¹² Ine I Amirman Yousda dan Zainal Arifin, *Penelitian Dan Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), h. 266

¹³ Nanang Martono, *Statistika Sosial Teori dan Aplikasi Program SPSS* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 242

Korelasi *product moment* ini merupakan salah satu bentuk statistik parametris karena menguji data pada skala interval. Oleh karena itu memiliki beberapa persyaratan untuk dapat menggunakan analisis ini, yaitu sebagai berikut:¹⁴

1. Pengambilan sampel dari populasi harus secara *random* (acak)
2. Data yang dicari korelasinya harus berskala interval
3. Data yang diuji harus homogen
4. Hubungan antara variabel X dan Y hendaknya linier.

Penelitian ini menggunakan Analisis *Product Moment* guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap minat baca mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam. Penelitian ini menggunakan teknik analisis *Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \cdot \sum x^2 - [\sum x]^2)(N \cdot \sum y^2 - [\sum y]^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” product moment

N = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor x

$\sum y$ = Jumlah seluruh skor y

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antara skor x dan skor y

¹⁴Agus Irianto. *Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. (Jakarta: Kencana Prnada Media Group, 2004) h.136

BAB IV

Hasil Penelitian

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Aplikasi Wattpad

Wattpad awalnya dibuat di Toronto Kanada pada bulan November 2006 diluncurkan oleh Ivan Yuen dan Allen Lau. Pengguna dapat membuat akun secara gratis untuk memulai menulis di Wattpad atau sekedar baca postingan yang ada disana, seperti cerita pendek, cerita bersambung, novel, puisi dan sebagainya. Awalnya sebagian besar pengguna Wattpad berasal dari Amerika Serikat, Kanada, Filipina, Australia, dan negara lainnya termasuk Indonesia. Pada bulan Februari 2007, Wattpad mengumumkan penambahan lebih dari 17.000 eBook dari proyek Gutenberg membuat mereka tersedia secara mobile. Menurut siaran pers juni 2009, Wattpad telah diunduh sebanyak 5 Juta kali. Pada Maret 2009 versi iPhone dirilis.¹

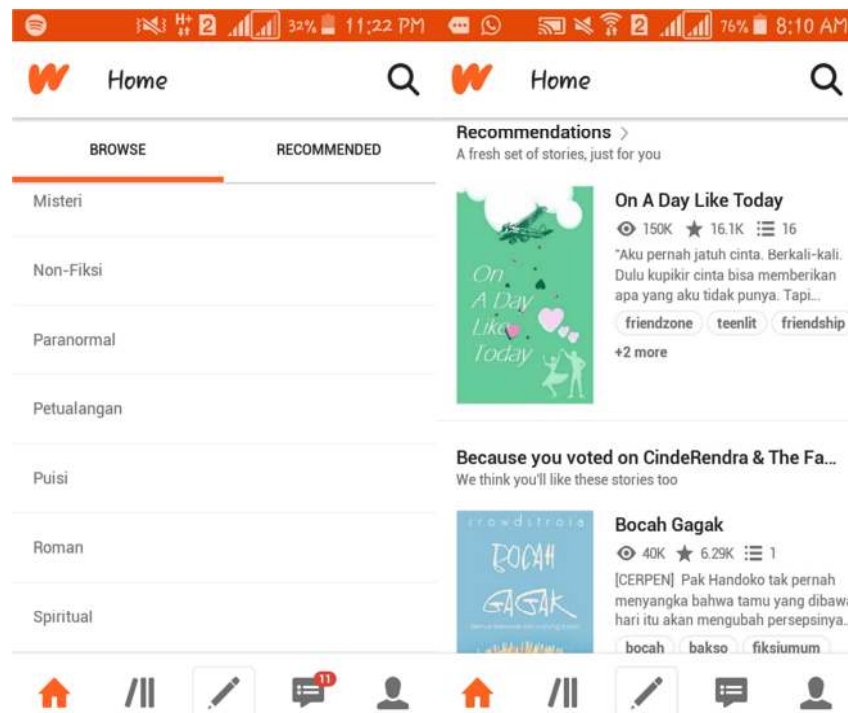
2. Tampilan Wattpad *via Mobile*

Wattpad dapat dikunjungi melalui situs www.wattpad.com Pendaftaran dapat dilakukan menggunakan e-mail maupun akun facebook. Sebenarnya tampilan Aplikasi Wattpad melalui website dan melalui aplikasi di ponsel terlihat sama. Namun aplikasi Wattpad di telepon genggam dapat lebih mudah diakses kapanpun dan dimanapun. Untuk dapat mengakses Aplikasi Wattpad, penguuna dapat mengunduh di

¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/Wattpad> diakses pada 10 Juni 2019

aplikasi store yang ada. Kemudian memasukkan data *login* sesuai data yang sebelumnya..

