



**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP MINAT BACA PADA SISWA DI SEKOLAH SMP
MUHAMMADIYAH 24 AEK KANOPAN KABUPATEN
LABUHANBATU UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera
Utara Medan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP)**

ROSI RAHMAYANTI

NIM: 0601173068

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN**

2021



**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MINAT BACA PADA SISWA DI SEKOLAH SMP MUHAMMADIYAH 24
AEK KANOPAN KABUPATEN LABUHANBATU UTARA
SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera
Utara Medan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP)**

OLEH:

Rosi Rahmayanti

NIM: 0601173068

Pembimbing I

Dr. Abdul Karim Batubara, M.A

NIDN: 2012017003

Pembimbing II

Dr. Jufri Naldo, M.A

NIDN: 2026068602

Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan

Dr. Abdul Karim Batubara, M.A

NIDN: 2012017003

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

Hal : Permohonan Sidang

Lamp : 1 buah Penelitian Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara

Di Medan

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Rosi Rahmayanti

NIM : 0601173068

Judul Skripsi : Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap
Minat Baca Pada Siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah
24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu dalam bidang Ilmu Perpustakaan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut diatas dapat di Munaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Agustus 2021

Pembimbing I



Dr. Abdul Karim Batubara, M.A
NIDN: 2012017003

Pembimbing II



Dr. Jufri Naldo, M.A
NIDN: 2026068602

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Minat Baca Pada Siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara”. Rosi Rahmayanti, Nim. 0601173068 Program Studi Ilmu Perpustakaan telah di munaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal 01 September 2021. Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP) pada program studi Ilmu Perpustakaan.

Medan, 01 September 2021

Ketua Prodi



Dr. Abdul Karim Batubara, M.A
NIP: 197001122005011008

Sekretaris



Franindya Purwaningtyas, M.A
NIP: 199009132018032001

Anggota Penguji



Yusra Dewi Siregar, M.A
NIP: 1973121320000322001



Abdi Mubarak Syam, M.Hum
NIP: 199006222019031011



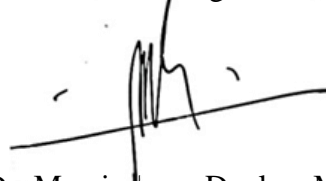
Dr. Abdul Karim Batubara, M.A
NIDN: 2012017003



Dr. Jufri Naldo, M.A
NIDN: 2026068602

Mengetahui,

Dekan FIS Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan



Dr. Maraimbang Daulay, M.A
NIP: 196906291997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rosi Rahmayanti
Nim : 0601173068
Tempat, Tgl Lahir : Kp. Durian, 13 September 1999
Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UIN SU Medan
Alamat : Jl. Krakatau, Gg. Lama, No. 24 Medan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Minat Baca Pada Siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara”** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang saya sebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan didalamnya sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Medan, 23 Agustus 2021

Yang menyatakan,



Rosi Rahmayanti

NIM: 0601173068

MOTTO

“Maka Sesungguhnya Bersama Kesulitan Akan Ada Kemudahan. Maka Apabila Engkau Telah Selesai (Dari Sesuatu Urusan), Tetaplah Bekerja Keras (Untuk Urusan Yang Lain). Dan Hanya Kepada Tuhanmulah Engkau Berharap”

(Q.S Al- Insyirah, 6-8)

“ Jangan Sia-Siakan Waktu Kamu Untuk Orang Yang Salah. Berjuanglah Dengan Orang Yang Bisa Berjuang Juga Denganmu”

PERSEMBAHAN

Karya ini adalah persembahan kecil dari saya untuk kedua orangtua saya. Ketika dunia menutup pintunya pada saya, ayah dan ibu membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga mereka untuk saya, mereka berdua membuka hati untukku.

Terima kasih karena selalu ada untukku.

Karena kalian berdua, hidup terasa begitu mudah dan penuh kebahagiaan. Terima kasih karena selalu menjaga saya dalam doa-doa ayah dan ibu serta selalu membiarkan saya mengejar impian saya apa pun itu.

Terima kasih karena selalu ada untukku.

(Rosi Rahmayanti)

ABSTRACT



Name : Rosi Rahmayanti
Nim : 0601173068
Thesis Supervisor I : Dr. Abdul Karim Batubara, M.A
Thesis Supervisor II : Dr. Jufri Naldo, M.A
Tittle **Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Minat Baca Pada Siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara**

The purpose of this study was to determine the effect of the habit of playing online games on reading interest in students at SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan, North Labuhanbatu Regency. The method used in this research is quantitative by using a questionnaire as a means of collecting data obtained from respondents. Data analysis used descriptive statistical analysis and simple linear regression analysis. The research population was all students at SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan, North Labuhanbatu Regency as many as 235 in class VII, VIII, IX with a sample of 47 respondents determined by Arikunto theory. For data processing is done with the help of SPSS Software Version 25.0. Based on the results of hypothesis testing, the results of the t test are $t_{\text{arithmetic}} > t_{\text{table}}$ or $2.024 > 2.014$ with a significance level below 0.05, which is 0.049. Thus it is concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is a positive and significant influence between the variables of online game playing habits on reading interest. Based on the results of the coefficient of determination (R^2), the value of R^2 is $0.083 = 8.3\%$. This shows that the percentage of the habit of playing online games on reading interest in students of SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan, Labuhanbatu Utara Regency is 8.3% and the remaining 91.7% is influenced by other independent variables not discussed in this study.

Keywords: Online Game, Interest in Reading,

ABSTRAK



Nama : Rosi Rahmayanti
Nim : 0601173068
Pembimbing Skripsi I : Dr. Abdul Karim Batubara, M.A
Pembimbing Skripsi II : Dr. Jufri Naldo, M.A
Judul : Pengaruh Kebiasaan Bermain
Game Online Terhadap Minat
Baca Pada Siswa di Sekolah SMP
Muhammadiyah 24 Aek Kanopan
Kabupaten Labuhanbatu Utara

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data yang diperoleh dari responden. Analisis data yang digunakan analisis statistic deskriptif dan analisis regresi linear sederhana. Populasi penelitian adalah seluruh siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara sebanyak 235 pada kelas VII, VIII, IX dengan jumlah sampel 47 responden yang ditentukan dengan teori Arikunto. Untuk pengolahan datanya dilakukan dengan bantuan *Software SPSS Versi 25.0*. Berdasarkan hasil penelitian uji hipotesis, hasil uji t adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,024 > 2,014$ dengan tingkat signifikansi dibawah 0,05 yaitu 0,049. Dengan demikian diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca. Berdasarkan hasil nilai koefisien determinasi (R^2) menunjukkan nilai R^2 sebesar $0,083 = 8,3 \%$. Hal ini menunjukkan bahwa presentase kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara sebesar 8,3 % dan sisanya 91,7 % dipengaruhi oleh variabel independent lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Kata Kunci : *Game Online*, Minat Baca,

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang atas segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Minat Baca Pada Siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara”. Shalawat serta salam kita ucapkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan syafaatnya dari zaman kebodohan hingga zaman yang penuh dengan Ilmu Pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP) pada Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, motivasi dan juga doa, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis tujukan kepada:

1. Kedua Orang Tua saya ayahanda tercinta Abdul Latif dan ibunda tercinta Darningsih yang telah memberikan kasih sayang yang tidak terhingga, yang telah membesarkan saya hingga saat ini bisa menempuh gelar sarjana, yang telah mendoakan dan dukungan yang baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap, M.A selaku Rektor UIN Sumatera Utara Medan beserta para stafnya yang telah memberikan kontribusi pembangunan, sarana dan prasarana, dan program kampus selama mengikuti perkuliahan.
3. Bapak Dr. Maraimbang, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan.
4. Bapak Dr. Abdul Karim Batubara, M.A selaku Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan sekaligus Dosen Pembimbing I skripsi ini yang telah memberikan ilmu dan waktunya demi terselesaikannya skripsi ini.

5. Ibu Franindya Purwaningtyas, M.A selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan.
6. Bapak Dr. Jufri Naldo, M.A selaku Dosen Pembimbing II skripsi ini yang telah memberikan ilmu dan waktunya demi terselesaikannya skripsi ini.
7. Ibu Dra. Retno Sayekti, M.Lis selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing SKK yang senantiasa memberikan kemudahan dan arahan kepada peneliti selama dibangku perkuliahan.
8. Seluruh Dosen, Staff dan Karyawan Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara yang telah banyak memberikan sumbangsih baik tenaga dan pikiran.
9. Seluruh pihak SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan terutama kepada kepala sekolah Bapak Edika Syahputra, S.Pd.I, Bapak Khairuhul Sifa, S.Pd selaku guru olahraga SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Pihak Pemerintahan Kabupaten Labuhanbatu Utara yang telah membantu saya selama perkuliahan, menjadikan saya salah satu penerima beasiswa *MOU* yang bekerjasama dengan UIN Sumatera Utara Medan, sehingga saya berada di titik sekarang ini, dan telah menyelesaikan skripsi ini. Semoga Labuhanbatu Utara menjadi Kabupaten yang sejahtera, dan memiliki putra putri daerah yang cerdas, berakhlak baik dan dapat membangun Labuhanbatu Utara menjadi lebih baik lagi di masa yang akan datang.
11. Dan tak terlupakan Bulek dan Paklek tersayang Nursyamsyah, SH dan Toipatunnazariah, SH peneliti ucapkan terima kasih selama peneliti di Medan yang selalu menasehati, memotivasi dan memberi arahan dalam menjalankan kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.
12. Adinda tersayang Lili Kurniasih yang selalu mendukung dan menghibur peneliti dalam menyelesaikan skripsi. Tak lupa juga kakak

sepupu terbaik Nurhasanah, S.Pd dan Raihan Thariq Al-Pasya yang selalu membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, dan seluruh keluarga besar atas ikut serta memberikan motivasi dan do'a sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

13. Terkhusus yang terkasih Bambang Prastya Panjaitan yang selalu memberikan semangat, yang selalu ada, serta selalu memberikan dukungan sampai penyelesaian skripsi ini.
14. Terkhusus sahabat terbaik Maya, Aufa, Intan, Rizka, Salwa, Farhan, Nanda, Wahyu, Alwafi, Bobby, Yoga, Aulia, Wuwul, Firda, Yuriko, Intanio yang sama-sama memberi semangat dari masa kuliah sampai penyelesaian skripsi.
15. Teman-teman seperjuangan Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara angkatan 2017 yang berjuang meraih gelar Sarjana.
16. Teman-teman dan seluruh pihak terkait yang tidak bisa di sebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan do'a dan motivasi kepada penulis sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan yang telah diberikan Bapak/Ibu serta Saudara/i, kiranya kita semua telah dalam lindungan-Nya, Aamiin.

Medan, 23 Agustus 2021

Peneliti



Rosi Rahmayanti

NIM: 0601173068

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. <i>Game Online</i>	9
1. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	10
2. Dampak-Dampak <i>Game Online</i>	11
3. Upaya Mengatasi Kebiasaan <i>Game Online</i>	15

B. Minat Baca	16
1. Tujuan Membaca	18
2. Manfaat Membaca.....	19
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca.....	21
4. Faktor-Faktor Yang Menghambat Minat Baca	24
C. Penelitian Terdahulu	27
D. Kerangka Berpikir	29
E. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Pendekatan Penelitian	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel	30
1. Populasi.....	30
2. Sampel.....	31
D. Instrumen Pengumpulan Data	32
E. Definisi Operasional Variabel	33
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data.....	34
H. Uji Validitas dan Uji Realibilitas	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Gambaran Umum SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan.....	38
1. Deskripsi Umum Objek Penelitian.....	38

2. Visi, Misi, Tujuan SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan	39
3. Struktur Organisasi.....	41
4. Tenaga Kependidikan SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan	42
5. Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan	43
B. Deskripsi Hasil Penelitian	44
1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	44
2. Karakteristik Responden	46
3. Analisis Deskriptif.....	47
4. Rangkuman Analisis Data Variabel X	56
5. Rangkuman Analisis Data Variabel Y	69
6. Pengujian Hipotesis	73
C. Pembahasan Hasil Penelitian	76
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kerangka Berpikir.....	29
Tabel 2 Jumlah Siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24	31
Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Variabel X.....	33
Tabel 4 Kisi-Kisi Angket Variabel Y.....	34
Tabel 5 Struktur Organisasi SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan	41
Tabel 6 Tenaga Kependidikan SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan	42
Tabel 7 Jumlah Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan	43
Tabel 8 Hasil Uji Validitas Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> (X)	44
Tabel 9 Hasil Uji Validitas Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> (Y)	45
Tabel 10 Uji Reliabilitas Instrumen	46
Tabel 11 Karakteristik Responden	47
Tabel 12 Tingkat Kebiasaan Bermain Bermain Pada <i>Game Online</i>	47
Tabel 13 Distribusi Waktu Bermain <i>Game Online</i>	48
Tabel 14 Distribusi Konten <i>Game Online</i>	50
Tabel 15 Distribusi Perhatian Dari Orang Tua	52
Tabel 16 Distribusi Dampak <i>Game Online</i>	54
Tabel 17 Distribusi Frekuensi Realitas Penggunaan <i>Game Online</i> di Kalangan Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan.....	56
Tabel 18 Kualifikasi Realitas Penggunaan <i>Game Online</i> di Kalangan Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan	60
Tabel 19 Distribusi Waktu Membaca	61
Tabel 20 Distribusi Motivasi Membaca.....	63

Tabel 21 Distribusi Bacaan Kesukaan	66
Tabel 22 Distribusi Ketertarikan Terhadap Buku	67
Tabel 23 Distribusi Frekuensi Minat Baca Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan	69
Tabel 24 Kualifikasi Minat Baca Pada Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan	72
Tabel 25 Uji t Parsial.....	73
Tabel 26 Uji Statistik Koefisien Determinasi (R)	74
Tabel 27 Uji Analisis Linear Sederhana	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat pada awal 1970 – 1980. Peristiwa ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya yang sangat menakjubkan. Oleh karena itu, dunia industri bersaing untuk memproduksi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi menciptakan cabang ilmu baru yang sering disebut dengan internet (Lukas, 2006).

Kata internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang artinya hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling terintegrasi membentuk suatu komunikasi yang bersifat global. Internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh departemen pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek lembaga ARPA yang mengembangkan yang mengembangkan jaringan yang dinamakan ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*). Tujuan awal dibangunnya proyek itu adalah untuk keperluan militer. Saat itu, Departemen Pertahanan Amerika Serikat (*United States Department of Defense*) menciptakan jaringan komputer yang tersebar dengan menghubungkan komputer di area vital untuk memecahkan masalah jika terjadi serangan nuklir dan untuk menghindari terjadinya informasi terpusat, yang apabila terjadi perang dapat mudah dihancurkan. Internet merupakan gabungan dari beberapa LAN dan WAN yang berada dalam jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga menciptakan jaringan dengan dimensi yang lebih luas dan global. Internet juga merupakan ikon kemajuan di era globalisasi saat ini. Internet masuk ke Indonesia dan dikonsumsi secara massal sejak awal tahun 1990. Indonesia merupakan negara pertama di Asia yang terhubung dengan jaringan internet global. Sehingga hal inilah yang membuat setiap individu berusaha lagi dan lagi untuk bisa mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, kemudian ilmunya berkembang dan maju seiring dengan perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha memanfaatkan kecanggihan

internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi sekarang ini sudah banyak warung internet (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda (W. Kurniawan, 2007).

Di era modern ini, game online sudah tidak asing lagi bagi anak muda. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan *game online* telah berkembang biak di mana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di daerah tersebut yang menawarkan harga yang terjangkau untuk kalangan anak muda. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet (warnet), ia memiliki lebih banyak pengunjung tetap daripada warnet. Hal inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget/smartphone* juga semakin canggih dan menawarkan banyak permainan, baik permainan *offline* maupun yang *online* (Faozani, 2013).

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius atau untuk tujuan *refreshing*. Sedangkan *game online* adalah *game* yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan oleh para pemain tersebut terhubung oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). *Game online* dimainkan dengan menggunakan alat bantu visual elektronik, yang umumnya menyebabkan radiasi pada mata, membuat mata lelah dan juga kering.

Game zaman sekarang tidak seperti *game-game* sebelumnya, jika dulu *game* hanya bisa dimainkan oleh maksimal dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi khususnya jaringan internet, *game* dapat dimainkan lebih dari 100 orang dalam waktu yang bersamaan. Meskipun *game* ini ditujukan untuk anak-anak, beberapa orang dewasa juga sering memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.

Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an, bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, seperti firman Allah SWT yang disebutkan dalam Q.S Muhammad: 36 yang berbunyi sebagai berikut:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُمْ وَإِنْ تَوَمَّنُوا وَتَنَقَّوْا يُؤْتِكُمْ أَجُورَكُمْ
وَلَا يَسْأَلُكُمْ أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

Terjemahannya:

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadaamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu”. (Al-Qur'an Dan Terjemahan).

Ayat di atas menjelaskan bahwa orang pada dasarnya senang dengan permainan. Tidak terkecuali saat bermain *game online* yang dinikmati sebagian orang. Banyak orang-orang yang tertarik dengan *game online*.

Allah berfirman sebagai bentuk penghinaan terhadap urusan dunia dan meremehkan terhadapnya: *innamal hayaataddun-yaa la-'ibuw wa lahwuw* (“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau”) maksudnya demikianlah hasilnya, kecuali jika dimaksudnya beribadah kepada Allah. Oleh karena itu Allah berfirman: *wa in tu'minuu watattaquu yu'tikum ujuurakum wala yas-alkum amwaalakum* (“Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu”) maksudnya Dia tidak akan pernah butuh kepada kalian, Dia tidak meminta sesuatupun dari kalian. Dan Dia telah mewajibkan kepada kalian zakat dari harta kalian untuk membantu saudara-saudara kalian yang fakir dan miskin agar bermanfaat, dan pahalanya kembali kepada kalian (Tafsir Ibnu Katsir, 2004)

Game online pada dasarnya dimaksudkan untuk menghindari penat atau sekedar menyegarkan otak setelah beraktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan membuat individu menjadi kebiasaan. Intensitas bermain yang tinggi membuat individu mengalami kebiasaan-kebiasaan yang memberi dampak terhadap perilaku individu (D. E. Kurniawan, 2017).

Kebiasaan *game online* merupakan memainkan *game online* dengan secara berlebihan sehingga menjadikan *game online* sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari orang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan dikerjakan (Suplig, 2017).

