

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP

MINAT MEMBACA SISWA KELAS IV MI AL-FATTAH

MALANG

SKRIPSI

Oleh

DINA SAFARIA INDRIANI

NIM.220103110145



PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MINAT MEMBACA SISWA KELAS IV MI AL-FATTAH MALANG**

Skripsi

**Diajukan Untuk Menyusun Tugas Akhir Skripsi pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh

Dina Safaria Indriani

NIM.220103110145



PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP : 197604052008011018

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa:

Nama : Dina Safaria Indriani
NIM : 220103110145

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap
Minat Membaca Siswa Kelas IV MI AL-Fattah Malang

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi, selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Pembimbing,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP.197604052008011018

Ketua Program Studi,



Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi dengan judul "**Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV MI AL-Fattah Malang**" oleh **Dina Safaria Indriani** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **LULUS** pada 30 April 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

.....

Anggota Penguji

Dian Eka Aprilia Fitria N, M.Pd
NIP. 199104192025212059

.....

Sekretaris

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

.....

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.

NIP. 19730823 200003 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

Malang, 8 Maret 2026

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Hal : Dina Safaria Indriani

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Dina Safaria Indriani

NIM : 22010310145

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV MI AL-Fattah Malang.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon maklum adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 8 Maret 2026

Dosen Pembimbing



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP.197604052008011018

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Safaria Indriani

NIM : 220103110145

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV MI AL-Fattah Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 8 Maret 2026



Dina Safaria Indriani

NIM. 220103110145

LEMBAR MOTTO

“Kesuksesan tidak lahir dari keberuntungan semata, tetapi dari usaha yang sungguh-sungguh, doa yang tulus, dan keyakinan yang tak pernah padam”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan puja dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kebaikan, hikmah, karunia, dan anugerah-Nya yang tak terhingga, yang telah memudahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan baik.

Penulis mempersembahkan karya ini kepada orang-orang terkasihnya, yang tanpa henti memberikan dukungan, doa, dan dorongan sepanjang perjalanan pendidikannya hingga penyelesaian skripsi ini

1. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Muhammad Imam Sutrisno dan Ibu Siti Fatimah, yang tak henti menyalurkan doa, kasih sayang, dan dukungan di setiap langkah penulis. Terima kasih atas cinta yang tulus, serta bantuan materi yang selalu tercukupi sejak penulis menempuh pendidikan sebagai mahasiswa baru hingga akhirnya menyelesaikan studi ini. Semoga pencapaian ini menjadi persembahan terbaik bagi Ayah dan Ibu atas segala jerih payah yang telah diberikan
2. Kepada kakak tercinta, Farida Dewi Rahmania, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, nasihat yang berarti selama penulis menempuh pendidikan hingga selesai.
3. Kepada anak Kamar 2 Mabna Fatimah Azzahra (Shofi, Tsinta, Wardah, Tirta, Rifda, Sari, fikha, Sabrina), yang telah kebersamaan penulis sejak menjadi mahasiswa baru hingga penulis menyelesaikan studi ini. Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan, canda tawa, tempat berbagi cerita, semangat yang tak ternilai dan dukungan setiap suka maupun duka selama perjalanan kuliah ini.

4. Kepada kelas PGMI-D yang telah kebersamai penulis dari semester 1 hingga semester 8. Terima kasih atas kebersamaan yang hangat, kekompakan tanpa batas, dan saling dukung yang membuat perjalanan ini menjadi lebih indah dan bermakna.
5. Terakhir, persembahkan ini saya tujukan untuk diri saya sendiri, Dina Safaria Indriani, sebagai bentuk apresiasi atas setiap langkah perjuangan yang telah dilalui. Perjalanan ini bukan sekadar menyelesaikan tugas akademik, tetapi juga tentang bertahan di tengah rasa lelah, ragu, dan tekanan. Terima kasih karena tidak menyerah, karena tetap memilih untuk kuat meski keadaan tidak selalu mudah. Dari setiap keterbatasan, saya belajar untuk bangkit dan percaya bahwa semua proses membawa makna. Hingga akhirnya sampai di titik ini, rasa syukur dan bangga hadir atas keberanian untuk terus melangkah. Saya menyadari bahwa pencapaian ini bukanlah akhir, melainkan awal dari kehidupan yang sesungguhnya, dengan tantangan dan harapan baru yang menanti. Semoga apa yang telah dilalui menjadi bekal untuk menghadapi perjalanan berikutnya dengan hati yang lebih teguh dan penuh keyakinan.

KATA PENGANTAR

Skripsi ini berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV MI AL-Fattah Malang.” Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia menuju jalan kebenaran, beserta keluarga, sahabat, serta seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai bagian dari persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, khususnya Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Selama penulisan skripsi ini, penulis sangat menyadari bahwa karya ini tidak akan tercapai tanpa dukungan, bantuan, bimbingan, dan dorongan dari pihak lain. Dengan demikian, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta seluruh jajaran pimpinan dan staf.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta waktunya dengan penuh kesabaran selama proses penyelesaian skripsi ini.

5. Roiyan One Febriani, M.Pd, selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan, dan motivasi kepada penulis selama menempuh perkuliahan hingga selesainya studi ini.
6. Seluruh keluarga besar Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan lingkungan akademik yang mendukung proses pembelajaran peneliti.
7. Seluruh dosen PGMI yang telah membekali penulis dengan ilmu, pengalaman, dan wawasan selama masa studi.
8. Kepala MI AL-Fattah Malang, Bapak Imam Sabaroddin, S.Pd, dan guru kelas IV Bapak Amin Tohari, S.Ag, yang telah memberikan izin, kesempatan, dan membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
9. Seluruh pihak yang turut berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini, secara langsung maupun tidak langsung.baik secara langsung.

Penulis berharap agar semua perbuatan baik diberikan balasan oleh Allah SWT. Selain itu, penulis juga berharap agar skripsi ini dapat menambah wawasan, terutama di bidang pendidikan dasar.

Malang, 1 Maret 2026

Peneliti

DAFTAR ISI

Skripsi.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
المخلص.....	xix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Orisinalitas Penelitian	11
F. Definisi Istilah	16
G. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
A. Kajian Teori	20
B. Perspektif Teori Dalam Islam	41
C. Kerangka Berpikir	44
D. Hipotesis Penelitian.....	45

BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	46
B. Lokasi Penelitian	46
C. Variabel Penelitian.....	47
D. Populasi dan Sampel Penelitian	47
E. Data dan Sumber Data.....	48
F. Instrumen Penelitian.....	48
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	53
H. Teknik Pengumpulan Data	55
I. Analisis Data	56
J. Prosedur Penelitian.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN	60
A. Paparan Data	60
B. Hasil Penelitian	64
BAB V PEMBAHASAN	84
BAB VI PENUTUP	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 3. 1 Skor Alternatif Penilaian Jawaban Angket Skala	49
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Kuesioner Intensitas Bermain Game Online	49
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Kuesioner Minat Membaca Siswa.....	51
Tabel 4. 1 Identitas MI AL-Fattah Malang.....	61
Tabel 4. 2 Uji Validitas Variabel X.....	65
Tabel 4. 3 Uji Validitas Variabel Y.	67
Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas.....	69
Tabel 4. 5 Skor Hipotetik	70
Tabel 4. 6 Kategorisasi Intensitas Bermain Game Online	71
Tabel 4. 7 Skor Hipotetik	72
Tabel 4. 8 Kategorisasi Minat Membaca.....	74
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas.....	75
Tabel 4. 10 Hasil Uji Linearitas	77
Tabel 4. 11 Hasil Uji Analisis Korelasi Product Moment	80
Tabel 4. 12 Koefisien Determinasi.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	44
Gambar 4. 1 Diagram Batang Var X	71
Gambar 4. 2 Diagram Batang Var Y	73
Gambar 4. 3 Scatter Plot	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 2 Surat Selesai Pelaksanaan Penelitian.....	107
Lampiran 3 Validasi Kisi-Kisi Angket penelitian	108
Lampiran 4 Angket Penelitian.....	110
Lampiran 5 Lembar Validasi	113
Lampiran 6 Rekapitulasi Jawaban Responden.....	121
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas.....	123
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas	125
Lampiran 9 Uji Analisis Deskriptif.....	126
Lampiran 10 Hasil Uji Asumsi.....	127
Lampiran 11 Uji Hipotesis	128
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	129
Lampiran 13 Biodata Mahasiswa.....	130

ABSTRAK

Indriani, Dina Safaria, 2026. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV MI AL-Fattah Malang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Dr. Bintoro Widodo, M.Kes.