Tampilan menu dalam telepon gengam terlihat lebih *simple* karena langsung menampilkan menu yang berisi kategori tulisan yang ada di Wattpad. Serta apabila ada pemberitahuan dari tulisan yang sedang diikuti akan langsung muncul di menu notifikasi



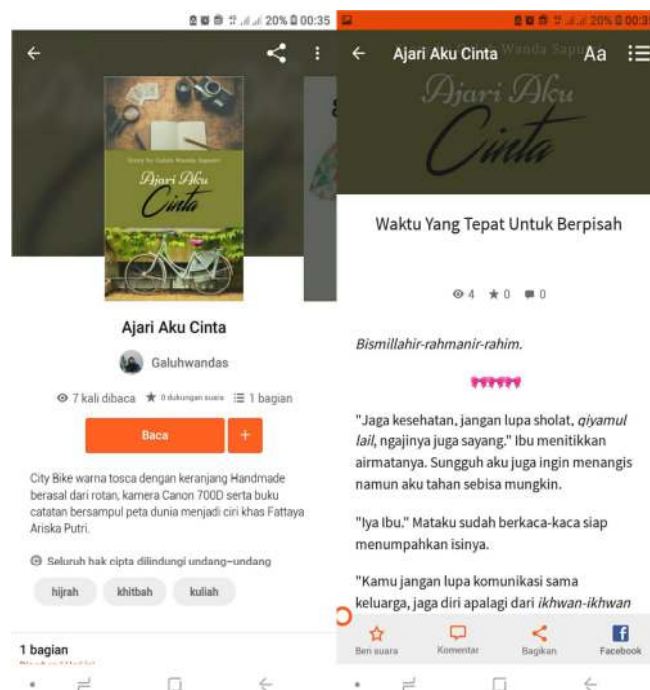
Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi Wattpad via *Mobile*

Maka tampilan awal adalah berbagai pilihan tulisan yang direkomendasikan oleh Wattpad yang mungkin saja akan disukai oleh pengguna. Kita juga bisa mencari berbagai macam jenis tulisan melalui fitur “Jelajah”

Berbagai macam jenis tulisan tersedia di Wattpad, sehingga pengguna dapat menentukan jenis tulisan apa yang cocok untuk dibaca. Jenis tulisan yang ada di Wattpad antara lain Cerita Pendek, Chicklit,

Fantasi, Fiksi (ilmiah, penggemar, remaja, sejarah dan umum), Horor, Humor, Puisi hingga Spiritual. Dan tulisan bertema dakwah terutama novel islami biasanya akan masuk ke kategori “Spiritual.”

Selain dapat baca karya pengguna lain, Wattpad juga menjadi tempat bagi penggunanya untuk menyalurkan tulisan karya sendiri. Wattpad menyediakan fitur “Tulis” untuk siapapun dapat menuangkan karya disini.



Gambar Tampilan Tulisan di Aplikasi Wattpad

Pengguna dapat mendiskusikan dan berkomentar dalam setiap cerita yang memudahkan bagi para pembaca untuk saling berdiskusi mengenai tulisan tersebut bahkan dapat berinteraksi dengan penulis untuk memberikan masukan maupun kritikan. Selain itu terdapat fitur “Dukungan Suara” (Vote) yang berfungsi sebagai bentuk dukungan untuk penulis.

B. Penyajian Data

Setelah peneliti melakukan penelitian lapangan, maka selanjutnya yakni menyajikan data hasil penelitian lapangan. Dalam penggalian data tersebut peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Penyajian data yang didapat dari angket adalah sebagai berikut:

1. Tabel Frekuensi Jawaban Responden

Tabel 4.1
Frekuensi Saya menggunakan Aplikasi Wattpad setiap hari

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 = Tidak Setuju	4	11.4	11.4	11.4
3 = Kurang Setuju	17	48.6	48.6	60.0
4 = Setuju	8	22.9	22.9	82.9
5 =Sangat Setuju	6	17.1	17.1	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya menggunakan Aplikasi Wattpad setiap hari sebanyak 6 orang atau sebesar 17,1%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 8 orang atau 22,9%, **kurang setuju** sebanyak 17 orang atau 48,6% dan yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 4 orang atau 11,4%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **Kurang Setuju** pada pernyataan saya menggunakan Aplikasi Wattpad setiap hari dengan prosentase 48,6% atau 17 orang dan responden yang paling rendah memilih **tidak setuju** dengan prosentase 11,4% atau 4 orang.

Tabel 4.2
Frekuensi Saya menggunakan Aplikasi Wattpad ketika memiliki waktu luang

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 = Tidak Setuju	1	2.9	2.9	2.9
3 = Kurang Setuju	4	11.4	11.4	14.3
4 = Setuju	19	54.3	54.3	68.6
5 = Sangat Setuju	11	31.4	31.4	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya menggunakan Aplikasi Wattpad ketika memiliki waktu luang sebanyak 11 orang atau sebesar 31,4%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 19 orang atau 54,3%, **kurang setuju** sebanyak 4 orang atau 11,4% dan yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan saya menggunakan Aplikasi Wattpad ketika memiliki waktu luang dengan prosentase 54,3% atau 19 orang dan responden yang paling rendah memilih **tidak setuju** dengan prosentase 2,9% atau 1 orang.

Tabel 4.3
Frekuensi Saya mengakses Aplikasi Wattpad melalui Smartphone

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3 (Kurang Setuju)	4	11.4	11.4	11.4
4 (Setuju)	13	37.1	37.1	48.6
5 (Sangat Setuju)	18	51.4	51.4	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel sebelumnya dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya mengakses Aplikasi Wattpad melalui Smartphone sebanyak 18 orang atau sebesar 51,4%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 13 orang atau 37,1%, **Kurang setuju** sebanyak 4 orang atau 11,4%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **sangat setuju** pada pernyataan saya menggunakan Aplikasi Wattpad ketika melalui Smartphone dengan prosentase 51,4% atau 18 orang dan responden yang paling rendah memilih **Kurang setuju** dengan prosentase 11,4% atau 4 orang.