Kebiasaan bermain *game online* dapat membuat siswa malas untuk belajar dan membaca buku karena lebih tertarik dengan media visual dan audio, sehingga minat baca siswa terhadap buku sangat rendah. Membaca buku, di sisi lain dapat membantu mengembangkan pemikiran dan memperjelas pola pikir, meningkatkan pengetahuan, memori, dan pengalaman. Dengan sering membaca buku, seseorang dapat meningkatkan kemampuannya baik untuk memperoleh dan mengolah pengetahuan maupun untuk mempelajari berbagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Membaca adalah kemampuan dan keterampilan untuk memaknai bahan bacaan. Kemampuan membaca tidak hanya memaknai huruf, gambar, dan angka, tetapi juga kemampuan seseorang untuk memahami makna dari sesuatu yang dibacanya. Oleh karena itu, membaca merupakan kegiatan intelektual yang dapat menghasilkan visi, sikap dan tindakan yang positif.

Dalam hal ini, membaca juga merupakan perintah pertama dari Allah kepada Rasulullah SAW. Perintah tersebut sangat jelas disebutkan dalam Q.S. Al Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۖ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ
اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ
مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Terjemahannya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang Mengajar (Manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Departemen Agama RI Al-Qur'an dan Terjemahnya, n.d.)

Dari ayat diatas dijelaskan bahwa membaca adalah kegiatan dan cara belajar. Hal ini memungkinkan kita untuk memahami bahwa belajar dan mencari

ilmu adalah dua hal yang sangat penting dalam Islam. Membaca memiliki makna yang kuat dalam konteks ini. Dalam konteks umum, membaca adalah kegiatan melihat dan memahami tulisan, atau mampu mengucapkan apa yang tertulis di dalamnya.

Mengingat pentingnya tujuan membaca, minat membaca harus ditumbuhkan baik di lingkungan keluarga maupun di sekolah. Minat membaca bisa tumbuh sejak usia dini. Selain untuk menambah pengetahuan, pengembangan minat baca juga memiliki fungsi tertentu sebagai sumber pelaksanaan kegiatan, sebagai pedoman kegiatan yang dilakukan dan sebagai alat ukur keberhasilan program, juga memiliki tujuan tertentu (Sudarsana, 2010).

Berdasarkan pengamatan di lapangan terdapat seorang anak remaja khususnya pelajar yang suka bermain *game online*, mereka berkumpul secara berkelompok hanya untuk memainkan *game online* baik di waktu siang dan malam hari. Kemudian dengan adanya pandemi Covid-19, pembelajaran di Indonesia dilakukan secara jarak jauh (*daring*) atau dari rumah. Dengan adanya sistem pembelajaran *daring* ini masih banyak pelajar yang meluangkan waktunya hanya untuk memainkan *game online* setelah melakukan kegiatan pembelajaran *daring* dari sekolah. Pelajar yang kecanduan *game online* akan memiliki konsentrasi yang kurang, terutama dalam hal belajar dan kegiatan lainnya tanpa memperdulikan orang-orang yang berada di sekelilingnya. Perubahan perilaku pada seorang anak yang mengalami kebiasaan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain yang berada disekitar mereka khususnya orang tua maupun teman atau orang lain.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara, karena ingin mengetahui seberapa tinggi kebiasaan pelajar dalam bermain *game online* serta ingin mengukur bagaimana minat baca pada siswa disekolah tersebut. Kemudian peneliti melihat bahwa semakin *full time* nya waktu bermain *game online*, maka waktu belajar dan membaca siswa pun akan semakin terganggu. Pengamatan lainnya yaitu berdasarkan hasil wawancara singkat dengan Kepala Sekolah di SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara, peneliti memperoleh informasi bahwa minat membaca buku siswa di sekolah tersebut

masih minim, dikarenakan siswa lebih suka membaca melalui gadget /smartphone daripada membaca buku.

Untuk mencegah masalah tersebut terjadi, diperlukan keterlibatan orang tua dalam memantau dan mengatur waktu belajar dan membaca dengan bermain *game online*. Karena orang tua adalah guru, pembimbing dan motivator terpenting bagi anak-anaknya. Orang tua hendaknya membimbing langkah anaknya untuk sukses di masa depan, agar anak dapat memahami sendiri kapan waktunya belajar, membaca dan kapan waktunya bermain *game online*.

Berdasarkan uraian dan pembahasan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat permasalahan mengenai “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Minat Baca Pada Siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara”.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa senang bermain *game online* setelah pulang sekolah.
2. Siswa lebih suka bermain *game online* daripada membaca buku.
3. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu luang hanya untuk bermain *game online*.
4. Siswa ketika asyik bermain *game online* menjadi malas untuk belajar dan lupa waktu.
5. Tidak adanya pengawasan orang tua dan batasan bermain *game online* bagi siswa yang diterapkan di rumah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas penggunaan *game online* di kalangan siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara?
2. Bagaimana minat baca siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara?

3. Bagaimana pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu kepada permasalahan penelitian tersebut, tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui realitas penggunaan *game online* di kalangan siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.
2. Untuk mengetahui minat baca siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.
3. Untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Jurusan Ilmu Perpustakaan UINSU Medan
Penelitian ini diharapkan dapat menambah hasil penelitian dibidang ilmu perpustakaan dan informasi.
2. Bagi Pengembangan Ilmu
Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat baca siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.
3. Bagi Peneliti lainnya
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian pada topik yang sama.

F. Sistematika Pembahasan

Gambaran umum tentang isi skripsi ini, penulis mengemukakan beberapa hal yang menjadi pembahasan, yaitu:

1. Bab I, pendahuluan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.
2. Bab II, terdiri atas kajian teori yang meliputi kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.
3. Bab III, terdiri atas metodologi penelitian yang mencakup pendekatan dan jenis-jenis penelitian, populasi, sampel, variabel dan indikator penelitian, definisi operasional, hipotesa penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, uji validitas, uji reliabilitas.
4. Bab IV, bab yang berisi hasil dari penelitian mengenai pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.
5. Bab V, terdiri dari penutup yang mencakup kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Game Online*

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang berarti permainan. Dalam pembahasan kali ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone*, dan konsol. Sedangkan secara terminologi *game online* terdiri dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung ke Internet. *Game* adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan dan mempunyai aturan sehingga ada yang menang dan yang kalah (Stories, n.d.)

Menurut (Puspitosari & Ananta, 2009) *Game online* adalah permainan yang terhubung dengan jaringan internet, dan dapat dimainkan dengan aturan tertentu, sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game online* adalah permainan elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik.

Menurut (Surbakti, 2017) *Game online* adalah video *game* yang dimainkan melalui bentuk jaringan komputer, dengan menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*.

Menurut (Adams & Rollings, 2010) *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya.

Menurut (Liem, 2003) Direktur Indonesia Gamer, sebuah pecinta *gamers* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan

secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *game* biasa seperti *PS2*, *X-Box* dan sejenisnya.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang terhubung dengan jaringan komputer LAN atau internet dan dapat dimainkan lebih dari satu orang secara bersamaan, para pemain juga dapat menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video.

1. Jenis-Jenis *Game Online*

Ada banyak jenis *game*, dari *game* sederhana berbasis teks hingga *game* yang menggunakan grafik kompleks dan menciptakan dunia virtual yang ditempati banyak orang dalam waktu bersamaan. Menurut (Masya & Candra, 2016) jenis-jenis *game online* terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu:

- a. *First Person Shooter (FPS)*, *game* ini mengambil pemain dari sudut pandang orang pertama, jadi seolah-olah kita yang pertama di dalam *game*, jadi seolah-olah kita sendiri yang ada di dalam *game*. Kebanyakan *game* ini mengambil skenario perang dengan senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game shooter*), contoh dari *game* jenis ini adalah *Pubg*, *Fire Fire*, *ML (Mobile Legend)*, *Counterstrike*, *Call of Duty*, *poin blank*
- b. *Real- Time Strategy* adalah *game* yang permainannya menekankan kehebatan strategi *game*. Umumnya, permainan tidak hanya dimainkan dengan satu karakter, tetapi dengan banyak karakter. Beberapa contohnya adalah *Warcraft*, *Starwars* dan *Age of Empires*, *COC*.
- c. *Cross Platform Online* adalah *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan berbagai macam *hardware* dan dapat dimainkan secara *online* dari PC atau *hardware/konsol game* yang memiliki koneksi internet agar dapat dimainkan secara *online*. Contohnya seperti *need for speed* *undercover*.

- d. *Game browser* adalah *game* yang dimainkan di *browser* seperti *Firefox*, *Opera*, *IE*. Syarat *browser* untuk dapat memainkan *game* ini adalah *browser* tersebut mendukung *Javascript*, *PHP* atau *Flash*.
- e. *Massive Multiplayer Online Games* adalah permainan dimana pemain bermain di dunia yang luas (>100 pemain). Setiap pemain dapat berinteraksi secara langsung seperti di dunia nyata. *Game* ini hampir sama dengan *Mobile Legend*.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan oleh seseorang terdiri dari *First Person Shooter (FPS)*, *Real-Time Strategy*, *Cross-Platform Online Game*, *Browser game*, *Massive Multiplayer Online Games*.

2. Dampak-Dampak Game Online

Game online selalu dipercaya memberikan dampak negatif bagi para *gamers*. Ini terutama karena sebagian besar permainan membuat ketagihan dan umumnya melibatkan perkelahian dan kekerasan.

Kebanyakan orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mendorong kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan ilmuwan percaya bahwa permainan ini sangat bermanfaat bagi pertumbuhan anak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* memiliki efek positif dan negatif bagi pemain.

Menurut (Andang, 2006) dampak positif dan negatif bermain *game online* sebagai berikut:

a. Dampak Positif

Beberapa sumber telah mengumpulkan beberapa dampak positif dari *game online*. Bermain memberikan latihan yang sangat efektif untuk otak. Banyak dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan lebih tinggi untuk menang. Keahliannya seperti: pemecahan masalah dan logika.

- 1) Perhatian dan motivasi yang lebih
- 2) Koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial

Misalnya, dalam permainan menembak, seorang karakter dapat berlari dan menembak secara bersamaan. Ini mengharuskan pemain di dunia nyata untuk mengawasi posisi karakter, kemana mereka pergi, kecepatan mereka, ke mana senjata diarahkan ketika tembakan musuh mengenai, dll. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain harus mengoordinasikan interpretasi dan respons otak dengan gerakan tangan dan ujung jari mereka. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi tangan-mata dan keterampilan visual- spasial agar berhasil.

- 3) Dengan mengajarkan manajemen anak dan keterampilan sumber daya, misalnya, pemain belajar mengelola sumber daya yang terbatas dan memutuskan cara terbaik menggunakan sumber daya, seperti yang mereka lakukan dalam kehidupan nyata. Keterampilan ini disempurnakan dalam game strategi seperti *SimCity*, *Age of Empires*, dan *Railroad Tycoon*.
- 4) *Multitasking*, pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola beberapa tujuan.

Contohnya, dalam sebuah permainan strategi, misalnya, ketika mengembangkan kota, kejutan tak terduga muncul sebagai musuh. Ini membutuhkan kemampuan untuk fleksibel dan cepat mengubah taktik seperti membuat analisis cepat dan pengambilan keputusan, pemikiran mendalam, pemikiran induktif, dan pengujian hipotesis. Misalnya, dalam beberapa permainan, seorang pemain terus menguji kombinasi senjata dan kekuatan untuk mengalahkan musuh, dan jika salah satu tidak berhasil, ubah hipotesis dan coba yang berikutnya.

- 5) Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain.

b. Dampak Negatif

Mengacu pada pengenalan awal tentang efek *game online*, ternyata bermain *game online* juga memiliki efek negatif. Dampak negatif ini muncul karena hingga 89 % game berisi konten kekerasan dan sekitar setengah dari game berisi konten kekerasan terhadap karakter lain dalam game yang dapat mengakibatkan cedera serius atau kematian. Konten berbasis kekerasan inilah yang memiliki beberapa dampak negatif. Di antaranya:

- 1) Menurut penelitian ilmiah, permainan dengan latar belakang atau konten kekerasan menyebabkan anak-anak meningkatkan pikiran, perasaan, dan perilaku agresif dan mengurangi bantuan prososial. Pengaruh permainan kekerasan pada anak diperkuat dengan sifat permainan yang interaktif. Dalam banyak permainan, anak-anak dihargai karena membuat lebih banyak suara. Anak-anak mengontrol kekerasan di mata mereka sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan menembak). Pengulangan, partisipasi aktif, dan penghargaan adalah alat yang ampuh untuk pembelajaran perilaku. Faktanya, banyak penelitian tampaknya menunjukkan bahwa permainan kekerasan mungkin terkait dengan perilaku agresif.
- 2) Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari sosial. Selain itu, mereka mungkin menghabiskan lebih sedikit waktu untuk kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, berolahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman.
- 3) Beberapa permainan mengajarkan nilai-nilai tidak bermoral. Perilaku kekerasan, balas dendam, dan agresi dihargai dan diberi pujian. Wanita sering digambarkan sebagai karakter yang lebih lemah, tidak berdaya, atau provokatif secara seksual.
- 4) *Game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.

- 5) Menurunnya prestasi akademik. Penelitian telah menunjukkan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan seorang anak untuk bermain, semakin buruk kinerja akademis mereka.
- 6) Game juga dapat memberikan efek negatif pada kesehatan beberapa anak, seperti obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan muskuloskeletal seperti tendinitis, kompresi saraf, carpal tunnel syndrome.
- 7) Dampak *Game online* Terhadap Aktivitas Otak

Akio Mori, seorang profesor di Nihon University di Tokyo, melakukan penelitian tentang pengaruh game pada aktivitas otak. Dari penelitian Akio Mori dapat disimpulkan bahwa ada 2 poin penting. Pertama, penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal, yang berperan sangat penting dalam mengendalikan emosi dan agresivitas sehingga cepat mengalami perubahan suasana hati seperti lekas marah, masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, kurang konsentrasi, dll.

Kedua, Penurunan aktivitas gelombang beta adalah efek jangka panjang yang bertahan bahkan ketika pemain tidak bermain.

Dengan kata lain para *gamers* mengalami “*autonomic nerves*” yaitu tubuh mengalami keadaan di mana sekresi adrenalin meningkat, denyut jantung, tekanan darah dan kebutuhan oksigen. Ketika tubuh dalam kondisi ini, yang terjadi pada para pemain adalah otak mereka bereaksi terhadap bahaya nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah permainan baik itu *offline* ataupun *online* pasti ada dampak yang akan diperoleh baik itu positif maupun negatif. Pada pembahasan ini dampak positif *game online* diantara nya yaitu perhatian dan motivasi yang lebih, koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial, dan lain-lain. Sedangkan dampak negatif *game online* diantara nya yaitu beberapa *game* mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral, *game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi, dan lain-lain.

3. Upaya Mengatasi Kebiasaan Bermain *Game Online*

Saat ini sudah banyak tempat untuk *game online*, dan mudah ditemukan baik di perkotaan maupun di pedesaan, sehingga mudah untuk dikembangkan. Apa yang dipertaruhkan dari efek *game online* sangat buruk, terutama bagi jiwa dan fisik pada masa remaja. Adapun upaya untuk mengatasi kebiasaan bermain *game online* menurut (Masya & Candra, 2016) sebagai berikut:

1. Bersungguh-sungguh (niat)

Langkah pertama agar bisa berhenti kecanduan harus ada niat dalam diri sendiri yaitu harus bersungguh-sungguh atau berjanji dengan diri sendiri tidak akan main game online lagi, namun awalnya pasti begitu sulit untuk melakukannya, tapi lambat laun pasti akan bisa.

2. Mempunyai pikiran hemat

Saat menghitung jumlah uang yang dihabiskan untuk game online di warnet, seseorang akan lebih memikirkan untuk tidak menghabiskan uangnya untuk game online.

3. Mencari aktivis lain

Carilah kegiatan positif dan lebih bermanfaat lainnya, terutama kebiasaan favorit Anda seperti berolahraga, membaca buku, atau bereaksi. Jadi tidak ada waktu luang untuk bermain game online.

4. Membatasi waktu bermain game online

Kurangi waktu bermain dengan mulai mengatur jadwal bermain dan berusaha untuk tetap pada jadwal tersebut. Untuk fase awal bermain 3 jam sehari dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi secara bertahap.

5. Jangan bergaul dengan pemain game online

Tujuannya bukan untuk berteman dengan pemain, tetapi juga untuk tidak terlalu dekat, karena ajakan dan pengaruh teman akan dengan mudah mempengaruhi mereka untuk bermain game online lagi.

6. Meminta bantuan orang terdekat

Maksudnya meminta orang untuk mengingatkan sementara waktu setiap kali pergi ke warnet atau ingin bermain *game*. Akan lebih bagus jika dia juga bukan seorang *gamers*.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa upaya/strategi diatas mampu untuk mengatasi kebiasaan bermain *game online*. Selain cara di atas juga bisa dilakukan dengan adanya peran orang tua dalam menanamkan pemahaman keagamaan kepada anak dengan baik, karena hal ini akan berpengaruh pada moral anak. Moral anak dipengaruhi dan dibentuk oleh lingkungan teman-teman sebaya, juga aktivitas-aktivitas rekreasi. Selain peran orang tua, peran guru juga sangat dibutuhkan dalam upaya untuk mengatasi kebiasaan bermain *game online*. Guru hendaknya memberi motivasi kepada siswa, untuk mengatur waktu sebaik mungkin. Mengatur waktu bermain dengan belajar.

B. Minat Baca

Minat dapat diartikan sebagai kegembiraan atau rasa tidak senang ketika berhadapan dengan suatu objek (Surya, 2014). Minat secara bahasa diartikan dengan kesukaan, kecenderungan hati terhadap suatu keinginan. Minat berkaitan dengan sesuatu yang menguntungkan dan dapat menimbulkan kepuasan baginya. Kesenangan merupakan minat yang sifatnya sementara. Adapun minat bersifat tetap (*persistent*) dan ada unsur memenuhi kebutuhan dan memberikan kepuasan. Semakin sering minat diekspresikan dalam aktivitas akan semakin kuat minat tersebut, sebaliknya minat akan menjadi hilang kalau tidak ada kesempatan untuk mengekspresikannya (Jahja, 2011).