Kata Kunci: Intensitas Bermain *Game Online*, Minat Membaca, Siswa Kelas IV, Korelasi Product Moment

Perkembangan teknologi digital membuka akses anak-anak terhadap berbagai hiburan berbasis internet, termasuk *game online*. Fenomena ini memunculkan pertanyaan mengenai kaitannya dengan minat membaca sebagai fondasi kemampuan literasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas bermain *game online*, tingkat minat membaca, serta hubungan antara keduanya pada siswa kelas IV MI Al-Fattah Malang.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan sampel jenuh sebanyak 33 siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, lalu dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS, yang didahului uji normalitas dan linieritas.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dan minat membaca siswa, dengan nilai $r = -0,688$ dan signifikansi 0,000. Koefisien determinasi sebesar 47,3% menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berkontribusi cukup besar terhadap minat membaca siswa, sedangkan 52,7% sisanya dipengaruhi faktor lain.. Oleh karena itu, diperlukan peran orang tua dan guru dalam mengawasi serta mengontrol penggunaan *game online* agar tidak berlebihan dan tidak berdampak negatif pada minat membaca siswa.

ABSTRACT

Indriani, Dina Safaria, 2026. The Relationship of Intensity of Online Game Playing to the Reading Interest of Grade IV Students of MI Al-Fattah Malang. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Supervisor: Dr. Bintoro Widodo, M.Kes.

Keywords: Intensity of Playing Online Games, Reading Interest, Grade IV Students, Product Moment Correlation

The development of digital technology opens up children's access to various internet-based entertainment, including online games. This phenomenon raises questions about the relationship between reading interest as the foundation of students' literacy skills. This study aims to determine the level of intensity of playing online games, the level of interest in reading, and the relationship between the two in grade IV students of MI Al-Fattah Malang.

The study used a correlational quantitative approach with a saturated sample of 33 students. Data was collected through a questionnaire that had been tested for validity and reliability, then analyzed using the Pearson Product Moment correlation test with the help of SPSS, which was preceded by normality and linearity tests.

The results showed that there was a significant negative relationship between the intensity of playing online games and students' reading interest, with a value of $r = -0.688$ and a significance of 0.000. A determination coefficient of 47.3% showed that the intensity of playing online games contributed significantly to students' interest in reading, while the remaining 52.7% was influenced by other factors. Therefore, the role of parents and teachers is needed in supervising and controlling the use of online games so that they are not excessive and do not negatively impact students' reading interests.

الملخص

إندرياني، دينا سفاريا، ٢٠٢٦ علاقة شدة اللعب عبر الإنترنت باهتمام طلاب الصف الرابع في MI الفتح مالانغ في القراءة. أطروحة، برنامج تعليم المعلمين في مدرسة ابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية، مالانغ. المشرف: الدكتور بينتورو ويدودو، م. كيس.

الكلمات المفتاحية: شدة لعب الألعاب عبر الإنترنت، اهتمام القراءة، طلاب الصف الرابع، ارتباط لحظة المنتج

تطور التكنولوجيا الرقمية يفتح للأطفال إمكانية الوصول إلى مختلف وسائل الترفيه عبر الإنترنت، بما في ذلك الألعاب الإلكترونية. تثير هذه الظاهرة تساؤلات حول العلاقة بين اهتمام القراءة كأساس لمهارات الطلاب في القراءة والكتابة. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مستوى شدة لعب الألعاب عبر الإنترنت، ومستوى الاهتمام بالقراءة، والعلاقة بين الاثنين لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة إم آي الفتح مالانغ.

استخدمت الدراسة نهجا كميا ارتباطيا مع عينة مشبعة من 33 طالبا. تم جمع البيانات من خلال استبيان تم اختباره للتحقق من الصلاحية والموثوقية، ثم تم تحليله باستخدام اختبار بيرسون لتفاعل لحظة المنتج بمساعدة SPSS، الذي سبق اختبارات الطبيعية والخطية.

أظهرت النتائج وجود علاقة سلبية ذات دلالة إحصائية بين شدة لعب الألعاب الإلكترونية واهتمام الطلاب بالقراءة، بقيمة $(r = -0,688)$ ودلالة $(0,000)$. أظهر معامل تحديد $47,3\%$ أن شدة لعب الألعاب عبر الإنترنت ساهمت بشكل كبير في اهتمام الطلاب بالقراءة، بينما تأثرت النسبة المتبقية $52,7\%$ بعوامل أخرى. لذلك، يجب أن يكون دور أولياء الأمور والمعلمين في الإشراف والسيطرة على استخدام الألعاب الإلكترونية حتى لا تكون مفرطة ولا تؤثر سلبا على اهتمامات الطلاب بالقراءة.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Proposal ini disusun berdasarkan pedoman resmi sesuai Keputusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543/U/1978 yang dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = D	ن = N
ح = H	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = A
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang	= â
Vokal (i) Panjang	= î
Vokal (u) Panjang	= û

C. Vokal Diftong

أو = aw
أي = ay
ؤو = û
ئي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca adalah proses di mana seseorang dapat memahami simbol-simbol tertulis dari pesan yang disampaikan oleh seorang penulis. Membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang memiliki kedudukan penting dan strategis, karena membaca merupakan bagian dari hidup manusia dan semua yang ada di sekitar manusia hanya dapat dipahami karena adanya proses membaca.¹ Membaca juga dianggap sebagai salah satu keterampilan bahasa yang sangat penting yang diperoleh siswa selama masa pendidikan di sekolah dasar.² Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperluas wawasan dan pengalaman, meningkatkan kemampuan bernalar, serta mengembangkan kualitas berpikir mereka sebagai bekal utama untuk memahami berbagai materi pelajaran. Membaca dianggap sebagai proses kognitif yang membutuhkan pemahaman tentang rangkaian huruf, kata, dan kalimat sehingga pembaca dapat memahami dan menerima makna yang terkandung dalam teks.³

Membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran. Namun, penguasaan kemampuan membaca tidak selalu sejalan dengan kebiasaan membaca yang dilakukan

¹ Dwi Masdi Widada, "Implementasi Strategi SQ3R Membaca Kritis Sastra Siswa MI Kelas Lanjut" 4, no. 2 (2017).

² Cut Marlina and Sariman, "Hubungan Kemampuan Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 19 Banda Aceh," n.d., 28–41.

³ Ananta Pramayshela et al., "Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 Sd" 1, no. 3 (2023).

secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan tingkat ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca menunjukkan adanya faktor internal yang memengaruhi keberlangsungan aktivitas membaca. Salah satu faktor internal tersebut adalah minat membaca. Minat membaca dimaknai sebagai dorongan atau kecenderungan dalam diri individu yang disertai dengan rasa senang terhadap kegiatan membaca, sehingga mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas membaca secara sukarela. Minat membaca juga diartikan sebagai dorongan yang kuat pada seseorang untuk membaca yang ditandai dengan menunjukkan ketertarikan pada berbagai lambang dan simbol, tertarik untuk menyimak cerita, suka melihat-lihat buku, dan mencoba mengenali kata-kata tertentu dalam buku yang dikenalnya.⁴ Minat membaca yang baik akan membantu siswa membiasakan diri membaca serta mendukung keberhasilan dalam proses belajar.⁵

Minat membaca tidak terbentuk secara otomatis dalam diri anak, melainkan perlu ditanamkan dan ditumbuhkan sejak usia dini melalui stimulasi yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan bahwa kemampuan literasi membaca penting untuk mewujudkan kecakapan generasi abad 21.⁶ Kurangnya rangsangan yang mendukung kegiatan membaca dapat

⁴ Tika Sari and Muhammad Walid, "Urgensi Pendidikan Keluarga Dalam Mengembangkan Budaya Gemar Membaca Siswa" 6 (2022): 1335–54.