Tabel 4.4
Frekuensi Saya baca cerita di Wattpad karena tertarik dengan tampilan cover cerita

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2 (Tidak Setuju)	6	17.1	17.1	17.1
	3 (Kurang Setuju)	12	34.3	34.3	51.4
	4 (Setuju)	10	28.6	28.6	80.0
	5 (Sangat Setuju)	7	20.0	20.0	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya baca cerita di Wattpad karena tertarik dengan tampilan cover cerita sebanyak 7 orang atau sebesar 20%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 10 orang atau 28,6%, **Kurang setuju** sebanyak 12 orang atau 34,3% dan yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 6 orang atau 17,1%. Dari penjelasan

diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **Kurang setuju** pada pernyataan saya baca cerita di Wattpad karena tertarik dengan tampilan cover cerita dengan prosentase 34,3% atau 12 orang dan responden yang paling rendah memilih **tidak setuju** dengan prosentase 17,1% atau 6 orang.

Tabel 4.5

Frekuensi Saya baca cerita di Wattpad karena tertarik dengan tampilan judul cerita

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 (Tidak Setuju)	1	2.9	2.9	2.9
3 (Kurang Setuju)	7	20.0	20.0	22.9
4 (Setuju)	21	60.0	60.0	82.9
5 (Sangat Setuju)	6	17.1	17.1	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya baca cerita di Wattpad karena tertarik dengan tampilan judul cerita sebanyak 6 orang atau sebesar 17,1%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 21 orang atau sebesar 60%, **Kurang setuju** sebanyak 7 orang atau 20% dan yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan saya baca cerita di Wattpad karena tertarik dengan tampilan judul cerita dengan prosentase 60% atau 21 orang dan responden yang paling rendah memilih **tidak setuju** dengan prosentase 2,9% atau 1 orang.

Tabel 4.6

Frekuensi Saya baca cerita di aplikasi wattpad karena tertarik dengan deskripsi cerita.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 = Tidak Setuju	2	5.7	5.7	5.7
3 = Kurang Setuju	1	2.9	2.9	8.6
4 = Setuju	18	51.4	51.4	60.0
5 = Sangat Setuju	14	40.0	40.0	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya baca cerita di Wattpad karena tertarik dengan deskripsi cerita sebanyak 14 orang atau sebesar 40%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 18 orang atau 51,4%, **Kurang setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9% dan yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 2 orang atau 5,7%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan saya baca cerita di Wattpad karena tertarik dengan deskripsi cerita dengan prosentase 51,4% atau 18 orang dan responden yang paling rendah memilih **Kurang setuju** dengan prosentase 2,9% atau 1 orang

Tabel 4.7

Frekuensi Di Aplikasi Wattpad terdapat konten cerita bertema dakwah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3 = Kurang Setuju	11	31.4	31.4	31.4
4 = Setuju	13	37.1	37.1	68.6
5 = Sangat Setuju	11	31.4	31.4	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel sebelumnya dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan di Aplikasi Wattpad terdapat konten cerita bertema dakwah sebanyak 11 orang atau sebesar 31,4%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 13 orang atau 37,1%, **kurang setuju** sebanyak 11 orang atau 31,4%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan di Aplikasi Wattpad terdapat konten cerita bertema dakwah dengan prosentase 37,1% atau 13 orang dan responden yang paling rendah memilih **setuju** dan **kurang setuju** dengan prosentase masing-masing 31,4% atau 11 orang.

Tabel 4.8
Frekuensi Saya merasa tertarik dengan cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang menyentuh hati dan pikiran saya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3 = Kurang Setuju	11	31.4	31.4	31.4
	4 = Setuju	17	48.6	48.6	80.0
	5 = Sangat Setuju	7	20.0	20.0	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel sebelumnya dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya merasa tertarik dengan cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang menyentuh hati dan pikiran saya sebanyak 7 orang atau sebesar 20%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 17 orang atau 48,6%, **kurang setuju** sebanyak 11 orang atau 31,4%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada

pernyataan saya merasa tertarik dengan cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang menyentuh hati dan pikiran dengan prosentase 48,6% atau 17 orang dan responden yang paling rendah memilih **sangat setuju** dengan prosentase 20% atau 7 orang.

Tabel 4.9
Frekuensi Saya menyukai cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang dikemas secara menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3 = Kurang Setuju	7	20.0	20.0	20.0
4 = Setuju	18	51.4	51.4	71.4
5 = Sangat Setuju	10	28.6	28.6	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel sebelumnya dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya menyukai cerita bertema di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang dikemas secara menarik sebanyak 10 orang atau sebesar 28,6%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 18 orang atau 51,4%, **kurang setuju** sebanyak 7 orang atau 20%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan saya menyukai cerita bertema di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang dikemas secara menarik dengan prosentase 51,4% atau 18 orang dan responden yang paling rendah memilih **Kurang setuju** dengan prosentase 20% atau 7 orang

Tabel 4.10
Frekuensi Saya menyukai cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang mengandung nilai akidah, syariah, dan akhlak

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3 = Kurang Setuju	10	28.6	28.6	28.6
4 = Setuju	15	42.9	42.9	71.4
5 = Sangat Setuju	10	28.6	28.6	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya menyukai cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang mengandung nilai akidah, syariah dan akhlak sebanyak 10 orang atau sebesar 28,6%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 15 orang atau 42,9%, **kurang setuju** sebanyak 10 orang atau 28,6%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan saya menyukai cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang mengandung nilai akidah, syariah dan akhlak dengan prosentase 42,9% atau 15 orang dan responden yang paling rendah memilih **setuju** dan **kurang setuju** dengan prosentase masing-masing 28,6% atau 10 orang.