Minat dianggap penting bagi orang karena minat merupakan salah satu faktor yang membantu orang dan mendorong mereka untuk mencapai tujuannya. Minat atau perhatian adalah pemusatan segala aktivitas individu yang diarahkan pada suatu objek atau kelompok objek. Objek yang dimaksud benar-benar dikenali oleh orang tersebut dan akan sangat jelas bagi orang yang bersangkutan. Selain itu, minat merupakan salah satu faktor psikologis yang membantu dan

mendorong orang untuk aktif mencapai tujuan tertentu yang disertai dengan perasaan. Minat lebih aktif, mengarahkan orang untuk lebih memperhatikan objek yang menarik minat mereka. Kurangnya minat seseorang terhadap suatu aktivitas menyebabkan rasa kejenuhan. (Shofaussamawati, 2014)

Ada dua cara untuk menilai minat baca seseorang. Pertama, seseorang tertarik pada kegiatan seperti membaca sehingga mereka yang memiliki keinginan, pengakuan, dan ingatan terbesar tertarik pada kegiatan membaca di depan buku. Kedua, pendekatan lain didasarkan pada isi atau objek minat, minat pada stimulus material, kemampuan individu untuk mempengaruhi.

Menurut (Hurlock, 1999) minat membaca merupakan sumber motivasi yang kuat bagi seseorang untuk menganalisis bacaan membaca, menghafal dan mengevaluasi apa yang merupakan pengalaman belajar yang menarik dan apa yang mempengaruhi bentuk dan intensitas seseorang untuk menentukan tujuan masa depan mereka di masa depan.

Menurut (Rahim, 2008) minat membaca merupakan keinginan kuat yang menyertai usaha membaca. Minat membaca yang tinggi terwujud dalam kesediaan untuk memperoleh bahan bacaan dan kemudian membacanya dari hati nurani sendiri tanpa memaksanya untuk memperoleh makna yang benar untuk pemahaman yang terukur.

Menurut (Jennings, 2006) minat membaca merupakan virus membaca yang ditularkan melalui lingkungan. Lingkungan memberikan contoh betapa nyamannya membaca. Selain itu, membaca juga memiliki manfaat membuka cakrawala berpikir dan meningkatkan kualitas hidup.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat baca merupakan sesuatu keinginan, kemauan, rasa suka, ketertarikan yang kuat dan mendalam yang disertai dengan usaha untuk mendapatkan bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kemauan, kesadaran sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

1. Tujuan Membaca

Membaca harus memiliki tujuan karena seseorang yang membaca dengan tujuan cenderung lebih memahami daripada orang yang tidak memiliki tujuan. Menurut Rivers dan Temperly dalam (Somadayo, 2011), menyatakan tujuh tujuan utama dari membaca yaitu:

1. Memperoleh informasi untuk suatu tujuan atau merasa penasaran tentang suatu produk
2. Memperoleh berbagai petunjuk tentang cara melakukan sesuatu tugas bagi pekerjaan atau kehidupan sehari-hari
3. Bereking dalam sebuah drama, bermain game, menyelesaikan teka-teki
4. Berhubungan dengan teman-teman dengan surat menyurat atau untuk memahaminya
5. Mengetahui kapan dan di mana sesuatu akan terjadi atau apa yang tersedia
6. Mengetahui apa yang sedang terjadi atau telah terjadi sebagaimana telah dilaporkan kedalam koran, majalah
7. Memperoleh kesenangan atau hiburan

Tujuan umum menurut (Darmono, 2007) membaca adalah mendapatkan informasi baru. Sebenarnya, ada tujuan yang lebih spesifik untuk membaca, yaitu:

1. Membaca untuk kesenangan. Kategori ini meliputi membaca novel, koran, majalah, dan komik. Menurut Davis Eskey, tujuan membaca adalah membaca untuk kesenangan. Menurut David, membaca yang digunakan sebagai objek kesenangan adalah "*easy reading*".
2. Membaca untuk memperluas pengetahuan, seperti membaca buku pelajaran, buku sains. Kegiatan membaca untuk menambah pengetahuan disebut juga dengan membaca untuk perolehan intelektual.
3. Misalnya, ketika membaca untuk melakukan suatu pekerjaan, mekanik harus membaca manual, ibu membaca brosur resep

makanan, mereka membaca instruksi kerja untuk profesi tertentu. Jenis kegiatan membaca ini disebut membaca kerja. *reading for work*.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, meningkatkan ilmu pengetahuan, memperoleh petunjuk, dan memahami makna bacaan.

2. Manfaat Membaca

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang mau belajar. Proses belajar yang efektif terjadi melalui membaca. Orang yang suka membaca mendapatkan wawasan dan perspektif baru yang semakin meningkatkan kecerdasan mereka untuk lebih menghadapi tantangan hidup di masa depan.

Keterampilan membaca kritis dapat menjadi modal dasar untuk analisis dan penilaian membaca. Melalui membaca, pikiran terbuka untuk melihat hubungan antar ide dan menggunakannya sebagai salah satu tujuan membaca.

Menurut (Kartosedono, 1987) secara ringkas, manfaat membaca bagi pihak yang berkepentingan dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bisa menjadi cara menyelidiki masalah dengan mempelajari suatu pokok masalah untuk memperluas pengetahuan terkait dengan peningkatan keterampilan.
2. Mampu menambah pengetahuan umum tentang suatu masalah.
3. Untuk menemukan nilai kehidupan untuk pendidikan mandiri.
4. Untuk mengisi waktu luang dengan menikmati karya sastra atau fiksi yang berkualitas.

Manfaat membaca menurut (Leonhardt, 1999) sebagai berikut:

1. Anak-anak yang senang membaca menghabiskan sebagian besar waktunya untuk membaca.

2. Anak-anak yang suka membaca memiliki rasa diskusi yang lebih besar. Mereka akan dapat berbicara, menulis, dan memahami ide-ide kompleks dengan lebih baik.
3. Membaca dapat meningkatkan kepercayaan diri anak terhadap kemampuan sekolahnya karena mereka dapat menyelesaikan pekerjaan sekolah dalam waktu yang lebih singkat.
4. Membantu anak-anak untuk melihat kehidupan yang digambarkan melalui perspektif yang berbeda dari penulis sehingga mereka dapat memahami situasi dan masalah yang berbeda dari perspektif yang berbeda.
5. Ketika mereka mampu mengembangkan pola pikir kreatif dalam dirinya karena tidak hanya mendengarkan informasi, tetapi juga belajar mengikuti argumen dan menghafal berbagai pemikiran.
6. Membaca berarti mengembangkan rasa kasih sayang sehingga anak dapat memahami sudut pandang orang lain.
7. Membaca dapat digunakan sebagai sarana untuk memahami bahasa yang sulit, seperti bahasa asing dan bahasa akademik.

Sedangkan menurut Dr. Aidh bin Abdullah al-Qarni dalam (Idris & Ramdani, 2015) manfaat membaca adalah sebagai berikut:

1. Membaca mengurangi kecemasan dan frustrasi
2. Dengan rajin membaca, terhindar dari kebodohan
3. Kebiasaan membaca membuat orang terlalu sibuk untuk mengidentifikasi diri dengan orang yang malas dan tidak mau.
4. Membaca sering dapat membantu orang mengembangkan keluwesan dan kefasihan dalam berbicara
5. Membaca membantu mengembangkan pemikiran dan memperjelas cara berpikir
6. Membaca meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan daya ingat untuk pemahaman
7. Membaca manfaat dari pengalaman orang lain: kebijaksanaan orang bijak dan pemahaman siswa

8. Sering membaca membantu orang mengembangkan keterampilan mereka; baik untuk memperoleh dan memproses pengetahuan dan untuk mempelajari berbagai disiplin ilmu dan aplikasinya dalam kehidupan
9. Membaca membantu seseorang untuk mengeluarkan pikiran mereka dari kekacauan lebih cepat dan menghindari membuang-buang waktu
10. Sering membaca dapat membantu menguasai banyak kata dan mempelajari berbagai jenis dan pola kalimat, serta meningkatkan kemampuan untuk memahami konsep dan memahami apa yang tertulis baris demi baris.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat utama membaca yaitu meningkatkan pengetahuan, memperbanyak kosakata, mengembangkan pola pikir, serta mempergunakan waktunya agar tidak terbuang sia-sia.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi minat baca siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri, seperti sifat, kebiasaan, dan ekspresi diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, baik dari lingkungan keluarga, dari tetangga maupun dari lingkungan sekolah. Faktor eksternal tersebut mempengaruhi motivasi, disposisi, dan kecenderungan untuk selalu membaca.

Menurut Soeatminah dalam (Idris & Ramdani, 2015) faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca anak diantaranya:

- a. Faktor Internal
 - 1) Bakat

Pembawaan atau bakat seseorang merupakan faktor genetik yang diturunkan dari orang tua kepada anak. Jika kedua orang tua senang membaca buku, kualitas ini dapat diturunkan

kepada anak-anak mereka. Jika anak sudah senang membaca, berarti dia sudah sadar akan pentingnya membaca buku. Selain itu, sifat atau bakat anak mempengaruhi minat membaca. Jika anak sudah tertarik membaca, mungkin ingin meminjam atau memiliki buku atau bacaan untuk bertemu.

2) Jenis Kelamin

Perbedaan minat membaca juga dipengaruhi oleh perbedaan gender. Mungkin karena sifat, pria dan wanita memiliki minat dan selera yang berbeda.

3) Tingkat Pendidikan

Orang dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi akan memiliki minat membaca yang berbeda dengan orang dengan tingkat pendidikan yang lebih rendah. Minat yang berbeda muncul dari kemampuan dan kebutuhan yang berbeda.

4) Keadaan Kesehatan

Minat membaca seseorang tergantung pada kondisi kesehatannya. Jika seseorang (terutama anak-anak) memiliki minat membaca buku tetapi dalam keadaan tidak sehat atau sakit, gairah membaca mereka terganggu dan bahkan mungkin kehilangan minat membaca. Di sisi lain, jika orang atau anak dalam keadaan sehat, mereka sangat bersemangat untuk membaca

5) Keadaan Jiwa

Faktor psikologis seseorang juga mempengaruhi minat membaca. Ketika seseorang (terutama anak-anak) yang memiliki minat membaca sedang dalam keadaan gelisah, sedih, atau bingung, maka gairah kebanyakan orang dalam keadaan tersebut akan berkurang atau hilang. Lain halnya, jika sedang dalam keadaan senang atau senang, orang tersebut akan sangat bersemangat untuk membaca.

6) Kebiasaan

Anak-anak yang memiliki kebiasaan atau kegemaran membaca tentu tertarik dengan buku atau membaca, atau sebaliknya orang yang sangat tertarik membaca karena sudah memiliki kebiasaan dan gemar membaca. Intensitas atau waktu yang dibutuhkan seseorang yang suka membaca dengan seseorang yang tidak suka membaca akan berbeda-beda. Anak-anak yang senang membaca dalam sehari menghabiskan lebih banyak waktu membaca daripada anak-anak yang tidak menikmati membaca.

Ciri-ciri anak yang senang membaca di waktu luangnya menggunakan waktu luangnya untuk membaca buku atau membaca buku. Di lingkungan sekolah, anak-anak yang gemar membaca berbeda dengan anak-anak yang tidak terlalu tertarik membaca. Jika anak memiliki waktu luang, ia akan menggunakan waktu luangnya untuk kegiatan lain seperti bermain, dll.

b. Faktor Eksternal

1) Buku atau Bahan Bacaan

Beragamnya jenis buku juga mempengaruhi minat baca anak. Anak akan lebih tertarik membaca jika bacaan tersebut berisi gambar dan warna yang menarik. Ada berbagai jenis buku anak-anak. Misalnya, buku teks yang berhubungan dengan kelas dan buku non-teks seperti buku dongeng (dongeng, fabel), majalah, dll.

Seorang anak akan tertarik membaca sebuah bacaan atau buku jika bacaan atau buku tersebut menarik perhatian anak, sesuai dengan kebutuhan anak, dan bermanfaat bagi dirinya. Jika ada buku atau bacaan yang terlihat menarik, namun isi buku tersebut tidak sesuai dengan minat anak, maka tentunya buku tersebut tidak membangkitkan minat baca pada anak.

2) Faktor Lingkungan

a. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga dengan kebiasaan dan kecintaan membaca akan berdampak besar terhadap minat baca anak. Misalnya, membelikan anak-anak pembaca, mendongeng sebelum tidur, mengajak mereka ke toko buku, mengajarkan mereka membaca, dll. Hal ini dilakukan untuk merangsang, menarik perhatian, meningkatkan minat baca anak, dan membuat anak gemar membaca.

b. Lingkungan Sekolah

Sekolah memainkan peran penting dalam menumbuhkan dan mempromosikan minat membaca anak-anak. Minat membaca anak dibangun melalui bimbingan dan dorongan pendidik. Misalnya, seorang anak akan tertarik membaca buku jika dia diberi tugas membaca buku.

Dari penjelasan tersebut minat baca seorang anak dapat dipengaruhi dari dalam dan dari luar. Faktor dari dalam misalnya bakat, jenis kelamin, keadaan kesehatan, adanya kebutuhan, keinginan. Faktor minat baca yang berasal dari luar misalnya buku atau bahan bacaan, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah. Demi suksesnya meningkatkan minat baca anak maka faktor-faktor tersebut perlu untuk diperhatikan.

4. Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Baca

Banyak faktor yang mempengaruhi minat baca anak, namun banyak juga faktor yang menghambat minat baca anak. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca anak.

Menurut (Shofaussamawati, 2014) ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca pada anak yaitu:

1. Kurangnya keterampilan membaca siswa di sekolah. Hasil studi *Program for International Student Assessment (PISA)* Badan

Penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak usia 15 tahun di Indonesia sangat memprihatinkan. Sekitar 37,6 persen hanya dapat membaca tanpa memahami artinya dan 24,8 persen hanya dapat menetapkan teks yang telah mereka baca untuk pengetahuan.

2. Sistem pembelajaran di Indonesia tidak memaksa anak untuk membaca buku (lebih baik), mencari informasi atau pengetahuan lebih dari yang diajarkan, atau mengevaluasi penelitian ilmiah, filsafat, sastra, dan lain sebagainya.
3. Banyak jenis hiburan, permainan, dan acara televisi yang mengalihkan perhatian anak-anak dan orang dewasa dari buku. Menurut hasil survei, waktu bermain anak-anak di Indonesia sepertinya dihabiskan dengan menonton acara di TV. Dibandingkan dengan Amerika Serikat, anak-anak bermain 3 hingga 4 jam sehari. Bahkan di Korea Selatan dan Vietnam, 4.444 anak bermain satu jam sehari. Tak heran jika budaya membaca terus tumbuh, karena anak-anak lain menghabiskan waktunya untuk belajar dan membaca buku.
4. Banyaknya hiburan yang menyita waktu seperti taman rekreasi, toko karaoke, pusat perbelanjaan, supermarket, stasiun permainan, dll. Di Indonesia, sebagian besar waktu dihabiskan untuk menonton sinetron, maka tak heran jika pemandangan mall lebih ramai dari pada perpustakaan. Acara musik lebih populer daripada acara diskusi, resensi buku, dan seminar.
5. Faktor yang berhubungan dengan rendahnya daya beli masyarakat. Hal ini dikarenakan masyarakat pada umumnya memiliki pendapatan yang rendah. Angka kemiskinan memang menurun, namun penurunan ini tidak mencerminkan tingginya minat baca.

Minat membaca tidak hadir dengan sendirinya tetapi terdapat beberapa faktor. Menurut (Idris & Ramdani, 2015) faktor yang menghambat minat baca adalah:

1. Budaya Membaca Rendah

Menurut survei Perpustakaan ASEAN, masyarakat di negara berkembang masih memiliki budaya mengobrol daripada budaya membaca. Misalnya, ditempat umum, ketika mereka sedang mengantri sesuatu, mereka menghabiskan lebih banyak waktu mengobrol dan melamun daripada membaca buku. Masih sedikit persepsi masyarakat bahwa waktu membaca yang berharga terbuang percuma.

2. Pengaruh Televisi

Televisi sangat berpengaruh bagi orang dewasa dan anak-anak. Sebagian besar dari mereka menghabiskan waktu luangnya di depan televisi, termasuk film anak-anak, sinetron, dan serial kriminal. Meskipun program televisi itu tidak salah tapi, jika mengkonsumsinya terlalu banyak dapat menyita waktu yang berharga yang seharusnya bisa dialokasikan untuk hal-hal yang bermanfaat yaitu membaca sebuah buku.

3. Buku Bukan Prioritas

Pada umumnya masyarakat di negara berkembang masih terkendala masalah ekonomi, sehingga fokus hidupnya adalah memenuhi kebutuhan dasar seperti sandang, pangan dan papan. Hanya dengan begitu mereka akan menyebar ke kebutuhan sekunder. Namun, pada umumnya masyarakat belum memiliki kesadaran yang tinggi terhadap pendidikan dan buku.

4. Kurangnya Fasilitas

Kondisi lingkungan dan masyarakat sangat mempengaruhi budaya membaca. Di negara berkembang, seperti Indonesia, di mana masalah masih berkisar pada masalah ekonomi atau politik, pendidikan seringkali rapi dan perpustakaan jarang ada di masyarakat. Biasanya jumlah buku masih kurang lengkap.

5. Keluarga

Orang tua yang hangat dan demokratis, yang suka membimbing anaknya dalam kegiatan pendidikan, merangsang pemikirannya dan mendorong anaknya untuk mandiri kebutuhan sebagai persiapan yang baik bagi anaknya untuk belajar di sekolah. Rumah juga mempengaruhi sikap anak terhadap buku dan membaca. Orang tua yang gemar membaca, memiliki koleksi buku, dan membaca cerita anak biasanya melahirkan anak yang gemar membaca.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menghambat minat baca diantaranya budaya membaca rendah, pengaruh televisi, buku bukan prioritas, kurangnya fasilitas, dan keluarga, banyak nya jenis hiburan.