⁵ Ujang Jamaludin, Reksa Adya Pribadi, and Dina Apriliani, "Analisis Minat Baca Siswa Kelas 4A SDN Purut Kota Serang" 09 (2023): 3408–19.

⁶ Nuril Nuzulia and Ana Zuyyina Fitri, "Pengembangan Media Pembelajaran POP UP BOOK Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD" 4, no. 2 (2025): 88–103.

menyebabkan minat membaca anak tidak berkembang secara optimal.⁷ Kondisi tersebut berpotensi berlanjut hingga sekolah dasar, sehingga rendahnya minat membaca pada siswa sekolah dasar berdampak pada jarangya aktivitas membaca serta kesulitan siswa dalam memahami teks bacaan dan materi pelajaran.⁸

Tidak hanya terjadi di tingkat sekolah, kondisi rendahnya minat membaca siswa tercermin dalam hasil studi internasional yang menilai kemampuan literasi siswa. Berdasarkan laporan Programme for International Student Assesment (PISA) yang diselenggarakan oleh OECD tahun 2018, Indonesia menempati peringkat 74 dari 79 negara dalam aspek membaca. Hal ini menunjukkan bahwa literasi siswa Indonesia masih di bawah standar internasional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan literasi belum berkembang secara optimal, terutama di jenjang sekolah dasar, yang seharusnya menjadi dasar penting untuk membangun kebiasaan membaca sejak dini.⁹

Kondisi rendahnya literasi membaca di Indonesia tersebut tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhi kebiasaan belajar siswa, salah satunya adalah perubahan pola aktivitas anak seiring dengan perkembangan teknologi digital. Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membawa implikasi besar bagi generasi yang tumbuh di era digital, di mana mereka cenderung lebih responsive terhadap teknologi dan

⁷ Anggy Giri Prawiyogi et al., “Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar” 5, no. 1 (2021): 446–52.

⁸ Nurmayani, Muhaemin, and Mirnawati, “Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dalam Era Society 5 . 0 : Studi Di Kota Palopo , Sulawesi Selatan , Indonesia” 12, no. 3 (2023): 299–318.

⁹ OECD, “PISA 2018 Results (Volume I): What Student Know and Can Do” (Paris, 2019).

terbiasa mengakses informasi secara instan melalui berbagai platform digital.¹⁰ Hal ini sejalan dengan kondisi sekolah dasar, di mana teknologi digital kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan siswa sehari-hari.¹¹ Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, Salah satu perubahan yang terlihat jelas adalah semakin mudahnya anak-anak mengakses berbagai bentuk hiburan digital, terutama *game online*.¹²

Game online merupakan aktivitas bermain yang dijalankan melalui jaringan internet dan bisa digunakan pada berbagai perangkat, termasuk smartphone, sehingga kini dapat dijangkau oleh semua kalangan, termasuk siswa sekolah dasar. Pada saat ini, game online bahkan telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian sebagian besar anak.¹³ Anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game*, baik di rumah maupun di luar jam sekolah. Tidak hanya terjadi di wilayah kota, tetapi penggunaan *game online* pun juga sudah merambah ke daerah perdesaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun teknologi membawa banyak manfaat, terdapat pula tantangan baru yang perlu diperhatikan, yaitu meningkatnya kecenderungan bermain *game online* di kalangan siswa sekolah dasar.¹⁴

¹⁰ Rezki Amelia et al., "Need Analysis of Digital Microlearning Materials with Scaffolding for Generation Z Pre-Service Teachers in Islamic Primary Education" 12 (2025): 93–106.

¹¹ Ria Norfika Yuliandari, "Exploring Elementary School Readiness for Implementing Deep Learning Technology in Digital Education" 9, no. 3 (2025): 524–33.

¹² Fitri Mulyani and Nur Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan" 3 (2021).

¹³ Dewi Mariana, "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar" 3, no. 2 (2020): 99–104.

¹⁴ Nada Kurnada and Rossi Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Gmae Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar" 5, no. 6 (2021): 5660–70.

Game online semakin dekat dengan kehidupan anak karena akses internet yang mudah dan kepemilikan *smartphone* yang semakin meluas. Aktivitas bermain tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga merupakan aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan secara berulang.¹⁵ Intensitas bermain *game online* yang tinggi seringkali membuat anak kurang mampu mengontrol waktu, sehingga mengabaikan waktu belajar maupun waktu istirahatnya.¹⁶ Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian anak lebih suka bermain *game online* daripada melakukan aktivitas lain yang lebih mendukung perkembangan akademik, seperti membaca.¹⁷ Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi selain membawa dampak positif, juga menjadi tantangan dalam upaya menumbuhkan kebiasaan membaca pada siswa sekolah dasar.¹⁸

Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa di Madrasah Ibtidaiyah AL-Fattah Malang yang mana hampir seluruh siswa kelas IV aktif bermain *game online* dalam kehidupan sehari-hari, bahkan beberapa siswa ada yang bermain dengan waktu yang cukup lama. Di dalam kelas anak-anak sangat antusias membahas *game online* bersama teman-temannya. Namun ketika

¹⁵ Erlyn Dwi Larasati, Mohammad Kanzunnudin, and Ika Ari Pratiwi, "Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak" 2, no. 2 (2023): 112–23, <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>.

¹⁶ Dheri Hermawan and Wahid Abdul Kudus, "PERAN ORANG TUA DALAM MENCEGAH ANAK KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DI ERA DIGITAL Dheri Hermawan Dan Wahid Abdul Kudus Universitas Sultan Ageng Tirtayasa , Indonesia Email : 2290180027@untirta.Ac.Id Dan Abdulkudus25@gmail.Com INFO ARTIKEL Diterima Diterima" 2, no. 5 (2021): 778–89.

¹⁷ Suharyoto and Resty Jayanti Fakhlina, "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Minat Baca Siswa Kelas VI Di SD Kerdonmiri I Rongkop," 2024, 465–74.

¹⁸ Suharyoto and Jayanti Fakhlina.

kegiatan membaca, anak-anak kurang inisiatif untuk membaca secara mandiri, jadi mereka membaca ketika hanya diperintah oleh guru.

Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* sudah menjadi kebiasaan yang melekat pada diri siswa, dan berpotensi mengurangi minat siswa terhadap aktivitas membaca. Selain itu, paparan *game online* yang berlebihan dapat mempengaruhi sistem reward pada otak, sehingga membuat aktivitas yang membutuhkan konsentrasi lebih lama seperti membaca menjadi kurang menarik dan sulit dipertahankan.¹⁹ Jika kondisi ini terus berlangsung dan tidak segera ditangani akan berdampak, kemampuan berfikir kritis serta pembentukan karakter siswa di masa depan.

Penelitian yang dilakukan oleh Al Nizar dan Siti Hajaroh pada tahun 2019 dengan judul “*Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa*” menunjukkan bahwa penggunaan *game gadget* memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menegaskan pentingnya peran orang tua dalam membatasi waktu bermain *game* anak agar tidak menimbulkan dampak berlebihan yang merugikan.²⁰

Menurut penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Rahyuni, Muhammad Yunus, dan Sundari Hamid, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo", *game online* dapat memengaruhi keinginan siswa untuk

¹⁹ Kuss D. J and Griffiths M. D, “Internet Gaming Addiction : A Systematic Review of Empirical Research,” *International Jurnal of Mental Health and Addiction* 10(2) (2012).