Tabel 4.11

Frekuensi Saya menyukai cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah karena banyak pesan moral

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 = Sangat Tidak Setuju	1	2.9	2.9	2.9
3 = Kurang Setuju	11	31.4	31.4	34.3
4 = Setuju	11	31.4	31.4	65.7
5 = Sangat Setuju	12	34.3	34.3	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya menyukai cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah karena banyak pesan moral sebanyak 12 orang atau sebesar 34,3%, sedangkan yang menjawab **setuju** dan **kurang setuju** sebanyak masing-masing 11 orang atau 31,4% dan yang menjawab **sangat tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **sangat setuju** pada pernyataan saya menyukai cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah karena banyak pesan moral dengan prosentase 34,3% atau 12 orang dan responden yang paling rendah memilih **sangat tidak setuju** dengan prosentase 2,9% atau 1 orang.

Tabel 4.12

Frekuensi Saya memberi *vote* cerita di Aplikasi Wattpad yang bertema dakwah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 = Sangat Tidak Setuju	1	2.9	2.9	2.9
	2 = Tidak Setuju	3	8.6	8.6	11.4
	3 = Kurang setuju	18	51.4	51.4	62.9
	4 = Setuju	7	20.0	20.0	82.9
	5 = Sangat Setuju	6	17.1	17.1	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya memberi *vote* cerita di Aplikasi Wattpad yang bertema dakwah sebanyak 6 orang atau sebesar 17,1%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 7 atau 20%, **kurang setuju** sebanyak 18 orang atau 51,4%, yang menjawab **tidak setuju**

sebanyak 3 orang atau 8,6% dan yang menjawab **sangat tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **kurang setuju** pada pernyataan saya memberi *vote* cerita di Aplikasi Wattpad yang bertema dakwah dengan prosentase 51,4% atau 18 orang dan responden yang paling rendah memilih **sangat tidak setuju** dengan prosentase 2,9% atau 1 orang.

Tabel 4.13
Frekuensi Saya memberi *vote* di aplikasi wattpad bertema dakwah yang mampu menyentuh hati dan pikiran saya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 = Sangat Tidak Setuju	1	2.9	2.9	2.9
2 = Tidak Setuju	1	2.9	2.9	5.7
3 = Kurang Setuju	12	34.3	34.3	40.0
4 = Setuju	16	45.7	45.7	85.7
5 = Sangat Setuju	5	14.3	14.3	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya memberi *vote* cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang mampu menyentuh hati dan pikiran saya sebanyak 5 orang atau sebesar 14,3%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 16 orang atau 45,7%, **kurang setuju** sebanyak 12 orang atau 34,3%, yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9% dan yang menjawab **sangat tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan saya memberi *vote* cerita

di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang mampu menyentuh hati dan pikiran saya dengan prosentase 45,7% atau 16 orang dan responden yang paling rendah memilih **tidak setuju** dan **sangat tidak setuju** dengan prosentase masing-masing 2,9% atau 1 orang.

Tabel 4.14

Frekuensi Saya memberi *vote* di aplikasi wattpad bertema dakwah yang mampu memberikan pengetahuan baru bagi saya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 = Sangat Tidak Setuju	1	2.9	2.9	2.9
2 = Tidak Setuju	1	2.9	2.9	5.7
3 = Kurang Setuju	9	25.7	25.7	31.4
4 = Setuju	19	54.3	54.3	85.7
5 = Sangat Setuju	5	14.3	14.3	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya memberi *vote* cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang mampu memberikan pengetahuan baru bagi saya sebanyak 5 orang atau sebesar 14,3%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 19 orang atau 54,3%, **kurang setuju** sebanyak 9 orang atau 25,7%, yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9% dan yang menjawab **sangat tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan saya memberi *vote* cerita di Aplikasi Wattpad bertema dakwah yang mampu memberikan pengetahuan baru bagi saya dengan prosentase 54,4% atau 19

orang dan responden yang paling rendah memilih **tidak setuju** dan **sangat tidak setuju** dengan prosentase masing-masing 2,9% atau 1 orang.

Tabel 4.15
Frekuensi Saya pernah memberikan komentar di aplikasi wattpad yang memiliki cerita bertema dakwah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 = Sangat Tidak Setuju	1	2.9	2.9	2.9
2 = Tidak Setuju	11	31.4	31.4	34.3
3 = Kurang Setuju	19	54.3	54.3	88.6
4 = Setuju	4	11.4	11.4	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **setuju** pada pernyataan saya pernah memberikan komentar di Aplikasi Wattpad yang memiliki cerita bertema dakwah sebanyak 4 orang atau sebesar 11,4%, sedangkan yang menjawab **kurang setuju** sebanyak 19 orang atau 54,3%, yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 11 orang atau 31,4% dan yang menjawab **sangat tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **kurang setuju** pada pernyataan saya pernah memberikan komentar di Aplikasi Wattpad yang memiliki cerita bertema dakwah dengan prosentase 54,3% atau 19 orang dan responden yang paling rendah memilih **sangat tidak setuju** dengan prosentase 2,9% atau 1 orang.