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan dan pembanding dalam melakukan penelitian sekaligus peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Adapun penelitian terdahulu dari penelitian ini adalah:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Hasriani (2016), mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Fakultas Adab dan Humaniora dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Menonton Televisi Terhadap Minat Baca Siswa Kelas VIII di Perpustakaan SMP Negeri 1 Enrekang”. Hasil penelitian pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara kebiasaan menonton televisi terhadap minat baca. Dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 (tingkat signifikansi), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas minat baca pada variabel Y. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan variabel X nya yaitu kebiasaan bermain *game online* sedangkan penelitian terdahulu menggunakan variabel X nya yaitu kebiasaan menonton televisi.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Latifatul Azizah (2018), mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang Program Studi Ilmu Keperawatan dengan judul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas X”. Hasil penelitian terdahulu ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki kategori selalu pada kebiasaan bermain *game online* dan hampir sebagian besar responden memiliki kategori buruk pada kualitas tidur remaja. Maka dari itu adanya hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan kualitas tidur remaja pada kelas X di SMK Dwija Bhakti 2 Jombang.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas kebiasaan bermain *game online* pada variabel X. kemudian penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan variabel Y nya yaitu minat baca sedangkan penelitian terdahulu menggunakan variabel Y nya tentang Kualitas Tidur Remaja.

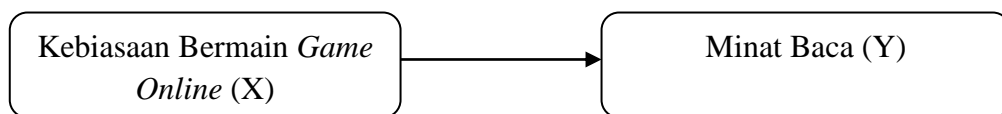
Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim (2016) mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”. Hasil penelitian terdahulu berdasarkan analisis linear sederhana dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* sebagai variabel X berpengaruh terhadap perilaku belajar sebagai variabel Y karena nilai b berada pada angka 0,124 yang artinya positif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas mengenai *game online* pada variabel X. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu membahas perilaku belajar pada variabel Y sedangkan penelitian ini membahas minat baca pada variabel Y. Kemudian pada penelitian terdahulu lokasi penelitian di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar khususnya Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah gambaran tentang hubungan antara variabel dalam suatu penelitian. Kerangka pikir diuraikan oleh jalan pikiran menurut kerangka pikir yang logis (Muhammad, 2009). Adapun kerangka pikir dari penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Kerangka Berpikir



Dari tabel 1 di atas peneliti akan mengkaji dan meneliti pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut (Arikunto, 2000), hipotesis adalah suatu kesimpulan yang belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah jawaban sementara. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Ha : Terdapat pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.
- Ho : Tidak terdapat pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2010) metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya yang berlaku untuk umum.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini menekankan pada analisis berupa angka (nilai numerik) yang diolah dengan menggunakan metode statistik. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui bagaimana kebiasaan bermain *game online* mempengaruhi minat baca siswa di SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMP Muhammadiyah 24 yang beralamat di Jl. Kh. A. Dahlan No. 16 Aek Kanopan, Kabupaten Labuhanbatu Utara. Peneliti memilih sekolah SMP Muhammadiyah 24 sebagai tempat penelitian karena ingin mengetahui seberapa pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Mei 2021 sampai dengan selesai.

C. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *population*, yang artinya jumlah penduduk. Sedangkan populasi penelitian 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 (Bungin, 2017).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara yaitu sebanyak 235 siswa. Berdasarkan rekapitulasi jumlah seluruh siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara, sebagai berikut:

Tabel 2. Jumlah Siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas VII	95
2	Kelas VIII	75
3	Kelas IX	65
Jumlah		235

Sumber: Tata Usaha SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan

2) Sampel

Pengertian sampel menurut (Sugiyono, 2012) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut sampel yang diambil dari populasi tersebut harus benar-benar *representative* (mewakili). Ukuran sampel merupakan banyaknya sampel yang akan diambil dari suatu populasi. Penelitian ini menggunakan teknik probability sampling, dimana probability sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik sampling dalam penelitian ini yaitu teknik simple random sampling.

Untuk mengetahui sampel dari penelitian ini, peneliti menggunakan teori menurut (Arikunto, 2012) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti mengambil 20% dari jumlah populasi yang ada di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara yaitu sebanyak 47 responden untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan.

Instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah angket. Angket terdiri atas pertanyaan yang memuat indikator-indikator yang dapat menjelaskan setiap variabel. Adapun dalam penelitian ini jawaban yang diharapkan responden secara keseluruhan nantinya diberi skor atau nilai pada masing-masing kategori.

Pengukuran variabel dilakukan dengan menggunakan satuan ukur skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk menyatakan sikap atau persepsi seseorang terhadap objek penelitian. Skala *likert* menggunakan 4 poin skala, yaitu:

Sangat Setuju (SS)	: 4
Setuju (S)	: 3
Tidak Setuju (TS)	: 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	: 1

Modifikasi skala menjadi 4 poin dilakukan karena 4 poin skala memiliki kelebihan dapat menjaring data lebih akurat karena kategori jawaban ragu-ragu yang memiliki arti ganda, atau bisa diartikan responden belum dapat memutuskan atau memberi jawaban, tidak digunakan didalam kuesioner karena dapat menimbulkan (pusat kecenderungan yang dapat menghilangkan banyak data mencari jadi mengurangi banyak informasi yang dapat dijaring dari para responden).

E. Definisi Operasional Variabel

Pengertian definisi operasional menurut Sekaran dalam (Noor, 2015) merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep atau variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat dimensi (indikator) dari suatu konsep atau variabel.

a. Definisi Operasional Variabel Kebiasaan Bermain *Game Online* (X)

Kebiasaan bermain *game online* adalah sebuah kegiatan bermain yang terkoneksi dengan jaringan internet dan dilakukan oleh seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan.

Atas dasar definisi operasional variabel kebiasaan bermain *game online* (X), maka kisi-kisi instrument disusun seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi angket variabel X

Variabel	Indikator	Nomor Pertanyaan		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> (X)	Waktu bermain <i>game online</i>	1, 2, 3	13	4
	Konten <i>game online</i>	4, 5, 6		3
	Perhatian dari Orang Tua	7, 8		2
	Dampak <i>game online</i>	9, 10, 11, 12		4
Jumlah				13

b. Definisi Operasional Variabel Minat Baca (Y)

Minat baca adalah bentuk-bentuk perilaku yang terarah guna melakukan kegiatan membaca dan mampu memahami apa yang dibaca dan diikuti dengan rasa senang.

Atas dasar definisi operasional variabel minat baca (Y), maka kisi-kisi instrument disusun seperti pada tabel berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi angket variabel Y

Variabel	Indikator	Nomor Pertanyaan		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Minat Baca (Y)	Waktu Membaca	1, 2, 3, 4		4
	Motivasi Membaca	5, 6, 7, 8		4
	Bacaan Kesukaan	9, 10		2
	Ketertarikan Terhadap Buku	11, 12	13	5
Jumlah				13

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Kuesioner (angket), merupakan mengumpulkan sebuah data dengan cara memberikan daftar pertanyaan kepada responden yakni siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara. Untuk memudahkan penyusunan kuesioner (angket), peneliti menetapkan kisi-kisi kuesioner (angket) terlebih dahulu.
- 2) Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data yang ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu untuk menggambarkan tentang data-data peneliti seperti *mean*, standar deviasi, modus, dan lain-lain. Untuk menguji variabel independent dengan variabel dependent, apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependent apabila variabel

independent mengalami kenaikan atau malah sebaliknya digunakan analisis regresi linear sederhana dengan menggunakan alat bantu *SPSS (Statistical Package For Social Science)* versi 25.0, dengan rumus regresi linear sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel Dependen (Minat Baca)

X = Variabel Independen (Kebiasaan Bermain *Game Online*)

b = Koefisien regresi

a = Konstanta

Untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa dilakukan pengujian secara parsial. Pengujian secara parsial dilakukan dengan uji-t. untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak dilakukan uji-t yaitu dengan membandingkan nilai t hitung pada tingkat kepercayaan $\alpha=0,05$.

Apabila H_0 diterima jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ pada $\alpha = 0,05$ artinya secara parsial dimensi kebiasaan bermain *game online* tidak berpengaruh signifikan terhadap minat baca. Sedangkan H_a diterima jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ pada $\alpha = 0,05$ artinya secara parsial dimensi kebiasaan bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap minat baca.

H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur benar atau tidaknya dari suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Menurut (Noor, 2015) uji validitas meliputi hal-hal pokok yaitu sebagai berikut:

- 1) Uji ini sebenarnya untuk melihat kelayakan butir-butir pertanyaan dalam kuesioner tersebut dapat mendefenisikan suatu variabel.

- 2) Daftar pertanyaan pada umumnya untuk mendukung suatu kelompok variabel tertentu.
- 3) Uji validitas dilakukan setiap butir soal. Hasilnya dibandingkan dengan r tabel | *degree of freedom* (df) = $n-2$ dengan tingkat kesalahan 5%.
- 4) Jika $r_{\text{tabel}} < r_{\text{hitung}}$, maka butir soal tersebut valid.

Data yang diperlukan dalam rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi person product moment

n = banyaknya responden

X = Skor Butir

Y = Skor Total

Pengukuran uji validitas butir-butir soal tersebut dilakukan dengan bantuan SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) versi 25.0.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan *readibel* apabila jawaban terhadap pertanyaan konsisten dari waktu ke waktu. Menurut Ghazali dalam (Hutapea & Purba, n.d.) menyatakan bahwa pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan dua acara, yaitu:

- 1) *Repeated Measure* atau pengukuran ulang dilakukan dengan cara memberikan angket (pertanyaan) yang sama pada waktu yang berbeda, dan kemudian dilihat apakah responden tetap konsisten dengan jawabannya.
- 2) *One Shot* atau pengukuran sekali saja dilakukan dengan cara hanya sekali saja angket diberikan kepada responden dan kemudian hasilnya dibandingkan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan.

Pengujian reabilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan *One Shot* atau pengukuran sekali saja dan untuk pengujian reliabilitasnya digunakan uji statistik *Alpha Cronbach*. Suatu konstruk atau variabel diketahui reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara

1. Deskripsi Umum Objek Penelitian

Sekolah SMP Muhammadiyah Aek Kanopan merupakan salah satu satuan pendidikan swasta dengan jenjang SMP dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan berlokasi di Jl. Kh. Ahmad Dahlan No.16 Aek Kanopan Timur, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhanbatu Utara, Sumatera Utara, dengan kode pos 21457 dan berada di koordinat garis lintang 2.5682 dan garis bujur 99.6553. Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional 10205168 berdiri pada tanggal 27 November 1978 dengan nomor SK pendirian yaitu 1581/II-29/SU-56/1978. Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan memiliki akreditasi B berdasarkan sertifikat 490/BAN-SM/SK/2019.

Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah bernama Edika Syahputra, S.Pd.I dan Rina Wati, S.Pd sebagai Wakil Kepala Sekolah. Dian Rivia sebagai Kepala Tata Usaha, dan Hernita Sari Sibuea, S.Pd merupakan bendahara sekolah. SMP Muhammadiyah 24 mempunyai jumlah guru sebanyak 18 orang. Salah satu fasilitas yang disediakan oleh SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan yaitu menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi mudah.

2. Visi, Misi, Tujuan SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan

Visi:

“Berakhlak Islami, Cerdas Unggul dan Berprestasi”.

Misi:

1. Melaksanakan pembinaan ibadah shalat berjama'ah
2. Melaksanakan kegiatan tadarus Al-Quran di awal pelajaran
3. Melaksanakan kegiatan forum Annisa (Keputrian)
4. Membiasakan senyum, salam dan tegur sapa.
5. Melaksanakan kegiatan kultum secara intensif setiap ada kegiatan sekolah, setelah shalat berjamaah dan pada hari jumat pagi.
6. Melaksanakan kegiatan dalam rangka hari-hari besar Islam
7. Melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran silabus

Tujuan:

Tujuan sekolah kami merupakan jabaran dari visi dan misi sekolah agar komunikatif dan bisa diukur sebagai berikut:

1. Untuk Pendidik (Guru)

- a) Mampu merencanakan proses pembelajaran seperti yang tercantum dalam Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah yang berkarakter.
- b) Mampu melaksanakan pembelajaran yang merupakan implementasi dari rencana program pembelajaran.
- c) Mampu melaksanakan penilaian hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta

digunakan untuk sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

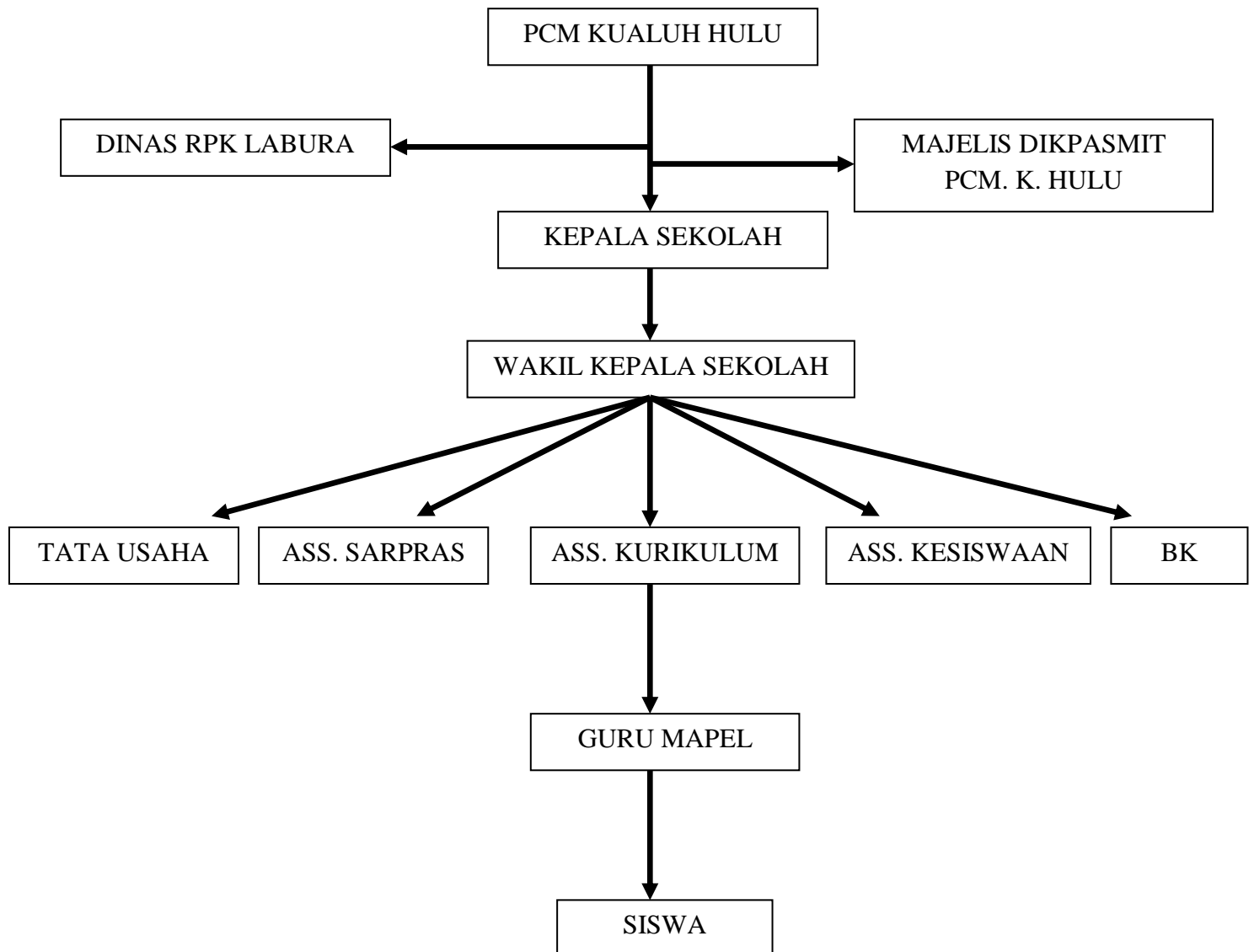
- d) Mampu melaksanakan analisis hasil penilain proses pembelajaran.
- e) Mampu melaksanakan tindak lanjut hasil evaluasi berupa kegiatan pengayaan dan remedial.
- f) Mampu mengembangkan kecakapan hidup (life skill) yang merupakan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi, kemampuan dasar dan materi pembelajaran.

2. Peserta Didik

- a. Tercipta peserta didik yang aktif, kreatif dan inovatif.
- b. Peserta didik yang mampu mencapai standar kompetensi lulusan (SKL) yang selalu meningkat.
- c. Peserta didik yang mampu melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi (SMA/SMK Negeri atau Swasta yang diinginkannya).

3. Struktur Organisasi

Tabel 5. Struktur Organisasi SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan



4. Tenaga Kependidikan SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan

Tabel 6. Tenaga Kependidikan SMP Muhammadiyah 24

No	Nama Guru	Jabatan	Tugas Tambahan
1	Edika Syahputra, S.Pd.I	Kepala Sekolah	
2	Rina Wati, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah	
3	Dian Rivia	Kepala Tata Usaha	
4	Hernita Sari Sibuea, S.Pd	Bendahara Sekolah	
5	Taslim Tanjung	Pegawai	
6	Mila Sari	Pustakawan	
7	Nurhasanah, S.Pd	Guru	Wali Kelas VII F B
8	Fitri Kurniaty Sagala, S.Pd	Guru	
9	Mahfuzah, S.Pd	Guru	
10	Masrah Kholilah, S.Pd	Guru	
11	Pujawati, S.Ag	Guru	
12	Hikmah Wardani Hrp	Guru	Wali Kelas VIII Reguler
13	Irma Susanti, S.Pd	Guru	Wali Kelas IX F
14	Fitri Yuniati, S.Pd	Guru	
15	Surya Lukmana, S.Pd	Guru	Wali Kelas VII F A
16	Khairuhul Sifa, S.Pd	Guru	Wali Kelas VII

			Reguler B
17	Tiar Hermansyah, S.Pd	Guru	Wali Kelas VIII F Al-Khawarizmi
18	Masyita Ermasari	Guru	Wali Kelas VII F B
19	Zaitun, S.Pd.I	Guru	Wali Kelas VIII F Utsman Bin Affan
20	Zuraidah, SH	Guru	
21	Putri Mentari, S.Pd	Guru	Wali Kelas VII Reguler A
22	Rika Purnama Sari, S.Pd	Guru	
23	Nur Arfah	Guru	
24	Marisah Fitri	BK	

Sumber: Tata Usaha SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan

5. Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan

Tabel 7. Jumlah Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas VII	95
2	Kelas VIII	75
3	Kelas IX	65
Jumlah		235

Sumber: Tata Usaha SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui keakuratan atau ketepatan data dari setiap variabel yang diteliti. Dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menganalisisnya digunakan *r Product Moment Correlation*, dimana kriteria yang digunakan untuk menguji keshahihan butir tersebut sebagai berikut:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka butir dinyatakan valid
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau sama dengan tabel dan $df = n-2$ maka butir dinyatakan tidak valid

dimana : $df = degree\ of\ freedom$

n = Jumlah Sampel

k = banyaknya Variabel

Uji Validitas dilakukan dengan rumus korelasi *bivariate person* dengan alat bantu SPSS 25.0. Adapun hasil uji validitas sebagaimana data dalam tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Kebiasaan *Bermain Game Online* (X)

Variabel (X)	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X1	0,777	0,288	Valid
X2	0,707	0,288	Valid
X3	0,638	0,288	Valid
X4	0,648	0,288	Valid
X5	0,686	0,288	Valid
X6	0,500	0,288	Valid
X7	0,471	0,288	Valid
X8	0,392	0,288	Valid

X9	0,584	0,288	Valid
X10	0,697	0,288	Valid
X11	0,573	0,288	Valid
X12	0,732	0,288	Valid
X13	0,307	0,288	Valid

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS Versi 25.0

Setiap butir pernyataan diketahui valid atau tidaknya dengan cara mencari r_{tabel} terlebih dahulu yaitu $df = 47 - 2 = 45$. Dalam distribusi nilai r_{tabel} product moment untuk $n = 45$ pada taraf signifikansi 5%. Maka nilai r_{tabel} sebesar 0.288. Jika nilai Correlation Item-Total Correlation atau r_{hitung} lebih besar dari 0,288 maka butir pernyataan tersebut dikatakan valid.