²⁰ Rifqi Muflih and Hardi Santosa, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa,” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 4957–66.

belajar. Jika dimainkan terlalu banyak, akan berdampak buruk, seperti siswa menjadi kurang terlibat dalam interaksi sosial dan kurang fokus dalam belajar di sekolah. Kondisi ini berdampak pada kinerja akademik siswa, yang dapat menurun.²¹

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Tabrani, Meilla Dwi Nurmala, Lenny Wahyuningsih yang berjudul “ *Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMAN 29 Kabupaten Tangerang*” menunjukkan hasil bahwa penggunaan *game online* tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini memberikan gambaran bahwa dampak *game online* bisa berbeda tergantung pada konteks dan subjek.²²

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat dilihat bahwa penelitian sebelumnya membahas mengenai pengaruh *game* dan banyak berfokus pada aspek motivasi belajar, konsentrasi belajar, minat belajar maupun hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian yang secara khusus menyoroti hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca masih sangat terbatas, terutama di jenjang sekolah dasar. Padahal, minat membaca merupakan pondasi penting dalam pengembangan kemampuan literasi sejak usia dini. Selain itu, sebagian besar penelitian dilakukan pada tingkat Sekolah Menengah Ke atas, sehingga belum banyak penelitian yang berfokus pada siswa sekolah dasar khususnya di kelas IV

²¹ Rahyuni Rahyuni, Muhammad Yunus, and Sundari Hamid, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo,” *Bosowa Journal of Education* 1, no. 2 (2021): 65–70, <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>.

²² Muhammad Tabrani et al., “Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMAN 29 Kabupaten Tangerang,” *Diversity Guidance and Counseling Journal* 2, no. 2 (2024): 1–10.

sebagai subjek utama. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut agar dampak penggunaan *game online* terhadap minat membaca dapat dipahami secara lebih mendalam pada tingkat pendidikan dasar.

Fenomena meningkatnya waktu yang dihabiskan anak-anak untuk bermain *game online* dibandingkan dengan kegiatan membaca perlu menjadi perhatian serius. Kebiasaan ini tidak hanya berpotensi menurunkan minat membaca, tetapi juga dapat menghambat perkembangan literasi siswa dalam jangka panjang. Mengingat pentingnya hal ini, penelitian ini dilakukan untuk menilai sejauh mana intensitas bermain *game online* berhubungan dengan minat membaca siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas IV. Temuan dari penelitian diharapkan dapat menjadi landasan bagi guru dan orang tua dalam merancang strategi yang efektif untuk membiasakan anak membaca, sekaligus mengatur penggunaan *game online* agar tidak berlebihan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis merumuskan beberapa permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat intensitas bermain *game online* siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang ?
2. Bagaimana tingkat minat membaca siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang ?

3. Bagaimana Hubungan intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat intensitas bermain *game online* siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang.
2. Untuk mengetahui tingkat minat membaca siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang.
3. Untuk mengetahui hubungan intensitas *game online* terhadap minat membaca siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik dari sisi teori maupun praktik, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana intensitas bermain *game online* mempengaruhi minat membaca siswa. Hasilnya akan menjadi landasan teori penting untuk penelitian selanjutnya, khususnya dalam bidang pendidikan yang berfokus pada pengembangan minat baca anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Untuk Peserta Didik: Penelitian ini bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana mengelola waktu mereka saat bermain *game online* agar tidak mengganggu mereka membaca, sehingga mereka dapat tumbuh secara optimal melalui kebiasaan membaca yang bermanfaat.

b. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu madrasah dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan instruksi yang lebih inovatif yang akan mempertahankan minat siswa dalam membaca.

c. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai panduan untuk mengawasi dan mengatur intensitas bermain *game online* anak. Hal ini penting agar minat membaca dan aktivitas belajar lainnya di rumah tidak terganggu.

d. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang menarik dan seimbang, memadukan pemanfaatan teknologi dengan penguatan budaya literasi membaca di kelas.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini menegaskan keunikan dan kebaruan yang ditawarkan dibandingkan penelitian sebelumnya. Antara lain:

1. Penelitian Al Nizar dan Siti Hajaroh (2019) berjudul “*Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa*” (Jurnal el-Midad, Vol.11, No.2) menggunakan metode kuantitatif dan meneliti pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa. Persamaannya terletak pada fokus kuantitatif dan tema *game online*. Namun, perbedaannya jelas penelitian terdahulu meneliti pada minat belajar secara umum, sedangkan penelitian ini secara spesifik meneliti hubungan intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca siswa kelas IV. Hal ini menegaskan kebaruan penelitian dan relevansinya dalam konteks pengembangan literasi anak.
2. Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari Hamid tahun 2021 yang berjudul “ *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*”. Persamaan dengan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, mengkaji tentang *game online* dan meneliti di tingkat sekolah dasar. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari membahas tentang Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar, sedangkan penelitian ini membahas hubungan intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca siswa kelas IV.
3. Muhammad Tabrani, Meilla Dwi Nurmala, Lenny Wahyuningsih pada tahun 2024 yang berjudul “ *Pengaruh Negatif Game Online terhadap*

Motivasi Belajar Siswa di SmaN 29 Kabupaten Tangerang”, Jurnal: Diversity Guidance and Counseling, Vol.2.No.2. Persamaan dengan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, mengkaji tentang *game online*. Perbedaan penelitian yang dilakukan Muhammad Tabrani, Meilla Dwi Nurmala, Lenny Wahyuningsih membahas tentang Pengaruh Negatif *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMAN, sedangkan penelitian ini membahas hubungan intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca siswa kelas IV.

4. Suharyanto, Resty Jayanti Fakhlina pada tahun 2024 yang berjudul “*Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV di SD Kerdonmiri I Rongkop*”. Persamaan dengan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, membahas tentang *game online* dengan minat membaca, meneliti pada siswa kelas IV. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Suharyanto, Resty Jayanti Fakhlina membahas tentang pengaruh kebiasaan bermain *game online*, sedangkan penelitian ini membahas tentang hubungan intensitas bermain *game online*.
5. Joko Santoso pada tahun 2022 yang berjudul “*Ketertarikan Game Online daripada Minat Membaca Bagi Anak*”, Jurnal: Of Elementary School Education, Vol.2, No.2. Persamaan dengan penelitian ini membahas hubungan *game online* dengan minat membaca anak, sama-sama menyoroti bahwa *game online* bisa menggeser minat membaca. Perbedaan penelitian yang dilakukan Joko Santoso menggunakan metode kualitatif, menekankan pada deskripsi ketertarikan anak

terhadap *game online* dibandingkan membaca, sedangkan penelitian ini fokus membahas hubungan intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca.

6. Fania Isnani, Nanang Khoirul Umam pada tahun 2023 yang berjudul “*Pengaruh Game Online Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*”, Jurnal: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.5, No.1. Persamaan dengan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, membahas mengenai *game online* dengan minat baca sekolah dasar, meneliti siswa tingkat sekolah dasar. Perbedaan penelitian yang dilakukan Fania Isnani, Nanang Khoirul Umam meneliti pengaruh *game online* secara umum di sekolah dasar, sedangkan penelitian ini meneliti hubungan intensitas bermain *game online* terhadap siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Peneliti (Tahun)	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Al Nizar dan Siti Hajaroh tahun 2019	Pengaruh Intensitas penggunaan <i>Game Gadget</i> Terhadap Minat Belajar Siswa	Membahas mengenai intensitas <i>game online</i> dan menggunakan metode kuantitatif	Penelitian sebelumnya meneliti tentang minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini meneliti minat membaca siswa kelas IV.
2.	Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap	Membahas mengenai <i>game online</i> , meneliti di tingkat sekolah dasar, dan	Penelitian sebelumnya meneliti tentang motivasi belajar dan prestasi

	Hamid tahun 2021	Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo	menggunakan metode kuantitatif	belajar siswa, sedangkan penelitian ini fokus pada minat membaca siswa Penelitian terdahulu meneliti siswa SD di kecamatan Pammana secara umum, sedangkan penelitian ini khusus siswa kelas IV
3.	Muhammad Tabrani, Meilla Dwi Nurmala, Lenny Wahyuningsih tahun 2024	Pengaruh Negatif <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMAN 29 Kabupaten Tangerang	Membahas mengenai game online, menggunakan metode kuantitatif	Penelitian sebelumnya meneliti tentang motivasi belajar, sedangkan penelitian ini meneliti tentang minat membaca. Penelitian terdahulu meneliti siswa SMA, sedangkan penelitian ini fokus meneliti kelas IV.
4.	Suharyanto, Resty Jayanti Fakhlina tahun 2024	Pengaruh Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV di SD	Membahas mengenai <i>game online</i> dan minat membaca siswa kelas IV, menggunakan metode kuantitatif	Penelitian sebelumnya meneliti tentang kebiasaan <i>game online</i> , sedangkan penelitian ini membahas tentang intensitas bermain <i>game online</i> .