Tabel 4.16

Frekuensi Saya menuliskan komentar jika dirasa cerita tersebut memiliki kekurangan atau kelebihan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 = Sangat Tidak Setuju	1	2.9	2.9	2.9
2 = Tidak Setuju	7	20.0	20.0	22.9
3 = Kurang Setuju	20	57.1	57.1	80.0
4 = Setuju	6	17.1	17.1	97.1
5 = Sangat Setuju	1	2.9	2.9	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya memberi menuliskan komentar jika dirasa cerita tersebut memiliki kekurangan atau kelebihan sebanyak 1 orang atau sebesar 2,9%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 6 orang atau 17,1%, **kurang setuju** sebanyak 20 orang atau 57,1%, yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 7 orang atau 20% dan yang menjawab **sangat tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **kurang setuju** pada pernyataan pernyataan saya memberi menuliskan komentar jika dirasa cerita tersebut memiliki kekurangan atau kelebihan dengan prosentase 57,1% atau 20 orang dan responden yang paling rendah memilih **sangat setuju** dan **sangat tidak setuju** dengan prosentase masing-masing 2,9% atau 1 orang.

Tabel 4.17

Frekuensi Saya baca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad karena ingin mendapatkan pengetahuan baru

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3 = Kurang Setuju	14	40.0	40.0	40.0
4 = Setuju	16	45.7	45.7	85.7
5 = Sangat Setuju	5	14.3	14.3	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya baca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad karena ingin mendapatkan pengetahuan baru sebanyak 5 orang atau sebesar 14,3%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 16 orang atau 45,7%, **kurang setuju** sebanyak 14 orang atau 40%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan saya baca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad karena ingin mendapatkan pengetahuan baru dengan prosentase 45,7% atau 16 orang dan responden yang paling rendah memilih **kurang setuju** dengan prosentase 14,3% atau 5 orang.

Tabel 4.18
Frekuensi saya baca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad jika cerita tersebut mengandung nilai akidah, syariah dan akhlak

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 = Tidak Setuju	1	2.9	2.9	2.9
3 = Kurang Setuju	16	45.7	45.7	48.6
4 = Setuju	14	40.0	40.0	88.6
5 = Sangat Setuju	4	11.4	11.4	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya baca cerita bertema

dakwah di Aplikasi Wattpad jika cerita tersebut mengandung nilai akidah, syariah dan akhlak sebanyak 4 orang atau sebesar 11,4%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 14 orang atau 40%, **kurang setuju** sebanyak 16 orang atau 45,7%, yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **kurang setuju** pada pernyataan saya baca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad jika cerita tersebut mengandung nilai akidah, syariah dan akhlak dengan prosentase 45,7% atau 16 orang dan responden yang paling rendah memilih **tidak setuju** dengan prosentase 2,9% atau 1 orang.

Tabel 4.19
Frekuensi Suka baca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad karena terinspirasi untuk lebih giat beribadah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3 = Kurang Setuju	19	54.3	54.3	54.3
4 = Setuju	12	34.3	34.3	88.6
5 = Sangat Setuju	4	11.4	11.4	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan suka baca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad karena terinspirasi untuk lebih giat beribadah sebanyak 4 orang atau sebesar 11,4%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 12 orang atau 34,3%, **kurang setuju** sebanyak 19 orang atau 54,3%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **kurang setuju** pada pernyataan suka baca cerita

bertema dakwah di Aplikasi Wattpad karena terinspirasi untuk lebih giat beribadah dengan prosentase 54,3% atau 19 orang dan responden yang paling rendah memilih **sangat setuju** dengan prosentase 11,4% atau 4 orang.

Tabel 4.20
Frekuensi Saya baca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad karena banyak pesan moral

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3 = Kurang Setuju	13	37.1	37.1	37.1
4 = Setuju	18	51.4	51.4	88.6
5 = Sangat Setuju	4	11.4	11.4	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya baca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad karena banyak pesan moral sebanyak 4 orang atau sebesar 11,4%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 18 orang atau 51,4%, **kurang setuju** sebanyak 13 orang atau 37,1%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan suka baca cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad karena banyak pesan moral dengan prosentase 51,4% atau 18 orang dan responden yang paling rendah memilih **sangat setuju** dengan prosentase 11,4% atau 4 orang.

Tabel 4.21
Frekuensi Saya mendiskusikan cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad dengan teman atau keluarga

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 = Sangat Tidak Setuju	1	2.9	2.9	2.9
2 = Tidak Setuju	9	25.7	25.7	28.6
3 = Kurang Setuju	18	51.4	51.4	80.0
4 = Setuju	5	14.3	14.3	94.3
5 = Sangat Setuju	2	5.7	5.7	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya mendiskusikan cerita vertema dakwah di Aplikasi Wattpad dengan teman atau keluarga sebanyak 2 orang atau sebesar 5,7%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 5 orang atau 14,3%, **kurang setuju** sebanyak 18 orang atau 51,4%, yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 9 orang atau 25,7% dan yang menjawab **sangat tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **kurang setuju** pada pernyataan pernyataan saya mendiskusikan cerita bertema dakwah di Aplikasi Wattpad dengan teman atau keluarga dengan prosentase 51,4% atau 18 orang dan responden yang paling rendah memilih **sangat tidak setuju** dengan prosentase 2,9% atau 1 orang.

Tabel 4.22
Frekuensi Dengan adanya aplikasi wattpad saya menjadi lebih suka baca

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 = Tidak Setuju	1	2.9	2.9	2.9
3 = Kurang Setuju	10	28.6	28.6	31.4
4 = Setuju	14	40.0	40.0	71.4

5 = Sangat Setuju	10	28.6	28.6	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan dengan adanya Aplikasi Wattpad saya menjadi lebih suka baca sebanyak 10 orang atau sebesar 28,6%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 14 orang atau 40%, **kurang setuju** sebanyak 10 orang atau 28,6%, yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan dengan adanya Aplikasi Wattpad saya menjadi lebih suka baca dengan prosentase 40% atau 14 orang dan responden yang paling rendah memilih **tidak setuju** dengan prosentase 2,9% atau 1 orang.