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan terhadap 47 responden ternyata 13 pernyataan angket diperoleh semua pernyataan valid atau diterima.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Minat Baca (Y)

Variabel (Y)	r_hitung	r_tabel	Keterangan
Y1	0,421	0,288	Valid
Y2	0,428	0,288	Valid
Y3	0,588	0,288	Valid
Y4	0,526	0,288	Valid
Y5	0,491	0,288	Valid
Y6	0,562	0,288	Valid
Y7	0,531	0,288	Valid
Y8	0,565	0,288	Valid
Y9	0,514	0,288	Valid
Y10	0,452	0,288	Valid
Y11	0,546	0,288	Valid
Y12	0,479	0,288	Valid
Y13	0,290	0,288	Valid

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS versi 25.0

Setiap butir pernyataan diketahui valid atau tidaknya dengan cara mencari r_{tabel} terlebih dahulu yaitu $df = 47 - 2 = 45$. Dalam distribusi nilai r_{tabel} product moment untuk $n = 45$ pada taraf signifikansi 5%. Maka nilai r_{tabel} sebesar 0,288. Jika nilai Correlation Item-Total Correlation atau r_{hitung} lebih besar dari 0,288 maka butir pernyataan tersebut dikatakan valid.

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan terhadap 47 responden ternyata 13 pernyataan angket diperoleh semua pernyataan valid atau diterima.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas kuesioner dalam penelitian ini menggunakan *one shot* atau pengukuran sekali saja dan untuk pengujian reliabilitasnya digunakan uji statistik *Cronbach Alpha*. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$.

Adapun hasil pengujian reliabilitas instrument sebagaimana data dalam tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen Variabel	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> (X)	0,806	Reliabel
Minat Baca (Y)	0,737	Reliabel

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS versi 25.0

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* dari setiap instrument variabel pada penelitian memiliki nilai $> 0,60$. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa instrument variabel kebiasaan bermain *game online* dan Minat baca adalah reliabel.

2. Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dengan rincian:

Tabel 11. Karakteristik Responden

No	Kelas	Jumlah	Presentase (%)
1	VII	19	40,4 %
2	VIII	14	29,8 %
3	IX	14	29,8 %
Total		47	100 %

Berdasarkan dari data diatas dapat diketahui bahwa responden yang paling banyak adalah responden yang berasal dari Kelas IX sebanyak 19 responden (40,4%). Selanjutnya responden dari Kelas VII sebanyak 14 responden (29,8%). Responden dari Kelas VIII sebanyak 14 responden (29,8%).

3. Analisis Deskriptif

a. Realitas Penggunaan *Game Online* Di Kalangan Siswa Di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara

Realitas Penggunaan *game online* di kalangan siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dapat digambarkan sebagai berikut:

Sebelumnya perlu pengategorian tingkat kebiasaan bermain pada *game online*. Oleh karena itu, peneliti mengkategorikan tingkat kebiasaan tersebut sebagai berikut:

Tabel 12. Tingkat Kebiasaan Bermain Pada *Game Online*

Batas Interval	Kategori
32 - 47	Tinggi
16 – 31	Sedang
0 – 15	Rendah

Sumber: *Data Primer*

1) Waktu Bermain *Game Online*

Waktu bermain *game online* yang dilakukan oleh siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Waktu Bermain *Game Online*

Nomor Pernyataan	Tanggapan Responden								Total	%
	SS		S		TS		STS			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
1	12	26	18	38	8	17	9	19	47	100
2	8	17	8	17	17	36	14	30	47	100
3	8	17	9	19	19	41	11	23	47	100
13	3	6	9	19	16	34	19	41	47	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data Angket Penelitian dengan MS. Excel

Tabel diatas adalah hasil jawaban dari tanggapan responden dalam waktu bermain *game online* yang dapat dilihat dari uraian berikut:

1. Hasil jawaban nomor 1 menunjukkan bahwa 12 responden (26%) memilih opsi sangat setuju dalam menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*, sedangkan 18 responden memilih opsi setuju (38%), 8 responden memilih opsi tidak setuju (17%), dan 9 responden memilih opsi sangat tidak setuju (19%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 30 responden (64%) menyatakan sangat setuju dan setuju menggunakan waktu luang untuk bermain *game online* dan termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih menggunakan waktu luang untuk bermain *game online* menurut peneliti yaitu awalnya hanya untuk bersenang-senang, menghilangkan stres, akan tetapi karna adanya pembelajaran daring dikarenakan pandemi covid-19 kemudian sistem belajar daring yang belum efisien membuat siswa lebih meluangkan waktunya untuk bermain *game online* menggunakan *gadget* mereka.

2. Hasil jawaban nomor 2 menunjukkan bahwa 8 responden (17%) memilih opsi sangat setuju dalam bermain *game online* lebih dari dua jam per hari, sedangkan 8 responden memilih opsi setuju (17%), 17 responden memilih opsi tidak setuju (36%), dan 14 responden memilih opsi sangat tidak setuju (30%).

Berdasarkan data berikut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 16 responden (34%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 31 responden (66%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju bermain *game online* lebih dari dua jam per hari dan termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa yang memilih tidak setuju bermain *game online* lebih dari dua jam per hari menurut peneliti yaitu sebagian siswa pasti mempunyai kegiatan yang lain seperti membantu orang tua, kemudian sebagian siswa juga merasa bosan dan membuat mata lelah ketika lebih dari dua jam dalam bermain *game online*.

3. Hasil jawaban nomor 3 menunjukkan bahwa 8 responden (17%) memilih opsi sangat setuju dalam bermain *game online* lebih dari empat hari dalam satu minggu, sedangkan 9 responden memilih opsi setuju (19%), 19 responden memilih opsi tidak setuju (41%), dan 11 responden memilih opsi sangat tidak setuju (23%).

Berdasarkan data berikut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 17 responden (36%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 30 responden (64%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju bermain *game online* lebih dari empat hari dalam satu minggu dan termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa yang memilih tidak setuju bermain *game online* lebih dari empat hari dalam satu minggu menurut peneliti yaitu bermain *game online* memerlukan kuota yang cukup banyak, dan jika bermain lebih dari empat hari sebagian siswa juga merasa bosan.

4. Hasil jawaban nomor 13 menunjukkan bahwa 3 responden (6%) memilih opsi sangat setuju dalam merasa tidak puas bermain *game online* kurang dari 3 jam per-hari, sedangkan 9 responden memilih opsi setuju (19%), 16 responden memilih opsi tidak setuju (34%), dan 19 responden memilih opsi sangat tidak setuju (41%).

Berdasarkan data berikut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 12 responden (25%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 35 responden (75%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju merasa tidak puas bermain *game online* kurang dari 3 jam per-hari dan termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada 32 – 47. Alasan siswa memilih tidak setuju dalam merasa tidak puas bermain *game online* kurang dari 3 jam per-hari menurut peneliti yaitu dikarenakan tidak semua siswa yang bermain *game online* bermain lebih dari 3 jam per-hari, dikarenakan *game online* pastinya akan memerlukan kuota yang besar. Maka dari itu sebagian siswa lebih memilih memainkan game yang sifatnya *offline*.

2) Konten Game Online

Konten *game online* yang dimainkan oleh siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Konten Game Online

Nomor Pernyataan	Tanggapan Responden								Total	%
	SS		S		TS		STS			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
4	12	26	24	51	5	11	6	12	47	100
5	17	36	16	34	6	13	8	17	47	100
6	12	26	24	51	5	11	6	12	47	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data Angket Penelitian dengan MS. Excel

Tabel diatas adalah hasil jawaban dari tanggapan responden dalam mengenai konten *game online* yang dapat dilihat dari uraian berikut:

1. Hasil jawaban nomor 4 menunjukkan bahwa 12 responden (26%) memilih opsi sangat setuju bermain *game online* yang sifatnya menantang (bertempur untuk melawan musuh), sedangkan 24 responden memilih opsi setuju (51%), 5 responden memilih opsi tidak setuju (11%), dan 6 responden memilih opsi sangat tidak setuju (12%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 36 responden (77%) menyatakan sangat setuju dan setuju bermain *game online* yang sifatnya menantang (bertempur untuk melawan musuh) dan termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada 32 – 47. Alasan siswa memilih sangat setuju bermain *game online* yang sifatnya menantang menurut peneliti yaitu *game online* yang sifatnya menantang saat ini merupakan *game* yang lagi hits dikalangan masyarakat, remaja bahkan anak-anak. *Game* yang sifatnya menantang lebih membuat yang memainkannya merasa hebat.

2. Hasil jawaban nomor 5 menunjukkan bahwa 17 responden (36%) memilih opsi sangat setuju bermain *game online* yang sifatnya mendapatkan profit/keuntungan, sedangkan 16 responden memilih opsi setuju (34%), 6 responden memilih opsi tidak setuju (13%), dan 8 responden memilih opsi sangat tidak setuju (17%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 33 responden (70%) menyatakan sangat setuju dan setuju bermain *game online* yang sifatnya mendapatkan profit/keuntungan dan termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada 32 – 47. Alasan siswa memilih sangat setuju bermain *game online* yang sifatnya mendapatkan profit/keuntungan menurut peneliti yaitu dikarenakan pada saat sekarang ini banyak *game* yang sifatnya mendapatkan uang. Nah dengan mendapatkan uang tersebut bisa digunakan siswa untuk membeli kebutuhan yang siswa tersebut perlukan.

3. Hasil jawaban nomor 6 menunjukkan bahwa 12 responden (26%) memilih opsi sangat setuju bermain *game online* yang sifatnya pendidikan, sedangkan 24 responden memilih opsi setuju (51%), 5 responden memilih opsi tidak setuju (11%), dan 6 responden memilih opsi sangat tidak setuju (12%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 36 responden (77%) menyatakan sangat setuju dan setuju bermain *game online* yang sifatnya pendidikan dan termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada 32 – 47. Alasan siswa memilih sangat setuju bermain *game online* yang sifatnya pendidikan menurut peneliti yaitu tidak semua siswa berminat bermain permainan yang sifatnya bertempur atau mendapatkan keuntungan, siswa juga akan memainkan permainan yang sifatnya pendidikan karena dengan memainkan permainan yang mendidik akan mendapatkan ilmu serta wawasan yang baru.

3) Perhatian Dari Orang Tua

Perhatian dari Orang Tua yang didapatkan oleh siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi Perhatian Dari Orang Tua

Nomor Pernyataan	Tanggapan Responden								Total	%
	SS		S		TS		STS			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
7	3	6	15	32	14	30	15	32	47	100
8	26	55	13	28	2	4	6	13	47	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data Angket Penelitian dengan MS. Excel

Tabel diatas adalah hasil jawaban dari tanggapan responden mengenai perhatian dari orang tua yang dapat dilihat dari uraian berikut:

1. Hasil jawaban nomor 7 menunjukkan bahwa 3 responden (6%) memilih opsi sangat setuju bermain *game online* ditemani oleh orang

tua atau anggota keluarga lainnya, sedangkan 15 responden memilih opsi setuju (32%), 14 responden memilih opsi tidak setuju (30%), dan 15 responden memilih opsi sangat tidak setuju (32%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 18 responden (38%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 29 responden (62%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju bermain *game online* ditemani oleh orang tua atau anggota keluarga lainnya dan termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih tidak setuju bermain *game online* ditemani oleh orang tua atau anggota keluarga lainnya menurut peneliti yaitu tidak semua siswa diperbolehkan bermain *game online* oleh kedua orang tuanya karena banyak dampak negatif yang terjadi jika mempunyai kebiasaan bermain *game online* secara berkelanjutan.

2. Hasil jawaban nomor 8 menunjukkan bahwa 26 responden (55%) memilih opsi sangat setuju ditegur orang tua apabila hanya bermain *game online*, sedangkan 13 responden memilih opsi setuju (28%), 2 responden memilih opsi tidak setuju (4%), dan 6 responden memilih opsi sangat tidak setuju (13%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 39 responden (83%) menyatakan sangat setuju dan setuju ditegur orang tua apabila hanya bermain *game online* dan termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada 32 – 47. Alasan siswa memilih setuju ditegur orang tua apabila hanya bermain *game online* menurut peneliti yaitu seorang siswa tugasnya bukan hanya untuk bermain melainkan belajar, membantu orang tua dirumah, mengerjakan tugas sekolah dan sebagainya.

4) Dampak *Game Online*

Dampak *Game Online* yang terjadi jika kebiasaan dalam bermain *game online* oleh siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 16. Distribusi Dampak *Game Online*

Nomor Pernyataan	Tanggapan Responden								Total	%
	SS		S		TS		STS			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
9	9	19	12	26	14	29	12	26	47	100
10	10	21	16	34	14	30	7	15	47	100
11	15	32	22	46	5	11	5	11	47	100
12	19	41	22	46	4	9	2	4	47	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data Angket Penelitian dengan MS. Excel

Tabel diatas adalah hasil jawaban dari tanggapan responden dalam dampak dari *game online* yang dapat dilihat dari uraian berikut:

1. Hasil jawaban nomor 9 menunjukkan bahwa 9 responden (19%) memilih opsi sangat setuju dengan bermain *game online* dapat memotivasi dalam membaca, sedangkan 12 responden memilih opsi setuju (26%), 14 responden memilih opsi tidak setuju (29%), dan 12 responden memilih opsi sangat tidak setuju (26%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 21 responden (45%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 26 responden (55%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju bermain *game online* dapat memotivasi dalam membaca dan termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih tidak setuju bermain *game online* dapat memotivasi dalam membaca menurut peneliti yaitu karena dengan bermain *game online* kebanyakan orang lupa akan waktu apalagi dalam hal belajar dan membaca maka sebab itu siswa

tersebut tidak setuju dengan bermain *game* dapat memotivasi dalam membaca.

2. Hasil jawaban nomor 10 menunjukkan bahwa 10 responden (21%) memilih opsi sangat setuju dengan bermain *game online* dapat meningkatkan kecepatan dalam membaca, sedangkan 16 responden memilih opsi setuju (34%), 14 responden memilih opsi tidak setuju (30%), dan 7 responden memilih opsi sangat tidak setuju (15%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya (55%) responden menyatakan sangat setuju dan setuju dengan bermain *game online* dapat meningkatkan kecepatan dalam membaca dan termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih sangat setuju dengan bermain *game online* dapat meningkatkan kecepatan dalam membaca menurut peneliti yaitu sebagian siswa yang bermain *game online* yang sifatnya menantang atau pertempuran biasanya harus menggunakan skill kecepatan untuk melawan musuh, maka dari itu siswa secara tidak langsung dapat melatih kecepatan dalam berbagai hal terutama dalam membaca.

3. Hasil jawaban nomor 11 menunjukkan bahwa 15 responden (32%) memilih opsi sangat setuju ketika sedang mengalami stress memilih untuk bermain *game online*, sedangkan 22 responden memilih opsi setuju (46%), 4 responden memilih opsi tidak setuju (9%), dan 2 responden memilih opsi sangat tidak setuju (4%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 37 responden (78%) menyatakan sangat setuju dan setuju ketika sedang mengalami stress memilih untuk bermain *game online* dan termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada 32 – 47. Alasan siswa memilih sangat setuju ketika sedang mengalami stress memilih untuk bermain *game online* menurut peneliti yaitu dengan bermain *game online* dapat menghilangkan stress, kepenatan, membuat pikiran tenang, dan dengan bermain *game* juga dapat menghasilkan profit (keuntungan).

4. Hasil jawaban nomor 12 menunjukkan bahwa 19 responden (41%) memilih opsi sangat setuju dengan bermain *game online* dapat menjalin kerjasama yang baik dengan teman, sedangkan 22 responden memilih opsi setuju (46%), 4 responden memilih opsi tidak setuju (9%), dan 2 responden memilih opsi sangat tidak setuju (4%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 41 responden (87%) menyatakan sangat setuju dan setuju dengan bermain *game online* dapat menjalin kerjasama yang baik dengan teman dan termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada 32 – 47. Alasan siswa memilih sangat setuju bermain *game online* dapat menjalin kerjasama yang baik dengan teman menurut peneliti yaitu siswa yang bermain *game online* secara berkelompok dapat menjalin kerjasama sesama pemain agar dapat mencapai kemenangan atau kepuasan dalam permainan.

4. Rangkuman Analisis Data Variabel X

Untuk mendeskripsikan realitas penggunaan *game online* di kalangan siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan, maka peneliti mengadakan penskoran data yang diperoleh untuk kemudian dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi untuk dihitung rata-rata kelas (*mean*), dari data yang terkumpul.