		Kerdonmiri I Rongkop		
5.	Joko Santoso tahun 2022	Ketertarikan <i>Game Online</i> daripada Minat Membaca Bagi Anak	Membahas mengenai hubungan <i>game online</i> dan minat membaca siswa,	Penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif Penelitian terdahulu meneliti tentang ketertarikan anak terhadap <i>game online</i> dibandingkan membaca, sedangkan penelitian ini meneliti hubungan intensitas <i>game online</i> terhadap minat membaca.
6.	Fania Isnani, Nanang Khoirul Umam tahun 2023	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar	Membahas mengenai <i>game online</i> terhadap minat baca sekolah dasar, menggunakan metode kuantitatif	Penelitian sebelumnya meneliti tentang pengaruh <i>game online</i> di sekolah dasar, sedangkan penelitian ini meneliti hubungan intensitas bermain <i>game online</i> di kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat dilihat bahwa penelitian sebelumnya membahas mengenai pengaruh *game* dan banyak berfokus pada aspek motivasi belajar, konsentrasi belajar, minat belajar maupun hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca masih sangat terbatas, terutama di jenjang sekolah dasar di kelas IV. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah gap dari penelitian-penelitian terdahulu.

F. Definisi Istilah

Untuk memastikan pemahaman yang tepat terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti merasa perlu memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah kunci yang relevan dengan topik penelitian.

1. Intensitas Bermain Game Online

Intensitas bermain *game online* menggambarkan seberapa sering dan lama seorang siswa menghabiskan waktunya untuk terlibat dalam permainan digital berbasis internet. Konsep ini mencakup seberapa rutin mereka bermain, durasi setiap sesi, serta besarnya porsi waktu yang dialokasikan untuk kegiatan tersebut. Semakin sering dan lama siswa bermain, semakin tinggi pula tingkat intensitas keterlibatan mereka dalam dunia *game online*, yang bisa berdampak signifikan terhadap waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk kegiatan produktif lain, termasuk membaca. Adapun *game online* yang sering dimainkan pada siswa sekolah dasar antara lain *Mobile Legend*, *Free Fire* dan *Roblox*.

Dalam penelitian ini, indikator intensitas bermain *game online* dari Taufan Akbar Haqq yang berasal dari Chaplin, yang menyatakan bahwa intensitas suatu aktivitas dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu Frekuensi, lama waktu, konsentrasi penuh, emosional.

2. Minat Membaca

Minat membaca adalah kecenderungan internal siswa untuk merasa tertarik, senang dan terdorong melakukan aktifitas membaca secara konsisten tanpa paksaan. Minat membaca berkaitan erat dengan sikap dan motivasi belajar siswa. Ketika siswa mengalami penurunan motivasi belajar, seperti akibat kecanduan bermain *game online*, maka muncul kecenderungan malas belajar yang berdampak pada kurangnya kemauan untuk membaca. Kondisi ini menyebabkan minat membaca siswa menurun, sehingga aktivitas membaca tidak lagi menjadi kebutuhan maupun kebiasaan belajar.

Dalam penelitian ini, indikator minat membaca merujuk pada pendapat Sudarsana dan Bastiano, yang menyatakan bahwa minat membaca dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekuensi membaca, jumlah buku yang dibaca.

G. Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan susunan atau alur pembahasan dalam penulisan skripsi:

1. BAB 1 : Pendahuluan

Bagian ini dijelaskan berbagai hal yang melatarbelakangi penelitian, meliputi perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, serta gambaran mengenai sistematika penulisan. Seluruh komponen tersebut disusun untuk menjelaskan arah dan fokus penelitian.

2. BAB II : Tinjauan Pustaka

Bagian ini berisi uraian mengenai teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian, hasil penelitian terdahulu, perspektif teori dalam islam serta kerangka berfikir yang menjadi dasar dalam merumuskan hipotesis penelitian.

3. BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini, membahas metode dan teknik penelitian, lokasi dan variabel yang diteliti, populasi dan sampel, sumber data dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Verifikasi keabsahan data, analisis data, serta prosedur penelitian dibahas secara rinci.

4. BAB IV : Paparan Data dan Hasil Penelitian

Pada bab ini menyajikan gambaran umum Lokasi penelitian, paparan data yang diperoleh dari lapangan, serta hasil analisis yang dilakukan berdasarkan tujuan penelitian.

5. BAB V : Pembahasan

Pada bab ini menguraikan interpretasi hasil penelitian yang diperoleh dengan mengaitkannya pada teori yang relevan, temuan penelitian terdahulu, serta kajian literatur. Sehingga menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai permasalahan yang diteliti.

6. BAB VI : Penutup

Pada bab ini berisi simpulan penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah, serta saran-saran yang dapat diberikan sebagai tindak lanjut hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game online adalah jenis permainan digital yang dapat dimainkan melalui berbagai perangkat, seperti smartphone, laptop, maupun komputer, dan memerlukan koneksi internet untuk dapat dimainkan.²³ Menurut Rollings dan Adam, *game online* adalah game yang memanfaatkan teknologi interaktif yang memungkinkan pemain berinteraksi dan berbicara satu sama lain dalam ruang permainan yang sama, lebih dari sekadar bermain. Poeto menyebut *game online* sebagai permainan berbasis dunia maya yang dapat dimainkan melalui smartphone atau laptop yang memiliki jaringan internet. *Game online* telah menjadi salah satu jenis hiburan yang banyak disukai, terutama oleh siswa sekolah dasar, yang masih dalam tahap perkembangan sosial dan kognitif yang masih rentan terhadap dampak interaksi digital. Fenomena ini menunjukkan bahwa pengawasan dan bimbingan sangat penting agar anak dapat

²³ Yendrizal Jafri, Sinta Rahma Yuni, and Yuli Permata Sari, "Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis* 1, no. 1 (2018): 1–19, <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>.

memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengganggu perkembangan kemampuan sosial dan belajar mereka.²⁴

Game online berkembang pesat karena dapat dimainkan di mana saja atau kapan saja tanpa ada batasan, selama koneksi internet yang memadai. Kemudahan akses tersebut membuat banyak orang minat terhadap *game online*, terlebih lagi banyak jenis *game online* yang bisa diunduh secara gratis dan tanpa batasan waktu. *Game online*, memberikan beragam tingkatan level yang di dalamnya terdapat tantangan yang berbeda di setiap level untuk diselesaikan oleh pemainnya. Pemain terdorong untuk terus bermain dan maju terus untuk menyelesaikan level-level tersebut karena, tingkat kesulitan selalu diberikan sebuah reward, seperti item baru yang bisa digunakan untuk level selanjutnya. Hal tersebut membuat penasaran pemain dan ingin terus melakukannya.²⁵ Dengan demikian, ketertarikan pemain tidak hanya muncul dari aspek hiburan saja, tetapi juga karena adanya rasa keinginan dan pencapaian untuk memperoleh penghargaan selanjutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, *game online* dapat diartikan sebagai bentuk permainan digital yang terhubung melalui jaringan internet dan memungkinkan pemain untuk berinteraksi baik secara

²⁴ Desy Purnama Putri, Muhammad Yuliansyah, and Eka Sri Handayani, "Adiksi Game Online Dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik," *Media Bina Ilmiah* 17, no. 6 (2023): 1213–24.