Tabel 4.23

Frekuensi Saya juga mengajak teman atau keluarga untuk baca atau merekomendasikan cerita di aplikasi wattpad

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 = Sangat Tidak Setuju	1	2.9	2.9	2.9
2 = Tidak Setuju	4	11.4	11.4	14.3
3 = Kurang Setuju	13	37.1	37.1	51.4
4 = Setuju	14	40.0	40.0	91.4
5 = Sangat Setuju	3	8.6	8.6	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data tabel diatas dapat diketahui, bahwa dari 35 responden yang menjawab **sangat setuju** pada pernyataan saya juga mengajak teman atau keluarga untuk baca cerita atau merekomendasikan cerita di Aplikasi

Wattpad sebanyak 3 orang atau sebesar 8,6%, sedangkan yang menjawab **setuju** sebanyak 14 orang atau 40%, **kurang setuju** sebanyak 13 orang atau 37,1%, yang menjawab **tidak setuju** sebanyak 4 orang atau 11,4% dan yang menjawab **sangat tidak setuju** sebanyak 1 orang atau 2,9%. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban **setuju** pada pernyataan saya juga mengajak teman atau keluarga untuk baca cerita atau merekomendasikan cerita di Aplikasi Wattpad dengan prosentase 40% atau 14 orang dan responden yang paling rendah memilih **sangat tidak setuju** dengan prosentase 2,9% atau 1 orang.

2. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, Instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.² Validitas atau kesahihan dapat menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.³

Uji Validitas dalam penelitian ini akan menggunakan Uji Korelasi *Pearson Product Moment* yang akan dilakukan dengan membandingkan r tabel dengan r hitung. Jika r hitung > r tabel maka dinyatakan valid.

Menurut Sugiono, Instrumen dikatakan valid jika memiliki koefisien *corrected item total correlation* tiap faktor tersebut positif dan besarnya 0,05 keatas, maka faktor tersebut merupakan *construct* yang

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*, h. 168

³ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 75

kuat.⁴ Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05.

Kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- a. jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- b. Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).⁵

Dengan taraf signifikansi 0,05 nilai r tabel untuk 35 responden adalah sebesar 0,334. Hasil uji validitas menggunakan *SPSS versi 16 for windows* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.24

Hasil validitas variabel Aplikasi Wattpad (X) items total statistics

Instrumen	Total Pearson Correlation	r table	Keterangan
X1	0,722	0,334	Valid
X2	0,671	0,334	Valid
X3	0,444	0,334	Valid
X4	0,449	0,334	Valid
X5	0,528	0,334	Valid
X6	0,518	0,334	Valid
X7	0,724	0,334	Valid
X8	0,631	0,334	Valid
X9	0,748	0,334	Valid

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 121

⁵ Dwi Priyatno, *Mandiri Belajar SPSS (Statistical Product And Service Solution) Untuk Analisis Data Dan Uji Statistik*, (Yogyakarta: Mediakom, 2008), h. 23

X10	0,774	0,334	Valid
X11	0,729	0,334	Valid

Dari hasil analisis variabel Aplikasi Wattpad di atas dapat diketahui, bahwa semua item pertanyaan pada variabel X dinyatakan valid (signifikan) karena nilainya lebih dari 0,334 dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item di variabel X dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 4.25

Hasil validitas variabel Minat Baca (Y) items total statistics

Indikator	Total Pearson Correlation	r total	Keterangan
Y1	0,850	0,334	Valid
Y2	0,568	0,334	Valid
Y3	0,784	0,334	Valid
Y4	0,643	0,334	Valid
Y5	0,572	0,334	Valid
Y6	0,296	0,334	Tidak Valid
Y7	0,656	0,334	Valid
Y8	0,641	0,334	Valid
Y9	0,496	0,334	Valid
Y10	0,594	0,334	Valid
Y11	0,647	0,334	Valid
Y12	0,519	0,334	Valid
Y13	0,528	0,334	Valid

Dari analisis hasil tabel variabel minat baca mahasiswa diatas dapat diketahui, bahwa ada satu item pertanyaan yang dinyatakan tidak valid dalam variabel Y yaitu pada pertanyaan variabel Y6 dengan r hitung sebesar $0,296 < 0.334$ (tidak signifikan). Item yang tidak valid ini kemudian tidak akan digunakan sebagai bahan penelitian, sedangkan item yang dinyatakan valid akan dilanjutkan sebagai bahan penelitian.

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.⁶ Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengukur reliabilitas suatu instrumen penelitian tergantung dari skala yang digunakan. Penelitian ini metode yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach*.