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Realitas Penggunaan *Game Online* Dikalangan Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan

No Responden	Skor (X)	Frekuensi
1	39	1
2	37	1
3	40	1
4	37	1
5	29	1

6	45	1
7	38	1
8	27	1
9	36	1
10	29	1
11	32	1
12	42	1
13	36	1
14	52	1
15	41	1
16	28	1
17	41	1
18	43	1
19	39	1
20	36	1
21	39	1
22	37	1
23	35	1
24	33	1
25	20	1
26	41	1
27	37	1
28	40	1
29	42	1
30	19	1
31	36	1
32	39	1
33	39	1
34	29	1
35	18	1

36	37	1
37	41	1
38	21	1
39	38	1
40	36	1
41	49	1
42	33	1
43	33	1
44	36	1
45	31	1
46	32	1
47	35	1
Σ	$\Sigma X = 1673$	$\Sigma N = 47$

Sumber: *Data Primer*

Berdasarkan tabel diatas, maka proses selanjutnya dilakukan perhitungan sebagai berikut:

a) Menentukan Skor

Mencari nilai rata-rata dari variabel X yaitu realitas penggunaan *game online* dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai angket dibagi responden.

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$= \frac{1673}{47}$$

$$= 35,5 \text{ dibulatkan menjadi } 36$$

Jadi nilai rata-rata untuk variabel X adalah sebesar 36.

b) Menafsirkan nilai rata-rata yang telah didapatkan untuk menentukan kategori interval kelas.

$$i = \frac{R}{K}$$

untuk mencari panjang kelas (K) maka digunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \text{ Log } N \\ &= 1 + 3,3 \text{ Log } 47 \\ &= 1 + 3,3 \times 1,6 \\ &= 1 + 5,28 = 6,28 \end{aligned}$$

Sedangkan untuk mencari nilai *range* (R) maka digunakan rumus berikut:

$$R = H - L$$

Diketahui nilai: H = nilai tertinggi = 52

 L = nilai terendah = 18

$$\begin{aligned} R &= 52 - 18 \\ &= 34 \end{aligned}$$

Maka diperoleh nilai interval:

$$\begin{aligned} i &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{34}{6} = 5,6 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil diatas, diperoleh nilai interval 5,6 sehingga untuk mengkategorikan realitas penggunaan *game online* di kalangan siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan sebagai berikut:

Tabel 18. Kualifikasi Realitas Penggunaan *Game Online* Di Kalangan Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan

No	Interval	Kualifikasi	Frekuensi (f)	Persen (%)
1	46,5 – 52,1	Sangat Tinggi	2	4%
2	40,8 – 46,4	Tinggi	8	17%
3	35,1 – 40,7	Cukup Tinggi	20	42,5%
4	29,4 – 35	Kurang	8	17%
5	23,7 – 29,3	Rendah	5	11%
6	18 – 23,6	Sangat Rendah	4	8,5%

Sumber: *Data Primer*

Berdasarkan analisis deskriptif dan melihat data tabel kualifikasi diatas, dapat diketahui nilai rata-rata realitas penggunaan *game online* di kalangan siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara yaitu pada rata-rata 36 yang terletak pada interval 35,1 – 40,7 (*Cukup Tinggi*). Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa realitas penggunaan *game online* di kalangan siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dalam kualifikasi *Cukup Tinggi*.

b. Minat Baca Siswa Di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara

Minat baca siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Waktu Membaca

Waktu membaca yang dilakukan oleh siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 19. Distribusi Waktu Membaca

Nomor Pernyataan	Tanggapan Responden								Total	%
	SS		S		TS		STS			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
1	3	6	16	34	16	34	12	26	47	100
2	5	11	11	23	22	47	9	19	47	100
3	3	6	17	36	21	45	6	13	47	100
4	3	6	13	28	22	47	9	19	47	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data Angket Penelitian dengan MS. Excel

Tabel diatas adalah hasil jawaban dari tanggapan responden dalam waktu membaca yang dapat dilihat dari uraian berikut:

1. Hasil jawaban nomor 1 menunjukkan bahwa 3 responden (6%) memilih opsi sangat setuju menggunakan waktu luang untuk membaca, sedangkan 16 responden memilih opsi setuju (34%), 16 responden memilih opsi tidak setuju (34%), dan 12 responden memilih opsi sangat tidak setuju (26%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 19 responden (40%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 28 responden (60%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju menggunakan waktu luang untuk membaca termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih tidak setuju menggunakan waktu luang untuk membaca menurut peneliti yaitu masih banyak siswa yang tidak mempunyai hoby membaca, dengan membaca sebagian siswa merasa sangat bosan, siswa juga sulit menangkap saat membaca, siswa lebih mudah paham menonton daripada membaca buku.

2. Hasil jawaban nomor 2 menunjukkan bahwa 5 responden (11%) memilih opsi sangat setuju suka membaca buku dirumah dan disekolah, sedangkan 11 responden memilih opsi setuju (23%), 22 responden memilih opsi tidak setuju (47%), dan 9 responden memilih opsi sangat tidak setuju (19%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 16 responden (34%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 31 responden (66%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju suka membaca buku dirumah dan disekolah termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih tidak setuju suka membaca buku dirumah dan disekolah menurut peneliti yaitu siswa ketika pulang sekolah mempunyai kegiatan sendiri dan jarang melakukan aktivitas membaca buku, membaca buku dilakukan apabila siswa mempunyai tugas sekolah dari guru.

3. Hasil jawaban nomor 3 menunjukkan bahwa 3 responden (6%) memilih opsi sangat setuju membaca buku rata-rata 0-2 jam dalam sehari, sedangkan 17 responden memilih opsi setuju (36%), 21 responden memilih opsi tidak setuju (45%), dan 6 responden memilih opsi sangat tidak setuju (13%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 20 responden (42%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 28 responden (58%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju membaca buku rata-rata 0-2 jam dalam sehari termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Siswa memilih tidak setuju membaca buku rata-rata 0-2 jam dalam sehari menurut peneliti yaitu karena dengan membaca selama berjam-jam akan membuat siswa bosan.

4. Hasil jawaban nomor 4 menunjukkan bahwa 3 responden (6%) memilih opsi sangat setuju pada jam istirahat pergi ke perpustakaan sekolah untuk membaca buku, sedangkan 13 responden memilih opsi setuju (28%), 22 responden memilih opsi tidak setuju (47%), dan 9 responden memilih opsi sangat tidak setuju (19%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 16 responden (34%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 31 responden (66%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Dengan demikian, siswa yang tidak setuju pada jam istirahat pergi ke perpustakaan sekolah untuk membaca buku termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih tidak setuju jam istirahat pergi ke perpustakaan sekolah untuk membaca buku menurut peneliti yaitu siswa kebanyakan pada jam istirahat menghabiskan waktunya untuk makan, istirahat sejenak, serta untuk sholat.

2) Motivasi Membaca

Motivasi membaca yang didapatkan oleh siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 20. Distribusi Motivasi Membaca

Nomor Pernyataan	Tanggapan Responden								Total	%
	SS		S		TS		STS			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
5	9	19	16	34	13	28	9	19	47	100
6	3	6	15	32	17	36	12	26	47	100
7	3	6	13	28	23	49	8	17	47	100
8	4	9	16	34	20	42	7	15	47	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data Angket Penelitian dengan MS. Excel

Tabel diatas adalah hasil jawaban dari tanggapan responden dalam motivasi membaca yang dapat dilihat dari uraian berikut:

- Hasil jawaban nomor 5 menunjukkan bahwa 9 responden (19%) memilih opsi sangat setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya menyuruh untuk membaca buku, sedangkan 16 responden memilih opsi setuju (34%), 13 responden memilih opsi tidak setuju (28%), dan 9 responden memilih opsi sangat tidak setuju (19%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 25 responden (53%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 22 responden (47%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Dengan demikian, siswa yang setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya menyuruh untuk membaca buku termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya menyuruh untuk membaca buku menurut peneliti yaitu dengan adanya perintah dari orang tua atau anggota keluarga lainnya untuk membaca buku dapat mendorong sebagian siswa membaca buku, dan dengan demikian siswa tersebut pasti akan mempunyai motivasi membaca yang tinggi.

2. Hasil jawaban nomor 6 menunjukkan bahwa 3 responden (6%) memilih opsi sangat setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya mendampingi saat membaca, sedangkan 15 responden memilih opsi setuju (32%), 17 responden memilih opsi tidak setuju (36%), dan 12 responden memilih opsi sangat tidak setuju (26%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 18 responden (38%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 29 responden (62%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya mendampingi saat membaca termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih tidak setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya mendampingi saat membaca menurut peneliti yaitu sebagian siswa tidak setuju didampingi orang tua saat membaca ataupun belajar dikarenakan saat belajar dengan orang tua pastinya orang tua akan banyak bertanya tentang pelajaran yang ada disekolah, kalau siswa tidak bisa menjawab pasti akan dimarahi oleh orang tua nya.

3. Hasil jawaban nomor 7 menunjukkan bahwa 3 responden (6%) memilih opsi sangat setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya memberikan penjelasan jika kesulitan membaca, sedangkan 13 responden memilih opsi setuju (28%), 23 responden memilih opsi tidak setuju (49%), dan 8 responden memilih opsi sangat tidak setuju (17%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 16 responden (34%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 31 responden (66%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya memberikan penjelasan jika kesulitan membaca termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa tidak setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya memberikan penjelasan jika kesulitan membaca menurut peneliti yaitu tidak semua siswa tidak setuju jika orang tua memberikan penjelasan jika kesulitan membaca, harusnya siswa lebih setuju jika belajar di dampingi oleh orang tua, karena dengan adanya bantuan dan arahan orang tua kepada anaknya akan mempermudah si anak dalam proses bekajar membaca.

4. Hasil jawaban nomor 8 menunjukkan bahwa 4 responden (9%) memilih opsi sangat setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya memberikan dorongan untuk membiasakan membaca, sedangkan 16 responden memilih opsi setuju (34%), 20 responden memilih opsi tidak setuju (42%), dan 7 responden memilih opsi sangat tidak setuju (15%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 20 responden (43%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 27 responden (57%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya memberikan dorongan untuk membiasakan membaca termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih tidak setuju orang tua atau anggota keluarga lainnya memberikan dorongan untuk membiasakan membaca menurut peneliti yaitu karena siswa dari awal sudah tidak minat untuk membaca buku maka dari itu siswa lebih banyak memilih tidak setuju jika orang tua memberikan dorongan terhadap anaknya untuk membiasakan membaca buku.

3) Bacaan Kesukaan

Bacaan kesukaan yang disukai oleh siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 21. Distribusi Bacaan Kesukaan

Nomor Pernyataan	Tanggapan Responden								Total	%
	SS		S		TS		STS			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
9	3	6	18	38	20	43	6	13	47	100
10	6	13	13	28	22	46	6	13	47	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data Angket Penelitian dengan MS. Excel

Tabel diatas adalah hasil jawaban dari tanggapan responden dalam bacaan kesukaan yang dapat dilihat dari uraian berikut:

- Hasil jawaban nomor 9 menunjukkan bahwa 3 responden (6%) memilih opsi sangat setuju suka membaca buku pelajaran, sedangkan 18 responden memilih opsi setuju (38%), 20 responden memilih opsi tidak setuju (43%), dan 6 responden memilih opsi sangat tidak setuju (13%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 21 responden (44%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 26 responden (56%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju suka membaca buku pelajaran termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih tidak setuju suka membaca buku pelajaran menurut peneliti yaitu siswa lebih suka langsung mendengarkan guru nya menjelaskan tentang pelajaran tersebut, sebagaimana siswa tidak suka membaca buku sebelum memulai pelajaran.

- Hasil jawaban nomor 10 menunjukkan bahwa 6 responden (13%) memilih opsi sangat setuju suka membaca buku tentang keagamaan, sedangkan 13 responden memilih opsi setuju (28%), 22 responden

memilih opsi tidak setuju (46%), dan 6 responden memilih opsi sangat tidak setuju (13%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 19 responden (41%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 28 responden (59%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju suka membaca buku tentang keagamaan termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih tidak setuju suka membaca buku tentang keagamaan menurut peneliti yaitu tidak semua siswa tidak setuju membaca buku tentang keagamaan, siswa yang tidak setuju membaca buku tentang keagamaan bisa jadi mereka sudah paham mengenai buku keagamaan yang akan dibacanya.

4) Ketertarikan Terhadap Buku

Ketertarikan terhadap buku oleh siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 22. Distribusi Ketertarikan Terhadap Buku

Nomor Pernyataan	Tanggapan Responden								Total	%
	SS		S		TS		STS			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
11	11	23	18	38	14	30	4	9	47	100
12	4	9	23	48	15	32	5	11	47	100
13	1	2	14	30	19	40	13	28	47	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data Angket Penelitian dengan MS. Excel

Tabel diatas adalah hasil jawaban dari tanggapan responden dalam ketertarikan terhadap buku yang dapat dilihat dari uraian berikut:

1. Hasil jawaban nomor 11 menunjukkan bahwa 11 responden (23%) memilih opsi sangat setuju tertarik dengan buku-buku pengetahuan, sedangkan 18 responden memilih opsi setuju (38%), 14 responden

memilih opsi tidak setuju (30%), dan 4 responden memilih opsi sangat tidak setuju (9%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 29 responden (61%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 18 responden (39%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang setuju tertarik dengan buku-buku pengetahuan termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih setuju tertarik dengan buku-buku pengetahuan menurut peneliti yaitu dengan membaca buku pengetahuan siswa akan mendapatkan banyak ilmu dan wawasan dan dapat mengembangkan pola pikir dan pastinya akan mempunyai pikiran yang kritis dalam mengambil keputusan.

2. Hasil jawaban nomor 12 menunjukkan bahwa 4 responden (9%) memilih opsi sangat setuju tertarik dengan buku yang ada di perpustakaan, sedangkan 23 responden memilih opsi setuju (48%), 15 responden memilih opsi tidak setuju (32%), dan 5 responden memilih opsi sangat tidak setuju (11%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 27 responden (57%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 20 responden (43%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang setuju tertarik dengan buku yang ada di perpustakaan termasuk dalam kategori sedang yaitu berada pada 16 – 31. Alasan siswa memilih setuju tertarik dengan buku yang ada di perpustakaan menurut peneliti yaitu buku diperpustakaan jumlahnya sangat banyak dan bukan hanya satu jenis koleksi saja akan tetapi sangat banyak. Untuk kalangan SMP biasanya mereka lebih tertarik dengan buku fiksi, cerpen dan sebagainya.

3. Hasil jawaban nomor 13 menunjukkan bahwa 1 responden (2%) memilih opsi sangat setuju pada hari libur tidak ingin membaca buku, sedangkan 14 responden memilih opsi setuju (30%), 19 responden

memilih opsi tidak setuju (40%), dan 13 responden memilih opsi sangat tidak setuju (28%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya 15 responden (32%) menyatakan sangat setuju dan setuju, serta 32 responden (68%) menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak setuju pada hari libur tidak ingin membaca buku termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada 32 – 47. Alasan siswa memilih tidak setuju pada hari libur tidak ingin membaca buku menurut peneliti yaitu siswa yang suka membaca buku pastinya akan selalu suka untuk membaca, mereka tidak peduli walaupun itu hari libur. Mereka punya kepuasan tersendiri jika sudah mempunyai hobby membaca.

5. Rangkuman Analisis Data Variabel Y

Untuk mendeskripsikan minat baca siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan, maka peneliti mengadakan penskoran data yang diperoleh untuk kemudian dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi untuk dihitung rata-rata kelas (*mean*), dari data yang terkumpul.

Tabel 23. Distribusi Frekuensi Minat Baca Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan

No Responden	Skor (Y)	Frekuensi
1	35	1
2	31	1
3	39	1
4	18	1
5	33	1
6	35	1
7	32	1
8	28	1

9	33	1
10	31	1
11	28	1
12	28	1
13	33	1
14	35	1
15	33	1
16	43	1
17	32	1
18	47	1
19	34	1
20	34	1
21	39	1
22	32	1
23	33	1
24	37	1
25	35	1
26	41	1
27	32	1
28	33	1
29	37	1
30	24	1
31	30	1
32	29	1
33	30	1
34	30	1
35	27	1
36	25	1
37	26	1
38	26	1

39	30	1
40	29	1
41	29	1
42	25	1
43	30	1
44	27	1
45	28	1
46	18	1
47	32	1
Σ	Σ X = 1476	Σ N = 47

Sumber: *Data Primer*

Berdasarkan tabel diatas, maka proses selanjutnya dilakukan perhitungan sebagai berikut:

a) Menentukan Skor

Mencari nilai rata-rata dari variabel Y yaitu minat baca dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai angket dibagi responden.

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\Sigma X}{N} \\
 &= \frac{1476}{47} \\
 &= 31,4
 \end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata untuk variabel Y adalah sebesar 31,4.

b) Menafsirkan nilai rata-rata yang telah didapatkan untuk menentukan kategori interval kelas.

$$i = \frac{R}{K}$$

untuk mencari panjang kelas (K) maka digunakan rumus berikut:

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } N$$

$$= 1 + 3,3 \log 47$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,6$$

$$= 1 + 5,28 = 6,28$$

Sedangkan untuk mencari nilai *range* (R) maka digunakan rumus berikut:

$$R = H - L$$

Diketahui nilai: H = nilai tertinggi = 47

L = nilai terendah = 18

$$R = 47 - 18$$

$$= 29$$

Maka diperoleh nilai interval:

$$i = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{29}{6} = 4,8$$

Berdasarkan hasil diatas, diperoleh nilai interval 4,8 sehingga untuk mengkategorikan minat baca siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan sebagai berikut:

Tabel 24. Kualifikasi Minat Baca Pada Siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan

No	Interval	Kualifikasi	Frekuensi (f)	Persen (%)
1	42,5 – 47,3	Sangat Tinggi	2	4%
2	37,6 – 42,4	Tinggi	3	6%
3	32,7 – 37,5	Cukup Tinggi	14	30%
4	27,8 – 32,6	Kurang	19	41%

5	22,9 – 27,7	Rendah	7	15%
6	18 – 22,8	Sangat Rendah	2	4%

Sumber: *Data Primer*

Berdasarkan analisis deskriptif dan melihat data tabel kualifikasi diatas, dapat diketahui nilai rata-rata minat baca siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara yaitu pada rata-rata 31,4 yang terletak pada interval 27,8 – 32,6 (*Kurang*). Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa minat baca siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara dalam kualifikasi *Kurang*.