²⁵ Devie Rahmawati, Deddy Mulyana, and Boy Rafli Amar, *Kecanduan Game Online* (Jakarta, 2021).

individu maupun kelompok, yang dikenal maupun tidak dikenal.²⁶

Popularitas *game online* yang terus meningkat di berbagai kalangan, termasuk orang dewasa hingga anak-anak, menunjukkan bahwa aktivitas ini sudah menjadi rutinitas dalam kehidupan modern.²⁷

Bermain yang bersifat berulang membuat *game online* tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga mempengaruhi kebiasaan penggunaan waktu dalam kehidupan sehari-hari.

b. Jenis-jenis *Game Online*

Dalam beberapa tahun terakhir, *game online* telah berkembang menjadi salah satu aktivitas digital yang banyak diminati khususnya di kalangan generasi muda. Kehadirannya tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga membentuk ruang interaksi sosial, cara berpikir strategi, serta budaya komunitas yang khas. Kemajuan teknologi dan semakin luasnya akses internet turut mendukung hadirnya berbagai jenis *game online* dengan karakter dan pengalaman bermain yang beragam. Kondisi ini memberikan keleluasaan pemain untuk memilih permainan sesuai minat, kemampuan, dan tujuan mereka. *Game online* memiliki jenis-jenis yang dapat dikelompokkan sebagai berikut:

²⁶ Satria Sagara and Achmad Mujaab Masykur, "Gambaran Online Gamer," *Jurnal EMPATI* 7, no. 2 (2020): 802–8, <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>.

²⁷ Nurul Arifin and Wiryo Nuryono, "Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online Dalam Perspektif Islam Dan Cara Penanganannya," n.d.

1) *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*
(MMOFPS)

MMOFPS adalah jenis permainan yang menggunakan sudut pandang orang pertama, dengan demikian pemain merasakan pengalaman seolah-olah berada langsung di dalam dunia virtual. Fokus utama permainan ini adalah aksi menggunakan senjata dan tembak-menembak, sekaligus memungkinkan banyak pemain berpartisipasi secara bersamaan dalam satu arena permainan.

2) *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games*
(MMORTS)

MMORTS merupakan jenis permainan yang menuntut kemampuan pemain dalam menyusun strategi serta menerapkan taktik untuk mencapai tujuan tertentu. Game ini tidak dimainkan secara individu saja, tetapi juga melibatkan beberapa orang pemain dalam satu waktu. Salah satu contoh populer di kalangan anak-anak dan remaja adalah Clash of Clans (COC).²⁸

3) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*
(MMORPG)

MMORPG memungkinkan pemain memerankan karakter tertentu dalam dunia virtual dan berinteraksi dengan

²⁸ Hardiyansyah Masya and Dian Adi Candra, "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, no. 2 (2016): 103–18, <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>.

pemain lain melalui kolaborasi, eksplorasi, serta penyelesaian misi bersama. Contoh *game* yang termasuk kategori ini adalah *Ragnarok Online*.

4) *Cross-Platform online play*

Cross-Platform online play merupakan jenis *game* yang dapat diakses secara online menggunakan beberapa macam perangkat seperti komputer, smartphone serta laptop. Meskipun perangkat yang digunakan berbeda, seluruh pemain tetap terhubung dalam satu sistem permainan melalui koneksi internet. Keunggulan pada *game* ini adalah fleksibilitasnya, pemain dapat bermain kapanpun dan di manapun tanpa bergantung pada satu jenis hardware tertentu.

5) *Massively Multiplayer Online Browser Game (MMOBG)*

Massively Multiplayer Online Browser Game (MMOBG) adalah permainan yang dapat dijalankan langsung melalui *google chrome* dan *mozilla Firefox* tanpa harus mengunduh aplikasi lainnya. Permainan ini mudah diakses, dan dimainkan secara gratis.

6) *Simulation Games*

Simulation Games merupakan jenis *game* yang memberikan pengalaman kepada pemain melalui proses simulasi. Dalam *game* jenis ini, pemain memiliki tanggung jawab mengatur dan memenuhi kebutuhan karakter yang menyerupai aktivitas kehidupan sehari-hari, meskipun berasa

dalam lingkungan virtual. Misalnya seperti bekerja, makan, berbelanja, dan kegiatan sehari-hari lainnya. Jenis *game* ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran karena menawarkan pengalaman interaktif dan eksploratif bagi pemain.²⁹

Berdasarkan dari jenis-jenis *game online* di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak semua jenis *game online* dimainkan oleh anak sekolah dasar. Pada praktiknya, anak sekolah dasar cenderung memilih *game* yang mudah diakses, dimainkan melalui *smartphone*, memiliki tampilan visual menarik, serta tidak memerlukan perangkat atau strategi yang terlalu kompleks.

Game multiplayer online role-playing (MMORPG) dan game berbasis aksi yang dapat dimainkan melalui *smartphone* adalah jenis *game online* yang paling banyak dimainkan oleh anak sekolah dasar. *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *Roblox* adalah contoh *game* yang termasuk dalam kategori ini. *Game-game* ini memungkinkan anak-anak memiliki sistem karakter atau avatar, berinteraksi secara online dengan pemain lain, dan menyediakan tantangan dan misi yang menarik.

²⁹ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): 29, <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.

c. Dampak *Game Online*

Saat ini *game online* menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan banyak orang, khususnya generasi muda saat ini dan memberikan dampak bagi penggunanya, baik yang bersifat negatif maupun positif. Secara umum, dampak tersebut dapat dilihat melalui beberapa aspek berikut:

1) Dampak Positif *Game Online*:

a) Menambah Teman atau Relasi

Pemain yang bermain *game online*, terutama *game multiplayer*, memiliki kemampuan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan pemain lain, baik yang telah mereka kenal sebelumnya maupun yang baru saja mereka kenal. Munculnya rasa kebersamaan di antara pemain akan didorong oleh interaksi ini. Bermain *game* di warung internet atau tempat penyewaan *game* meningkatkan peluang untuk bertemu teman baru atau relasi semakin menambah.

b) Mempercepat Pola Pikir

Dampak positif yang kedua yaitu meningkatkan pola pikir. Dalam permainan yang berbasis strategi, pemain dituntut untuk merespon situasi permainan secara segera, sehingga membuat pemain untuk berfikir lebih cepat untuk pengambilan keputusan. Secara tidak langsung akan melatih fungsi kognitif seperti

konsentrasi, analisis situasi, dan pengambilan keputusan.³⁰

c) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Asing

Game online yang banyak dimainkan di Indonesia kebanyakan menggunakan bahasa internasional, seperti bahasa Inggris. Melalui interaksi, dialog, dan teks yang muncul selama permainan, pemain secara tidak langsung dituntut untuk memahami makna dan instruksi yang terdapat dalam *game* dan membuat pemain terbiasa membaca dan memahami istilah-istilah sederhana. Terlebih pada *game* yang bergenre tentang petualangan, pemain harus mengetahui tujuan, perintah, alur, misi yang dimaksud dari *game* tersebut. Dengan demikian, terjadi proses pembelajaran bahasa Inggris secara tidak langsung.

d) Mengurangi Stress

Stress tidak hanya dialami oleh orang dewasa, tetapi juga dapat terjadi pada anak-anak maupun remaja. Stress yang terjadi pada anak-anak dan remaja bersumber dari tekanan yang diberikan orang tua. Tekanan semacam itu seringkali mencakup aktivitas yang kurang diminati seperti belajar, membaca, atau

³⁰ Azam Syukur Rahmatullah Rahmatullah and Willis Diana, "Positif Negatif Game Online Pada Anak-Anak Dan Tindakan Pencegahannya," *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)* 5, no. 1 (2022): 164–79, <https://doi.org/10.35335/abdimas.v5i1.2274>.

mematuhi peraturan dari orang tua. Anak-anak dan remaja sering kali melampiaskan stresnya dengan bermain *game online* yang dianggap mudah diakses, serta efektif dalam meredakan stress.³¹