Metode *Alpha Cronbach* yang digunakan untuk menghitung reliabilitas suatu tes yang tidak mempunyai pilihan “benar” atau “salah” maupun “ya” atau “tidak”, melainkan digunakan untuk menghitung reabilitas suatu tes yang mengukur sikap atau perilaku.⁷ Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas $(r_{11}) > 0,6$.⁸

⁶ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, h. 87

⁷ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, h. 89

⁸ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17* h. 90

- a. Jika koefisien Alpha > 0,6 maka butir pertanyaan dinyatakan reliabel
- b. Jika koefisien Alpha < 0,6 maka butir pertanyaan dinyatakan tidak reliabel

Tahapan perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *alpha cronbach*, yaitu:⁹

- a. Menentukan nilai varian setiap butir pertanyaan

$$\sigma_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

- b. Menentukan nilai varian total

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

- c. Menentukan reliabilitas instrumen

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

X_i = Jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

$\sum X$ = total jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

σ_t^2 = Varian total

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

k = Jumlah butir pertanyaan

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen

- a. Hasil Uji Reliabilitas variabel X

⁹Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. h. 90

Dalam variabel Aplikasi Wattpad (X) terdapat 11 pertanyaan yang diuji reliabilitasnya. Seluruh item dinyatakan valid untuk kemudian dilakukan analisis menggunakan *SPSS versi 16 for windows* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.26
Reliabilitas variabel Aplikasi Wattpad (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.852	11

Dari hasil analisis reabilitas di atas dapat menunjukkan bahwa 11 item pernyataan dalam variabel X dengan hasil *Cronbach's Alpha* sebesar $0.852 > 0.6$ maka dinyatakan reliabel.

b. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Dalam variabel minat baca mahasiswa (Y) terdapat 12 pertanyaan yang diuji reliabilitasnya. Setelah item yang tidak valid dibuang, maka terkumpullah item yang dinyatakan valid untuk kemudian dilakukan analisis menggunakan *SPSS versi 16 for windows* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.27
Reliabilitas Variabel minat baca (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.864	12

Daridata tersebut dapat diketahui, bahwa nilai *Cronbach's Alpha* dalam variabel Y sebesar $0.864 > 0.6$, maka dapat

disimpulkan bahwa butir-butir instrumen variabel Y dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

4. Analisa Data Korelasi

Nilai KPM disimbolkan dengan r (rho). Nilai KPM berada di antara $-1 \leq r \leq 1$. Bila nilai $r = 0$, berarti tidak ada korelasi atau tidak ada hubungan antara variabel independen dan dependen. Nilai $r = +1$ berarti terdapat hubungan yang positif antara variabel independen dan dependen. Nilai $r = -1$ berarti terdapat hubungan yang negatif antara variabel independen dan dependen. Dengan kata lain, tanda “+” dan “-” menunjukkan arah hubungan di antara variabel yang sedang dioperasikan.¹⁰

Uji signifikansi KPM menggunakan uji t, sehingga nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel. Kekuatan hubungan antar variabel ditunjukkan melalui nilai korelasi. Berikut adalah tabel nilai korelasi beserta makna nilai tersebut:¹¹

Tabel 4.28
Makna nilai korelasi Product Moment

Nilai	Makna
0,00 – 0,19	Sangat lemah
0,20 – 0,39	Lemah
0,40 – 0,59	Cukup

¹⁰ Nanang Martono, *Statistika Sosial Teori dan Aplikasi Program SPSS* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 243

¹¹ Nanang Martono, *Statistika Sosial Teori dan Aplikasi Program SPSS* h. 243

0,60 – 0,79	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif yaitu data yang digunakan untuk memberikan kesimpulan dalam bentuk angka-angka yang diperoleh dengan analisis statistik. Penelitian ini menggunakan analisis product moment untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap minat baca mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam di bidang Dakwah. Penelitian ini menggunakan analisis korelasi product moment dari *Pearson*. Berikut adalah hasil menggunakan program *SPSS versi 16 for windows*:

Tabel 4.29
Correlations

		Aplikasi Wattpad	Minat Baca Mahasiswa
Aplikasi Wattpad	Pearson Correlation	1	.620**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	35	35
Minat Baca Mahasiswa	Pearson Correlation	.620**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pada tabel Correlation, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,620, dengan signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan membandingkan taraf signifikansi (p-value) dengan galatnya.

- a. Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima
- b. Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

C. Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan analisis data, selanjutnya adalah menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni ada tidaknya pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap minat baca mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi di bidang dakwah.

Dengan taraf kepercayaan $0,05$ (5%), maka dapat diperoleh harga r tabel sebesar $0,334$, kemudian jika dibandingkan dengan r hitung, maka r hitung lebih besar dari pada r tabel ($0,620 > 0,334$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada hubungan yang signifikan antara pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap minat baca mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi di bidang Dakwah. Dengan memperhatikan harga koefisien korelasi sebesar $0,620$, berarti sifat korelasinya kuat.

D. Kerangka Teoretik

Berdasarkan hasil uji analisis data menggunakan *SPSS versi 16 for windows* yakni hasil r hitung lebih besar dari r tabel ($0,620 > 0,334$) maka dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan dari Aplikasi Wattpad terhadap minat baca di bidang Dakwah Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi dengan kategori hubungan atau korelasi yang kuat.

Penelitian yang dilakukan oleh Raisha Dwi Mayangsari dapat dilihat bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat baca, adalah menemukan kebutuhan dasar melalui bahan bacaan apabila topik, pokok pembahasan, isi sesuai dengan kenyataan seseorang.

Sedangkan berdasarkan pada teori *new media* seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, bahwa media bukan hanya sekedar teknologi terapan untuk menyiarkan konten simbolik tertentu atau menghubungkan partisipan kedalam diskusi. Media juga melambangkan seperangkat hubungan sosial yang berinteraksi dengan karakter teknologi baru.