6. Pengujian Hipotesis

a. Uji Pengaruh Secara Parsial (Uji t)

Uji parsial dilakukan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara. Ketentuan Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 25. Uji t Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.358	4.051		5.766	.000
	Kebiasaan Bermain Game Online	.226	.112	.289	2.024	.049

a. Dependent Variable: Minat Baca

Sumber: *Hasil Output SPSS Versi 25.0*

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,024 pada tingkat signifikansi 0,049. Sedangkan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) sebesar 2,014 karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,024 > 2,014$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan kata lain kebiasaan bermain *game online* mempunyai pengaruh secara signifikansi terhadap minat baca siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.

b. Uji Koefisien Determinasi (R)

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui besarnya presentasi pengaruh kebiasaan bermain *game online* (X) terhadap minat baca siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara (Y).

Tabel 26. Uji Statistik Koefisien Determinasi (R)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.289 ^a	0.083	0.063	5.335
a. Predictors: (Constant), Kebiasaan Bermain Game Online				

Sumber: Hasil Output SPSS Versi 25.0

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai R Square sebesar 0,083. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh kebiasaan bermain *game online* (X) terhadap minat baca siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan (Y) adalah 8,3%, sedangkan sisanya sebesar 91,7% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel yang diteliti.

7. Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Minat Baca Siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara

Untuk mengukur besarnya pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan, maka hasil penelitian dapat diolah menggunakan analisis regresi linear sederhana.

Tabel 27. Uji Analisis Linear Sederhana

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.358	4.051		5.766	.000
	Kebiasaan Bermain Game Online	.226	.112	.289	2.024	.049
a. Dependent Variable: Minat Baca						

Sumber: Hasil Output SPSS Versi 25.0

$$Y = a + bX$$

$$= 23,358 + 0,226X$$

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui hasil persamaan regresi linear sederhana adalah:

- Konstanta sebesar 23,358 dengan parameter positif menunjukkan bahwa apabila kebiasaan bermain *game online* dianggap konstan atau ditiadakan minat baca siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan sebesar 23,358 satuan.
- Koefisien 0,226 artinya jika kebiasaan bermain *game online* di tingkatkan menjadi 1 satuan maka minat baca siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan naik sebesar 0,226 satuan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan *game online* pada siswa, seberapa besar minat baca pada siswa dan adakah pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 235 orang, yaitu gabungan dari kelas VII sebanyak 95, kelas VIII sebanyak 75, kelas IX sebanyak 65. Sebelum menyebarkan angket, peneliti terlebih dahulu uji validitas dan reliabilitas kepada 10 orang responden. Setelah dinyatakan valid dan reliabel, kemudian angket disebar kepada 47 orang responden, yang diambil dengan menggunakan teknik sampling *simple random sampling*, dimana sampel diambil secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Peneliti sendiri menggunakan aplikasi *software SPSS (Statistical Package For Social Science versi 25.0)*. Responden yang paling banyak mengisi angket yaitu kelas IX dengan jumlah siswa 19 orang (40,4%) dengan jenis kelamin laki-laki (55,3%).

Penyebaran angket menggunakan skala likert yang memiliki 4 point skala jawaban yaitu, sangat setuju dengan skor 4, setuju dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2, sangat tidak setuju dengan skor 1. Data penelitian memiliki dua variabel yaitu kebiasaan bermain *game online* (X) terhadap minat baca pada siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara (Y). pada variabel X terdiri dari 4 indikator yang terbagi menjadi 13 pernyataan, sedangkan variabel Y terdiri dari 4 indikator yang terbagi menjadi 13 pernyataan. Data yang telah diperoleh, kemudian dimasukkan kedalam Microsoft Excel 2013. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 25.0.

Berdasarkan hasil pengolahan data untuk variabel kebiasaan bermain *game online* yang terkait dengan waktu bermain *game online*, konten *game online*, perhatian dari orang tua, dampak *game online* mendapatkan hasil rata-rata 36 yang terletak pada interval 35,1 – 40,7 (*Cukup Tinggi*). Sementara pada variabel minat baca yang terkait dengan waktu membaca, motivasi membaca,

bacaan kesukaan, dan ketertarikan terhadap buku mendapatkan hasil rata-rata 31,4 yang terletak pada interval 27,8 – 32,6 (*Kurang*).

Dari hasil uji hipotesis berdasarkan tabel 25 diatas, dapat dilihat bahwa nilai t hitung sebesar 2,024 pada tingkat signifikansi 0,049. Sedangkan t tabel pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) sebesar 2,014 karena nilai t hitung $>$ t tabel atau $2,024 > 2,014$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online* mempunyai pengaruh positif secara signifikansi terhadap minat baca pada siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara. Sedangkan untuk hubungan antara variabel X dan variabel Y yang ditunjukkan oleh nilai R Square sebesar 0,083, yang artinya 8,3% variabel kebiasaan bermain *game online* dapat memberikan kontribusi atau mempengaruhi minat baca pada siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara sedangkan sisanya sebesar 91,7% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel yang diteliti. Adapun faktor lain yang mempengaruhinya yaitu faktor lingkungan keluarga, apabila orang tua memiliki minat membaca yang besar, kebiasaan tersebut dapat menular ke anak karena anak mengamati adanya kenikmatan saat orang tua membaca. Kemudian lingkungan masyarakat, dalam kehidupan bermasyarakat dikenal bermacam-macam pergaulan dimulai dari pergaulan biasa-biasa sampai pergaulan yang membahayakan dari sisi norma, etika bahkan agama. Apabila seseorang berada dilingkungan pergaulan yang tidak suka membaca, maka lambat ataupun cepat akan ikut terpengaruh lingkungan pergaulannya tersebut.

Hasil penelitian ini didukung oleh pernyataan yang dikemukakan ibu Nilawati selaku salah satu orang tua siswa, beliau menyampaikan mengenai dampak kebiasaan bermain *game online*. Bahwa: “*Seorang siswa yang sering memainkan game online khususnya bagi pelajar mereka akan malas belajar serta membaca, kemudian mereka juga sering menggunakan waktu luangnya hanya untuk bermain game online, bahkan waktu yang biasa digunakan untuk membantu orang tua juga menjadi berkurang, kemudian lupa waktu kalau sudah keasyikan bermain game, pola makan juga terganggu, emosional anak juga akan terganggu,*

jadwal ibadah pun akan dilalaikan jika sudah asyik bermain game online". (Nilawati, wawancara, 15 Agustus 2021).

Kemudian penelitian lain juga dilakukan oleh Nuhan (2016) dengan judul "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta". Uji hipotesis menggunakan analisis korelasi determinan kemudian dilanjutkan dengan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan.

Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca pada siswa di Sekolah Smp Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Minat Baca Pada Siswa Di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara” dengan melalui penyebaran kuesioner/angket kepada siswa/i SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Realitas penggunaan *game online* di kalangan siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan terletak pada kualifikasi *Cukup Tinggi* dengan nilai rata-rata 36 yaitu berada pada interval 35,1 – 40,7. Bentuk *game online* yang paling digemari yaitu *game online* yang sifatnya menantang (bertempur melawan musuh), *game online* yang sifatnya mendapatkan profit/keuntungan, *game online game* yang sifatnya pendidikan.
2. Minat baca pada siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan terletak pada kualifikasi *Kurang* dengan nilai rata-rata 31,4 yaitu berada pada interval 27,8 – 32,6. Minat baca siswa tergolong kurang, dimana siswa tidak mampu mengimbangi antara bermain *game online* dan membaca.
3. Kebiasaan bermain *game online* mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat baca dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,024 > 2,014$ pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, peneliti mengajukan saran kepada beberapa pihak yang dianggap memiliki hubungan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada pihak sekolah khususnya seluruh guru-guru sekolah untuk memberikan pengarahan tentang kegunaan internet bukan hanya untuk bermain *game* melainkan dapat memberikan berbagai informasi mengenai materi pembelajaran yang dapat menambah ilmu pengetahuan siswa. Serta memotivasi siswa agar siswa aktif membaca, sehingga pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca siswa sedikit berkurang untuk meningkatkan minat baca siswa.
2. Sebaiknya orang tua siswa lebih mengawasi siswa agar siswa meluangkan waktunya untuk membaca dibandingkan dengan bermain *game online*, sehingga frekuensi bermain *game online* dapat dikurangi.
3. Kepada siswa SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara perlu mempelajari bahwa dengan bermain *game online* dapat membuat kecanduan dan mempunyai dampak negatif, sehingga frekuensi dan durasi bermain *game online* dapat dikurangi sejak dini.
4. Diharapkan kepada pihak Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara lebih memperbanyak jurnal atau sumber mengenai kecanduan *game online* dan mengenai minat baca agar mempermudah mahasiswa dalam mengkaji topik-topik yang berhubungan materi peneliti.
5. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat meneliti pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat baca siswa yang lebih luas dan lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah dan Abdurahman. (2004). *Tafsir Ibnu Katsir* (6th ed.). Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals Of Game Design*. Barkeley, CA: New Riders.
- Al-Qur'an Dan Terjemahan*. (2010). Bandung: CV Diponorogo.
- Andang, I. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Arikunto, S. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, B. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Darmono. (2007). *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja*. Jakarta: PT Grasindo.
- Departemen Agama RI Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (n.d.).
- Faozani, R. I. F. (2013). Makalah Tentang Game.
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Erlangga.
- Hutapea, R., & Purba, S. (n.d.). PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN AKUNTANSI DENGAN PROFESIONALISME DOSEN AKUNTANSI SEBAGAI VARIABEL MODERATING, (STUDI EMPIRIS: UNIVERSITAS METHODIST INDONESIA) oleh. *Fakultas Ekonomi Universitas Methodist Indonesia*.
- Idris, M. H., & Ramdani, I. (2015). *Menumbuhkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini* (Cet. 2). Jakarta: Luxima Metro Media.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Jennings, P. (2006). *Agar Anak Anda Tertular Virus Membaca*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Kartosedono, S. (1987). Faedah Perpustakaan Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca dan Kebiasaan Membaca. *Majalah IPI*, h.13.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. Retrieved from <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Kurniawan, W. (2007). *Jaringan Komputer*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Leonhardt, M. (1999). *Cara Membuat Anak Anda “Keranjingan” Membaca* (Cet.3). Bandung: Kaifa.
- Liem, E. (2003). Maraknya Game Online. Retrieved June 25, 2021, from <http://thegadget.wordpress.com>
- Lukas, J. (2006). *Jaringan Komputer* (Cet. 1). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.
- Muhammad. (2009). *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam: Pendekatan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Noor, J. (2015). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Puspitosari, W. A., & Ananta, L. (2009). Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi. *Mutiara Medika*, 9(1), 50–56.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Sinar Grafi.
- Sejarah Internet. (n.d.). Retrieved August 25, 2021, from https://id.m.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet
- Shofaussamawati. (2014). Menumbuhkan minat baca dengan pengenalan perpustakaan pada anak sejak dini. *Libraria*, 2(1), 46–59.
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Tehnik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Stories, B. C. (n.d.). Teori- Game Online & Keterampilan Sosial. Retrieved April 19, 2021, from <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>
- Sudarsana, U. (2010). *Pembinaan Minat Baca*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Kencana. Bohrnstedt.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 24. Retrieved from <http://dx.doi.org/doi>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Surya, M. (2014). *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: Alfabeta.

Lampiran 1:**KUESIONER PENELITIAN**

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon kesediaan saudara dalam mengisi kuesioner ini dengan jawaban yang saudara anggap sesuai dengan pernyataan dan pengalaman saudara.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban dari beberapa alternatif pilihan yang telah tersedia.
3. Terima kasih atas kesediaannya.

Penilaian dilakukan berdasarkan skala berikut:

Sangat Setuju (SS) : 4**Setuju (S) : 3****Tidak Setuju (TS) : 2****Sangat Tidak Setuju (STS) : 1****A. Kebiasaan Bermain *Game Online* (X)**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya menggunakan waktu luang untuk bermain <i>game online</i>				
2	Saya bermain <i>game online</i> lebih dari 2 jam per hari				
3	Saya bermain <i>game online</i> lebih dari empat hari dalam satu minggu				
4	Saya bermain <i>game online</i> yang sifatnya menantang (bertempur untuk melawan musuh)				
5	Saya bermain <i>game online</i> yang sifatnya mendapatkan profit/keuntungan				

6	Saya bermain <i>game online</i> yang sifatnya pendidikan				
7	Saya bermain <i>game online</i> ditemani oleh orang tua atau anggota keluarga lainnya				
8	Saya ditegur orang tua apabila saya hanya bermain <i>game online</i>				
9	Dengan bermain <i>game online</i> dapat memotivasi saya dalam membaca				
10	Dengan bermain <i>game online</i> dapat meningkatkan kecepatan saya dalam membaca				
11	Ketika saya sedang mengalami stress saya memilih untuk bermain <i>game online</i>				
12	Dengan bermain game online saya dapat menjalin kerjasama yang baik dengan teman				
13	Saya merasa tidak puas bermain <i>game online</i> kurang dari 3 jam per-hari				

B. Minat Baca (Y)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya menggunakan waktu luang saya untuk membaca				
2	Saya suka membaca buku dirumah dan disekolah				
3	Saya membaca buku rata-rata 0-2 jam dalam sehari				
4	Pada jam istirahat saya pergi ke				

	perpustakaan sekolah untuk membaca buku				
5	Orang tua atau anggota keluarga lainnya menyuruh saya untuk membaca buku				
6	Orang tua atau anggota keluarga lainnya mendampingi saya saat membaca				
7	Orang tua atau anggota keluarga lainnya memberikan penjelasan kepada saya jika saya kesulitan membaca				
8	Orang tua atau anggota keluarga lainnya memberikan dorongan kepada saya untuk membiasakan membaca				
9	Saya suka membaca buku pelajaran				
10	Saya suka membaca buku tentang keagamaan				
11	Saya tertarik dengan buku-buku pengetahuan				
12	Saya tertarik dengan buku yang ada di perpustakaan				
13	Pada hari libur saya tidak ingin membaca buku				

Lampiran 2:

Tabulasi Jawaban Responden

No Responden	Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>													Total	No Responden	Minat Baca													Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
X1	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	4	4	3	39	Y1	2	3	3	2	4	2	2	3	2	3	2	3	4	35
X2	3	4	3	1	4	3	2	3	2	3	3	3	3	37	Y2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	4	3	2	4	31
X3	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	1	40	Y3	4	1	2	4	2	4	2	3	4	2	4	3	4	39
X4	4	2	2	3	4	3	2	3	1	4	4	4	1	37	Y4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	4	18
X5	1	1	3	3	2	3	4	3	1	1	3	2	2	29	Y5	1	2	4	3	4	2	3	3	2	1	2	3	3	33
X6	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	2	45	Y6	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	35
X7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	38	Y7	2	2	3	1	4	2	3	2	3	1	4	4	1	32
X8	1	1	1	1	1	4	2	4	2	2	2	3	3	27	Y8	3	2	3	3	1	1	2	3	2	1	3	2	2	28
X9	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	36	Y9	3	3	1	2	2	3	2	3	3	1	3	3	4	33
X10	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	4	29	Y10	1	1	2	3	1	3	2	4	2	3	3	2	4	31
X11	3	2	2	3	2	3	3	4	2	2	1	2	3	32	Y11	2	1	1	3	1	2	1	3	2	2	2	4	4	28
X12	4	4	4	3	3	4	3	4	2	2	4	3	2	42	Y12	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	3	28
X13	3	2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	3	36	Y13	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	33
X14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	Y14	1	2	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	4	35
X15	4	4	4	4	4	1	2	4	3	3	2	4	2	41	Y15	2	2	2	2	4	2	2	4	2	3	3	2	3	33
X16	1	1	1	3	3	3	1	4	1	2	1	3	4	28	Y16	2	4	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	4	43
X17	3	2	2	3	1	3	3	4	4	4	4	4	4	41	Y17	2	2	3	2	2	2	3	3	1	3	4	2	3	32
X18	4	3	2	4	4	3	2	4	3	3	4	4	3	43	Y18	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	47
X19	3	2	2	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	39	Y19	1	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	4	34
X20	2	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	3	2	36	Y20	3	4	3	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	34
X21	4	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	4	2	39	Y21	4	2	4	3	4	2	3	2	3	4	4	2	2	39
X22	2	3	2	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	37	Y22	3	3	2	2	3	2	2	3	1	2	4	2	3	32

X23	4	2	2	2	4	3	1	1	1	3	4	4	4	35	Y23	2	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	3	4	33
X24	2	1	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	33	Y24	3	3	3	2	3	1	3	2	3	4	4	3	3	37
X25	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3	4	20	Y25	1	4	2	4	2	3	1	2	2	2	4	4	4	35
X26	3	2	1	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	41	Y26	3	2	3	4	3	4	2	4	3	4	3	3	3	41
X27	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	37	Y27	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	2	2	3	32
X28	4	2	3	4	4	4	2	2	3	2	3	4	3	40	Y28	3	1	2	2	3	1	4	2	4	2	3	3	3	33
X29	4	4	4	4	4	3	1	4	1	4	4	4	1	42	Y29	4	2	3	2	2	3	2	3	3	2	4	4	3	37
X30	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	19	Y30	3	2	2	1	3	1	2	2	1	2	2	1	2	24
X31	3	4	2	3	2	3	1	4	2	2	3	4	3	36	Y31	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	30
X32	3	2	4	3	2	2	1	3	4	4	4	4	3	39	Y32	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	4	2	2	29
X33	3	1	1	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	39	Y33	3	1	2	1	2	3	2	2	3	4	2	3	2	30
X34	2	1	1	4	1	2	1	4	1	2	3	3	4	29	Y34	1	2	3	2	4	1	3	2	2	2	3	3	2	30
X35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	18	Y35	2	2	2	1	3	1	2	2	2	3	2	3	2	27
X36	2	2	1	3	4	4	3	3	4	3	1	3	4	37	Y36	1	2	1	2	3	2	1	1	3	2	3	1	3	25
X37	4	2	2	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	41	Y37	2	1	2	1	2	1	3	2	3	2	2	3	2	26
X38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	4	21	Y38	1	3	2	1	1	3	1	1	3	2	3	2	3	26
X39	3	2	2	2	3	4	2	4	3	4	3	3	3	38	Y39	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	2	30
X40	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	36	Y40	2	4	2	3	1	3	2	2	1	2	2	2	3	29
X41	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	49	Y41	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	3	1	2	29
X42	3	1	2	3	3	3	2	4	2	2	3	3	2	33	Y42	1	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	3	3	25
X43	2	1	2	3	3	3	3	4	1	1	3	3	4	33	Y43	3	3	1	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	30
X44	2	2	2	4	3	3	1	4	2	2	4	3	4	36	Y44	1	2	3	2	2	3	2	1	3	2	2	1	3	27
X45	1	1	1	3	4	4	1	3	4	1	2	3	3	31	Y45	1	3	2	3	2	2	1	3	2	1	3	3	2	28
X46	1	1	1	4	1	4	1	1	4	4	4	2	4	32	Y46	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	3	18
X47	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	4	35	Y47	2	2	2	3	4	1	3	2	3	2	3	3	2	32