2) Dampak Negatif *Game Online*

a) Kecanduan

Game online berpotensi menimbulkan kecanduan bagi pemainnya, sehingga menyebabkan pemain melupakan aktivitas penting lainnya. Secara umum, seseorang yang sudah kecanduan *game online* cenderung mengalami penurunan fokus ketika menjalankan tugas sehari-hari. Dengan demikian, siswa yang mengalami kecanduan akan sulit berkonsentrasi ketika di dalam kelas, karena pikiran yang terus menerus tertuju pada permainan.

b) Insomnia

Insomnia merupakan kondisi ketika seseorang mengalami hambatan untuk memulai tidur atau mempertahankan tidur yang nyenyak, meskipun sebenarnya memiliki waktu yang cukup untuk beristirahat. Gangguan ini dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti sering terbangun di malam hari, atau bangun terlalu dini dan kemudian tidak bisa tidur

³¹ Rahmatullah and Diana.

kembali. Dampak insomnia tidak hanya membuat tubuh terasa lelah, tetapi juga menurunkan konsentrasi, memengaruhi suasana hati, serta mengganggu produktivitas sehari-hari. Kondisi ini bisa dipicu oleh berbagai faktor, mulai dari tekanan psikologis, pola tidur tidak teratur, hingga gangguan kesehatan fisik maupun mental.

c) Malas Belajar

Bagi anak-anak, bermain *game online* adalah aktivitas yang menyenangkan. Apabila anak tidak diberikan batasan dan bermain sepuasnya tanpa kendali, mereka akan malas untuk melakukan aktivitas lain seperti belajar karena terlalu asyik bermain *game* hingga berjam-jam. Apabila anak sudah asyik bermain dan merasa nyaman bermain yang akan membuat malas belajar, maka akan berdampak buruk bagi prestasi akademik kedepannya.

d) Kesehatan Terganggu

Bermain *game* berjam-jam melebihi batas waktu berpotensi akan mengganggu kesehatan. Tidak hanya menimbulkan efek negatif, tetapi juga merusak penglihatan dan menimbulkan kelelahan akibat bermain terlalu lama serta melupakan waktu makan, minum, dan istirahat. kondisi tersebut membuat daya tahan tubuh

menurun karena kurang makan, minum, dan olahraga. Oleh sebab itu bermain *game* yang berlebihan tidak diperbolehkan karena dapat mengganggu kesehatan pada tubuh.³²

Dengan demikian, *game online* memiliki potensi ganda. Jika digunakan secara bijak, dapat memberikan dampak positif serta mendukung perkembangan kemampuan kognitif. Tetapi, apabila dimainkan berlebihan, *game online* justru dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi penggunanya.

2. Intensitas bermain.

a. Pengertian Intensitas Bermain

Intensitas didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya.³³ Intensitas adalah ukuran seberapa lama atau sering seseorang melakukan suatu kegiatan dalam jangka waktu tertentu. Intensitas menunjukkan seberapa lama dan sering seseorang melakukan suatu kegiatan tertentu, bersama dengan dorongan dan keterlibatan emosional.³⁴ Ini mencakup tidak hanya seberapa sering aktivitas dilakukan, tetapi juga seberapa banyak energi, perhatian, dan konsistensi yang dicurahkan untuk

³² Andi Sri Bulan, "Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII Di MTs Annurain Lonrae," *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (2024): 65–75, <https://doi.org/10.30863/attadib.v4i2.5193>.

³³ Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, "KBBI VI Daring," 2025.

³⁴ Yesaya Imanuel Nelwan and Dominikus David Biondi Situmorang, "Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19," *Psiko Edukasi* 20, no. 2 (2022): 176–88, <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417>.

mempertahankannya. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa intensitas ialah ukuran yang menunjukkan seberapa sering, seberapa sungguh-sungguh, dan seberapa besar usaha atau kekuatan seseorang dalam melakukan sesuatu aktivitas. Intensitas juga mencerminkan konsistensi individu dalam menggunakan seluruh kemampuan yang dimilikinya untuk mendapatkan hasil yang optimal.³⁵

Aktivitas bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, menemukan hal-hal baru, serta mengembangkan kemampuan kognitif, sosial dan fisiknya. Melalui kegiatan bermain, anak belajar memahami situasi sekitar, benda dan hal-hal abstrak yang dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, bermain bisa dikatakan sebagai sarana belajar alami yang efektif bagi anak untuk memperoleh pengalaman secara langsung dari lingkungannya.³⁶

Menurut Jean Piaget, bermain merupakan sarana alami bagi anak untuk menyerap pengalaman dan membangun cara berpikir melalui proses asimilasi dan akomodasi. Melalui proses tersebut, anak mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan melatih untuk berpikir secara logis. Bermain menjadi dasar penting untuk pengembangan kognitif, karena anak belajar melalui pengalaman

³⁵ Ayu Imasria Wahyuliarmy et al., "Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial," *IDEA: Jurnal Psikologi*, 2021, 100–113.

³⁶ Anita Yus, "Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak," *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 8, no. 2 (2013): 153–58, <https://doi.org/10.21009/jiv.0802.9>.

yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Piaget, Vygotsky menyatakan bermain memiliki peran langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak. Dengan aktivitas bermain anak bisa belajar cara berfikir dan cara untuk memecahkan masalah, serta belajar melalui pengalaman nyata dengan lingkungannya.³⁷ Bermain juga memungkinkan anak untuk menumbuhkan rasa percaya diri, menghilangkan stress dan mengelola emosi. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang bersifat bebas, spontan, tanpa adanya tekanan, sehingga tujuan utamanya adalah memperoleh kesenangan sekaligus pembelajaran bermakna. Dengan kata lain, bermain tidak bisa dipisahkan dari dunia anak..³⁸

Dalam konteks penelitian ini, bukan hanya aktivitas bermain yang menjadi perhatian, tetapi juga seberapa sering (frekuensi) dan seberapa lama (durasi) anak melakukan permainan tersebut. Dengan demikian, intensitas bermain dapat diartikan sebagai tingkat frekuensi dan lamanya waktu yang digunakan siswa untuk bermain game. Semakin tinggi intensitas bermain, semakin besar waktu dan energi yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

³⁷ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta, 200AD).

³⁸ Puspa Pupung Ardini and Anik Lestarinigrum, "Bermain & Permainan Anak Usia Dini," *Adjie Media Nusantara*, 2018.

b. Aspek Intensitas Bermain

Aspek-aspek intensitas ini berasal dari Taufan Akbar Haqq dari Chaplin (2004), yang menyatakan³⁹ :

1) Frekuensi

Frekuensi adalah seberapa kerap atau sering suatu kegiatan dilakukan. Dalam penelitian ini, frekuensi menunjuk pada tingkat kekonsistenan siswa dalam bermain *game online* selama periode tertentu. Semakin sering siswa bermain, semakin tinggi pula keterlibatan mereka dalam aktivitas tersebut.

2) Lama waktu

Aspek durasi mengacu pada lamanya waktu bermain *game online* yang digunakan seseorang. Semakin lama waktu yang dicurahkan untuk bermain, semakin besar pula tingkat keterikatan dan intensitas bermain yang dirasakan.

3) Konsentrasi Penuh

Konsentrasi penuh berarti kondisi di mana seseorang sepenuhnya fokus pada suatu kegiatan hingga mengesampingkan hal-hal lain. Dalam konteks bermain *game*, ini mencerminkan pemain yang begitu terbenam dalam permainan sehingga mengabaikan kebutuhan sehari-hari

³⁹ Taufan Akbar Haqq, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet " A, B, Dan, C " Kecamatan Lowokwaru Kota Malang," 2016.

seperti makan, minum, mandi, atau tidur, bahkan tidak menyadari lingkungan sekitarnya.

4) Emosional

Aspek emosional dapat diartikan sebagai rasa sedih, senang, marah, putus asa, semangat saat bermain *game*. Jadi emosi dalam konteks ini yaitu reaksi yang muncul dari pemain saat bermain *game* sehingga membuat pemain semakin masuk ke dalam permainan tersebut, sehingga intensitas bermainnya cenderung meningkat.⁴⁰

Keempat aspek intensitas di atas digunakan sebagai dasar untuk menyusun indikator variabel intensitas bermain *game online* pada penelitian ini.