Aplikasi Wattpad sebagai media sosial yang mampu menciptakan interaktifitas antara media dengan pembacanya. Mendorong kontribusi dan *feedback* dari setiap orang yang tertarik melihat judul sebuah berita. Pembaca dapat langsung memberi *vote* dan komentar melalui akun wattpadnya saat itu juga. Wattpad juga memberi keleluasaan bagi para penggunanya untuk memberikan komentar, kritik maupun saran terhadap cerita yang sudah diposting oleh *author*. Hal ini karena Wattpad memiliki sifat keterbukaan dimana mendorong penggunanya untuk melakukan *vote*, berkomentar, dan berbagi informasi.

Hal tersebut dapat membuktikan teori Kultivasi yang telah menjadi acuan dalam penelitian ini, bahwa Aplikasi Wattpad telah memberikan pengaruh terhadap sikap dan perilaku khalayak (*behavioral effect*). Sehingga menimbulkan efek yang baik dan menumbuhkan minat baca di bidang Dakwah Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian mengenai Pengaruh Aplikasi Wattpad Terhadap Minat Baca Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi Islam di Bidang Dakwah dan menganalisis setiap data yang didapatkan dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap minat baca Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi di Bidang Dakwah. Hal ini dibuktikan dari hasil perbandingan r hitung dengan r tabel yaitu r hitung lebih besar dari pada r tabel ($0,620 > 0,334$) dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 (5%).
2. Besar pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap minat baca mahasiswa Dakwah dan Komunikasi di Bidang Dakwah menunjukkan angka 0,620, jika dikategorikan pada tabel interpretasi koefisien korelasi product moment maka pengaruhnya tergolong tinggi atau kuat.

B. Saran

1. Wattpad yang menjadi wadah bagi para penulis pemula semoga dapat meningkatkan kualitas cerita yang diunggah, agar para pembaca selain mendapatkan hiburan tetapi melatih keterampilan baca dan juga dapat pengetahuan baru terutama pengetahuan di bidang dakwah.
2. Peneliti memberi saran kepada peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap minat baca. Dengan memperluas populasi pengguna Aplikasi Wattpad,

sehingga penelitian selanjutnya dapat memiliki hasil yang luas dan dapat digeneralisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, dkk.2005.*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Amrozi, Yusuf. 2014. *Dakwah Media dan Teknologi*. Surabaya: UIN SA Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, Ali. 2004. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Bungin Burhan. 2011.*Metodologi Penelitian Kuantitatif edisi pertama: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Politik Serta ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Denis, McQuail.1996. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga.
- Echols, John M dan Hassan Shadily.2000.*Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, Fahmi dan dan Heksa Biopsi Puji Hastuti. 2018. *Senarai Penelitian Pendidikan, Hukum dan Ekonomi di Sulawesi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Heri. P, *Pengantar Perilaku Manusia* (Jakarta: EGC 1998)
- <http://cosynoonk.wordpress.com/2013/02/14/teori-minat/> diakses pada tanggal 23 Mei 2019
- https://id.wikipedia.org/wiki/Jurnalisme_daring diakses 16 Juni 2019
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Wattpad> diakses pada 10 Juni 2019
- Irianto, Agus. 2004. *Statistik: /konsep, Dasar, Aplikasi, dan pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Iskandar. 2009.*Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kementrian Agama RI. 2014.*Al-Qur'an dan Terjemah Ash-Shadiq* Surakarta: Ziyad Books.
- Kurniawan Agung Widhi dan Zarah Puspitaningtyas. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Lister, Martin.,*et al.*,(ed)., 2009.*New Media: A Critical Introduction, Second Edition*. New York: Routledge.
- Luik, Jandy E. 2011. *Media Sosial dan Presentasi Diri*.
- Martono, Nanang. 2010.*Statistika Sosial Teori dan Aplikasi Program SPSS* Yogyakarta: Gava Media.
- Munir. 2003. *Metode Dakwah*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Narbuko, Cholid dan dan Abu Acmadi.1997. *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara.
- Pardianto.2013.*Meneguhkan Dakwah Melalui New Media, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* Vol.03 No.01 Edisi Juni
- Priyatno, Dwi. 2008.*Mandiri Belajar SPSS (Statistical Product And Service Solution) Untuk Analisis Data Dan Uji Statistik*. Yogyakarta: Mediakom.
- Rachman.dkk. 1985 *Minat Baca Murid SD di Jawa Timur*.Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depkibud
- Rahim, Farida.2011. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rahman, Shaleh Abdul, dkk.2004 *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Prenada Media.
- Rakhmat, Jalaluddin.1996.*Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdkarya.

- Romli, Asep Syamsul M. 2012. *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Rulli, Nasrullah. 2014. *Teori dan Riset Media Siber*. Jakarta: Prenada media Group
- Sari, Dian Purna. 2017. *Pengembangan Menulis Kreatif Melalui Wattpad*. SIMNASIPTEK
- Siregar Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, Jakarta: Bumi Aksara
- Sudarsana, Undang. 2014. *Pembinaan Minat Baca*.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Gava Media
- Suharyat, Yayat. 2009. *Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia*.
- Sulthon, Muhammad. 2003. *Desain Ilmu Dakwah*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Supranto. 2000 *Statistik teori dan Aplikasi* Jakarta: Erlangga.
- Syahrani, Nadya dan Adi Bayu Mahardian. 2017. *Perilaku menulis fanfiction oleh penggemar kpop di wattpad*. Vol 6 no 2.
- Wati, Errika Dwi Setya. 2011. *Komunikasi dan Media Sosial. The Messenger*. Vol.III, No.1,
- Yousda Ine I Amirman dan Zainal Arifin. 1993. *Penelitian Dan Statistik Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.