Lampiran 3:

Correlations

[illegible]

X8	Pearson Correlation	.230	.188	.112	.231	.180	.298*	.389**	1	.047	.077	-.023	.166	-.137	.392**
	Sig. (2-tailed)	.120	.207	.453	.118	.227	.042	.007		.753	.609	.880	.265	.360	.006
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X9	Pearson Correlation	.255	.327*	.290*	.365*	.296*	.322*	.207	.047	1	.549**	.217	.303*	-.077	.584**
	Sig. (2-tailed)	.084	.025	.048	.012	.043	.027	.162	.753		.000	.143	.038	.607	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X10	Pearson Correlation	.510**	.451**	.352*	.423**	.365*	.283	.192	.077	.549**	1	.471**	.564**	-.271	.697**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.015	.003	.012	.054	.195	.609	.000		.001	.000	.065	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X11	Pearson Correlation	.549**	.395**	.457**	.373**	.236	.149	.025	-.023	.217	.471**	1	.474**	-.201	.573**
	Sig. (2-tailed)	.000	.006	.001	.010	.111	.317	.870	.880	.143	.001		.001	.176	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X12	Pearson Correlation	.685**	.486**	.426**	.506**	.538**	.241	.134	.166	.303*	.564**	.474**	1	-.236	.732**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.003	.000	.000	.103	.368	.265	.038	.000	.001		.110	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
X13	Pearson Correlation	-.437**	-.460**	-.532**	-.239	-.378**	-.014	-.087	-.137	-.077	-.271	-.201	-.236	1	-.307*
	Sig. (2-tailed)	.002	.001	.000	.106	.009	.924	.562	.360	.607	.065	.176	.110		.036
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Total	Pearson Correlation	.777**	.707**	.638**	.648**	.686**	.500**	.471**	.392**	.584**	.697**	.573**	.732**	-.307*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.006	.000	.000	.000	.000	.036	
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations															
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Total
Y1	Pearson Correlation	1	.012	.133	.111	.087	.109	.285	.323*	.186	.327*	.192	.074	-.186	.421**
	Sig. (2-tailed)		.936	.374	.456	.563	.467	.053	.027	.211	.025	.195	.623	.210	.003
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y2	Pearson Correlation	.012	1	.235	.246	.086	.342*	.155	.134	-.049	.032	.234	.162	.112	.428**
	Sig. (2-tailed)	.936		.112	.095	.565	.019	.299	.370	.745	.832	.114	.276	.455	.003
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y3	Pearson Correlation	.133	.235	1	.145	.511**	.206	.473**	.190	.293*	.192	.300*	.157	-.064	.588**
	Sig. (2-tailed)	.374	.112		.332	.000	.165	.001	.201	.046	.196	.041	.291	.668	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y4	Pearson Correlation	.111	.246	.145	1	-.008	.380**	.150	.414**	.170	.118	.238	.211	.244	.526**
	Sig. (2-tailed)	.456	.095	.332		.956	.008	.315	.004	.254	.430	.107	.155	.099	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y5	Pearson Correlation	.087	.086	.511**	-.008	1	-.066	.424**	.176	.280	.265	.230	.164	-.115	.491**
	Sig. (2-tailed)	.563	.565	.000	.956		.659	.003	.237	.057	.071	.120	.270	.442	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y6	Pearson Correlation	.109	.342*	.206	.380**	-.066	1	-.063	.336*	.290*	.203	.161	.272	.460**	.562**
	Sig. (2-tailed)	.467	.019	.165	.008	.659		.676	.021	.048	.171	.279	.065	.001	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y7	Pearson Correlation	.285	.155	.473**	.150	.424**	-.063	1	.127	.329*	.291*	.163	.230	-.140	.531**
	Sig. (2-tailed)	.053	.299	.001	.315	.003	.676		.394	.024	.047	.274	.119	.347	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y8	Pearson Correlation	.323*	.134	.190	.414**	.176	.336*	.127	1	-.017	.239	.253	.276	.160	.565**
	Sig. (2-tailed)	.027	.370	.201	.004	.237	.021	.394		.912	.106	.087	.061	.283	.000

	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y9	Pearson Correlation	.186	-.049	.293*	.170	.280	.290*	.329*	-.017	1	.085	.395**	.308*	.072	.514**
	Sig. (2-tailed)	.211	.745	.046	.254	.057	.048	.024	.912		.570	.006	.035	.632	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y10	Pearson Correlation	.327*	.032	.192	.118	.265	.203	.291*	.239	.085	1	.012	-.047	.128	.452**
	Sig. (2-tailed)	.025	.832	.196	.430	.071	.171	.047	.106	.570		.936	.755	.392	.001
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y11	Pearson Correlation	.192	.234	.300*	.238	.230	.161	.163	.253	.395**	.012	1	.180	.096	.546**
	Sig. (2-tailed)	.195	.114	.041	.107	.120	.279	.274	.087	.006	.936		.225	.522	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y12	Pearson Correlation	.074	.162	.157	.211	.164	.272	.230	.276	.308*	-.047	.180	1	.154	.479**
	Sig. (2-tailed)	.623	.276	.291	.155	.270	.065	.119	.061	.035	.755	.225		.301	.001
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Y13	Pearson Correlation	-.186	.112	-.064	.244	-.115	.460**	-.140	.160	.072	.128	.096	.154	1	.290*
	Sig. (2-tailed)	.210	.455	.668	.099	.442	.001	.347	.283	.632	.392	.522	.301		.048
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
Total	Pearson Correlation	.421**	.428**	.588**	.526**	.491**	.562**	.531**	.565**	.514**	.452**	.546**	.479**	.290*	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.001	.048	
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Lampiran 4:**Hasil Uji Reliabilitas Variabel X**

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	47	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	47	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.806	13

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	32.89	39.097	.706	.768
X2	33.38	40.154	.618	.777
X3	33.30	41.475	.539	.785
X4	32.70	41.909	.560	.784
X5	32.70	40.257	.590	.779
X6	32.70	43.866	.390	.797
X7	33.47	44.211	.356	.800
X8	32.34	44.969	.257	.809
X9	33.21	41.910	.469	.791
X10	32.98	40.847	.614	.778
X11	32.60	42.942	.473	.791
X12	32.36	42.105	.673	.778
X13	32.51	54.473	-.419	.854

Lampiran 5:**Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y**

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	47	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	47	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.737	13

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	29.19	26.984	.273	.731
Y2	29.15	26.956	.281	.730
Y3	29.04	25.868	.482	.707
Y4	29.19	26.245	.403	.716
Y5	28.87	25.896	.332	.725
Y6	29.21	25.606	.435	.711
Y7	29.17	26.275	.413	.715
Y8	29.04	25.824	.447	.711
Y9	29.02	26.500	.396	.717
Y10	29.00	26.783	.312	.726
Y11	28.64	25.714	.413	.714
Y12	28.85	26.782	.355	.721
Y13	28.47	28.428	.146	.744

Lampiran 6:

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Kebiasaan Bermain Game Online ^b		Enter

a. Dependent Variable: Minat Baca

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.289 ^a	.083	.063	5.335

a. Predictors: (Constant), Kebiasaan Bermain Game Online

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	116.567	1	116.567	4.096	.049 ^b
	Residual	1280.752	45	28.461		
	Total	1397.319	46			

a. Dependent Variable: Minat Baca

b. Predictors: (Constant), Kebiasaan Bermain Game Online

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.358	4.051		5.766	.000
	Kebiasaan Bermain Game Online	.226	.112	.289	2.024	.049

Lampiran 7:**Distribusi Nilai t tabel dan r tabel Signifikansi 5% dan 1%**

TINGKAT SIGN 5 %					Tingkat sign 1 %				
N	df= (N-2)	alpha	t-table	r-table	N	df= (N-2)	alpha	t-table	r-table
3	1	0.05	12.706	0.997	3	1	0.1	6.314	0.988
4	2	0.05	4.303	0.950	4	2	0.1	2.920	0.900
5	3	0.05	3.182	0.878	5	3	0.1	2.353	0.805
6	4	0.05	2.776	0.811	6	4	0.1	2.132	0.729
7	5	0.05	2.571	0.754	7	5	0.1	2.015	0.669
8	6	0.05	2.447	0.707	8	6	0.1	1.943	0.621
9	7	0.05	2.365	0.666	9	7	0.1	1.895	0.582
10	8	0.05	2.306	0.632	10	8	0.1	1.860	0.549
11	9	0.05	2.262	0.602	11	9	0.1	1.833	0.521
12	10	0.05	2.228	0.576	12	10	0.1	1.812	0.497
13	11	0.05	2.201	0.553	13	11	0.1	1.796	0.476
14	12	0.05	2.179	0.532	14	12	0.1	1.782	0.458
15	13	0.05	2.160	0.514	15	13	0.1	1.771	0.441
16	14	0.05	2.145	0.497	16	14	0.1	1.761	0.426
17	15	0.05	2.131	0.482	17	15	0.1	1.753	0.412
18	16	0.05	2.120	0.468	18	16	0.1	1.746	0.400
19	17	0.05	2.110	0.456	19	17	0.1	1.740	0.389
20	18	0.05	2.101	0.444	20	18	0.1	1.734	0.378
21	19	0.05	2.093	0.433	21	19	0.1	1.729	0.369
22	20	0.05	2.086	0.423	22	20	0.1	1.725	0.360
23	21	0.05	2.080	0.413	23	21	0.1	1.721	0.352
24	22	0.05	2.074	0.404	24	22	0.1	1.717	0.344
25	23	0.05	2.069	0.396	25	23	0.1	1.714	0.337
26	24	0.05	2.064	0.388	26	24	0.1	1.711	0.330
27	25	0.05	2.060	0.381	27	25	0.1	1.708	0.323
28	26	0.05	2.056	0.374	28	26	0.1	1.706	0.317
29	27	0.05	2.052	0.367	29	27	0.1	1.703	0.311
30	28	0.05	2.048	0.361	30	28	0.1	1.701	0.306
31	29	0.05	2.045	0.355	31	29	0.1	1.699	0.301
32	30	0.05	2.042	0.349	32	30	0.1	1.697	0.296
33	31	0.05	2.040	0.344	33	31	0.1	1.696	0.291
34	32	0.05	2.037	0.339	34	32	0.1	1.694	0.287
35	33	0.05	2.035	0.334	35	33	0.1	1.692	0.283
36	34	0.05	2.032	0.329	36	34	0.1	1.691	0.279
37	35	0.05	2.030	0.325	37	35	0.1	1.690	0.275

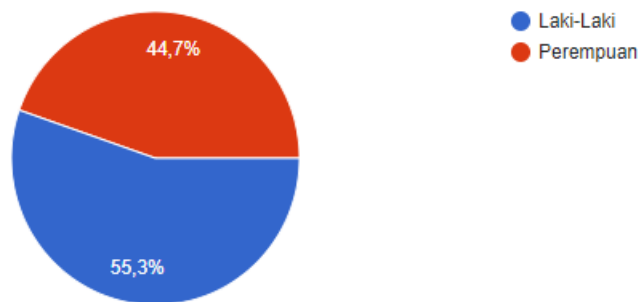
38	36	0.05	2.028	0.320	38	36	0.1	1.688	0.271
39	37	0.05	2.026	0.316	39	37	0.1	1.687	0.267
40	38	0.05	2.024	0.312	40	38	0.1	1.686	0.264
41	39	0.05	2.023	0.308	41	39	0.1	1.685	0.260
42	40	0.05	2.021	0.304	42	40	0.1	1.684	0.257
43	41	0.05	2.020	0.301	43	41	0.1	1.683	0.254
44	42	0.05	2.018	0.297	44	42	0.1	1.682	0.251
45	43	0.05	2.017	0.294	45	43	0.1	1.681	0.248
46	44	0.05	2.015	0.291	46	44	0.1	1.680	0.246
47	45	0.05	2.014	0.288	47	45	0.1	1.679	0.243
48	46	0.05	2.013	0.285	48	46	0.1	1.679	0.240
49	47	0.05	2.012	0.282	49	47	0.1	1.678	0.238
50	48	0.05	2.011	0.279	50	48	0.1	1.677	0.235
51	49	0.05	2.010	0.276	51	49	0.1	1.677	0.233
52	50	0.05	2.009	0.273	52	50	0.1	1.676	0.231
53	51	0.05	2.008	0.271	53	51	0.1	1.675	0.228
54	52	0.05	2.007	0.268	54	52	0.1	1.675	0.226
55	53	0.05	2.006	0.266	55	53	0.1	1.674	0.224
56	54	0.05	2.005	0.263	56	54	0.1	1.674	0.222
57	55	0.05	2.004	0.261	57	55	0.1	1.673	0.220
58	56	0.05	2.003	0.259	58	56	0.1	1.673	0.218
59	57	0.05	2.002	0.256	59	57	0.1	1.672	0.216
60	58	0.05	2.002	0.254	60	58	0.1	1.672	0.214
61	59	0.05	2.001	0.252	61	59	0.1	1.671	0.213
62	60	0.05	2.000	0.250	62	60	0.1	1.671	0.211
63	61	0.05	2.000	0.248	63	61	0.1	1.670	0.209
64	62	0.05	1.999	0.246	64	62	0.1	1.670	0.207
65	63	0.05	1.998	0.244	65	63	0.1	1.669	0.206
66	64	0.05	1.998	0.242	66	64	0.1	1.669	0.204
67	65	0.05	1.997	0.240	67	65	0.1	1.669	0.203
68	66	0.05	1.997	0.239	68	66	0.1	1.668	0.201
69	67	0.05	1.996	0.237	69	67	0.1	1.668	0.200
70	68	0.05	1.995	0.235	70	68	0.1	1.668	0.198
71	69	0.05	1.995	0.234	71	69	0.1	1.667	0.197
72	70	0.05	1.994	0.232	72	70	0.1	1.667	0.195
73	71	0.05	1.994	0.230	73	71	0.1	1.667	0.194
74	72	0.05	1.993	0.229	74	72	0.1	1.666	0.193
75	73	0.05	1.993	0.227	75	73	0.1	1.666	0.191
76	74	0.05	1.993	0.226	76	74	0.1	1.666	0.190
77	75	0.05	1.992	0.224	77	75	0.1	1.665	0.189
78	76	0.05	1.992	0.223	78	76	0.1	1.665	0.188

79	77	0.05	1.991	0.221	79	77	0.1	1.665	0.186
80	78	0.05	1.991	0.220	80	78	0.1	1.665	0.185
81	79	0.05	1.990	0.219	81	79	0.1	1.664	0.184
82	80	0.05	1.990	0.217	82	80	0.1	1.664	0.183
83	81	0.05	1.990	0.216	83	81	0.1	1.664	0.182
84	82	0.05	1.989	0.215	84	82	0.1	1.664	0.181
85	83	0.05	1.989	0.213	85	83	0.1	1.663	0.180
86	84	0.05	1.989	0.212	86	84	0.1	1.663	0.179
87	85	0.05	1.988	0.211	87	85	0.1	1.663	0.178
88	86	0.05	1.988	0.210	88	86	0.1	1.663	0.176
89	87	0.05	1.988	0.208	89	87	0.1	1.663	0.175
90	88	0.05	1.987	0.207	90	88	0.1	1.662	0.174
91	89	0.05	1.987	0.206	91	89	0.1	1.662	0.174
92	90	0.05	1.987	0.205	92	90	0.1	1.662	0.173
93	91	0.05	1.986	0.204	93	91	0.1	1.662	0.172
94	92	0.05	1.986	0.203	94	92	0.1	1.662	0.171
95	93	0.05	1.986	0.202	95	93	0.1	1.661	0.170
96	94	0.05	1.986	0.201	96	94	0.1	1.661	0.169
97	95	0.05	1.985	0.200	97	95	0.1	1.661	0.168
98	96	0.05	1.985	0.199	98	96	0.1	1.661	0.167
99	97	0.05	1.985	0.198	99	97	0.1	1.661	0.166
100	98	0.05	1.984	0.197	100	98	0.1	1.661	0.165

Lampiran 8**Hasil Diagram Jenis Kelamin dan Kelas**

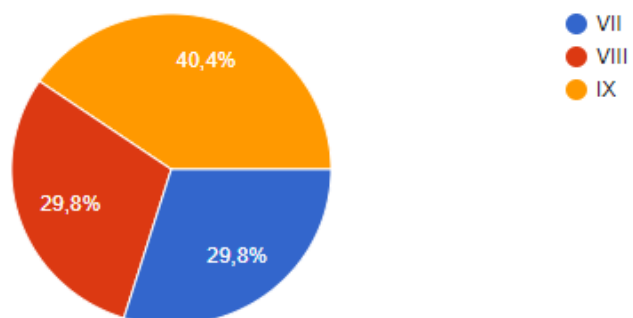
Jenis Kelamin

47 jawaban



Kelas

47 jawaban



Lampiran 9

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. DATA PRIBADI

1. Nama : Rosi Rahmayanti
2. Tempat & Tanggal Lahir : Kp Durian, 13 September 1999
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Status : Mahasiswa
6. Alamat Rumah : Kp Durian, Desa Bandarlama , Kec,
Kualuh Selatan, Kab. Labuhanbatu
Utara.
7. Email : rosirahma13@gmail.com
8. Telepon/HP : 082272871844

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Tahun 2005 s/d 2011 : Lulus dari SDN 117850 Kp. Durian
2. Tahun 2011 s/d 2014 : Lulus dari SMPN 2 Kualuh Selatan
3. Tahun 2014 s/d 2017 : Lulus dari SMAN 1 Kualuh Selatan

Demikian, riwayat hidup ini disusun dengan sebenar-benarnya.