3. Minat Membaca

a. Pengertian Minat Membaca

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat diartikan sebagai kecenderungan yang kuat terhadap suatu hal.⁴¹ Seseorang memiliki minat terhadap sesuatu cenderung melakukan aktivitas tersebut dengan perasaan senang tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak lain.⁴² Sejalan dengan hal tersebut, Slameto menjelaskan bahwa minat merupakan ketertarikan atau rasa suka terhadap sesuatu yang mendorong seseorang untuk terus melibatkan

⁴⁰ Nelwan and Situmorang, "Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19."

⁴¹ Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, "Kamus Besar Bahasa Indonesia IV Daring," 2025.

⁴² Asnawati Matondang, "Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2018): 24–32.

diri dalam aktivitas tersebut.⁴³ Djaali juga menegaskan hal serupa, menyatakan bahwa minat muncul dari kecenderungan internal untuk menyukai dan tertarik pada suatu kegiatan tanpa diperintah.⁴⁴ Dengan mengacu pada pandangan-pandangan tersebut, minat bisa disimpulkan sebagai dorongan internal yang membuat individu merasa tertarik, termotivasi, serta terdorong untuk melakukan suatu kegiatan karena aktivitas tersebut dianggap menyenangkan atau bermanfaat bagi dirinya.

Membaca bukan sekadar mengenali huruf atau kata, melainkan sebuah aktivitas yang menggabungkan kemampuan memahami dan menangkap pesan dari tulisan. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), membaca adalah proses memperhatikan dan mencerna isi tulisan, baik dengan mengucapkannya maupun hanya di dalam pikiran.⁴⁵ Tarigan menyebutkan bahwa membaca merupakan sarana bagi pembaca untuk memahami maksud yang ingin disampaikan penulis melalui bahasa tertulis.⁴⁶ Sementara itu, menurut Farida Rahim membaca adalah kegiatan kompleks yang melibatkan kemampuan visual, berpikir kritis, keterampilan psikolinguistik, serta kesadaran

⁴³ Drs Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (PT.RINEKA CIPTA, n.d.).

⁴⁴ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Jakarta Bumi Aksara, 2007).

⁴⁵ Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, “KBBI IV Daring,” 2025.

⁴⁶ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung, 2021).

metakognitif, sehingga pembaca mampu menafsirkan makna dari simbol-simbol tulisan secara mendalam.⁴⁷

Minat membaca merupakan dorongan internal yang muncul dalam diri seseorang sebagai bentuk kemauan dan motivasi untuk melakukan kegiatan membaca. Minat membaca juga berperan sebagai kekuatan yang menumbuhkan rasa tertarik sekaligus kesenangan dalam membaca. Melalui kegiatan membaca buku, seseorang dapat memperluas wawasan, menambah ilmu baru, serta untuk memahami isi tulisan yang ada di buku tersebut.⁴⁸

b. Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Membaca

1) Faktor Internal

a) Bakat

Bakat pada dasarnya adalah turunan dari orang tua kepada anaknya melalui faktor keturunan maupun lingkungan keluarga. Kebiasaan orang tua yang gemar membaca dapat memengaruhi anak untuk memiliki minat yang sama. Anak yang memiliki rasa senang terhadap kegiatan membaca buku, berarti dia sudah menunjukkan bahwa dia telah menyadari pentingnya untuk membaca buku. Selain itu, anak yang memiliki rasa ketertarikan yang tinggi terhadap buku, juga

⁴⁷ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*, 2nd ed. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011).

⁴⁸ Magdalena Elendiana, "Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2020): 54–60, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>.

cenderung memiliki dorongan untuk meminjam dan memiliki buku yang menarik perhatiannya.

b) Jenis Kelamin

Perbedaan gender juga memengaruhi minat baca seseorang, karena setiap jenis kelamin memiliki karakteristik psikologis dan sosial yang berbeda. Perbedaan ini disebabkan oleh karakteristik bawaan, sehingga perempuan maupun laki-laki cenderung memiliki minat yang tidak sama. Oleh karena itu, jenis kelamin berperan sebagai salah satu faktor penentu minat baca seseorang, Laki-laki umumnya dalam memilih bacaan sangat berbeda jauh dengan perempuan, misal laki laki lebih suka membaca tentang petualangan dan permainan, sedangkan perempuan lebih suka membaca tentang masak-masakan, hobi, dan keterampilan.

c) Tingkat Pendidikan

Seseorang yang memiliki tingkat pendidikan lebih tinggi umumnya mempunyai keterampilan membaca yang lebih baik serta kebutuhan informasi yang lebih besar. Hal tersebut mendorong munculnya minat membaca yang lebih tinggi, oleh karena itu perbedaan tingkat pendidikan dapat menjadi salah satu faktor yang menjelaskan variasi minat membaca antara individu.

d) Keadaan Kesehatan

Keadaan kesehatan juga sangat berpengaruh terhadap minat membaca seseorang (terutama anak-anak), apabila badan kurang sehat maka minat membaca akan turun bahkan bisa hilang. Sebaliknya, jika kondisi anak dalam keadaan sehat, minat membaca nya akan kembali dan anak akan bersemangat lagi untuk membaca.

e) Keadaan Jiwa

Keadaan jiwa atau kondisi psikologis seseorang ikut berperan dalam membentuk ketertarikan terhadap membaca. Kondisi cemas, stress, atau depresi dapat menurunkan kemampuan fokus sehingga minat membaca ikut menurun. Sebaliknya, apabila seseorang memiliki suasana hati yang senang, gembira, maka orang tersebut akan cenderung memiliki semangat dalam aktivitas membaca.⁴⁹

2) Faktor eksternal

Minimnya dukungan yang mereka terima dari lingkungan sekitar adalah salah satu faktor yang menyebabkan minat membaca siswa rendah. Hal ini tercermin dari budaya membaca yang masih minim di dalam keluarga, termasuk

⁴⁹ Yeni Nuraeni et al., “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa Sekolah Dasar” 11, no. 8 (2025), <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.

jarangnya orang tua membeli, mengoleksi buku, atau membiasakan membaca di depan anak-anak mereka. Kondisi ini seringkali terkait dengan latar belakang ekonomi keluarga, sebab tidak semua siswa tumbuh dalam lingkungan keluarga yang mampu menyediakan buku maupun fasilitas bacaan yang memadai. Selain itu, keterbatasan waktu orang tua juga berperan, misalnya karena kesibukan bekerja sehingga tidak sempat membaca sendiri atau mengajak anak ke toko buku. Tingkat pendidikan orang tua yang rendah juga menjadi faktor, karena belum semua orang tua menyadari pentingnya membaca dan menanamkan kebiasaan membaca sejak dini.⁵⁰

c. Aspek-aspek Minat Membaca

Penjelasan aspek-aspek minat membaca ini berasal dari Sudarsana dan Bastiano, yang menyatakan:⁵¹

1) Kesenangan Membaca

Ketertarikan siswa untuk membaca atas dasar kesadaran diri sendiri mencerminkan adanya rasa senang dan motivasi yang tumbuh dari minat membaca yang dimilikinya. Ketika siswa memiliki ketertarikan yang kuat terhadap membaca, hal itu tercermin melalui perasaan gembira saat mereka melakukannya. Semakin besar ketertarikan siswa

⁵⁰ Nuraeni et al.

⁵¹ Undang Sudarsana and Bastiano, “Pembinaan Minat Baca” (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2010).

terhadap aktivitas membaca, semakin tinggi pula rasa senang mereka dalam menjalankan kegiatan tersebut.

2) Kesadaran Akan Manfaat Membaca

Kesadaran seseorang mengenai pentingnya membaca berpengaruh langsung pada tingkat ketertarikannya untuk melakukan aktivitas tersebut. Ketika anak memahami manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan membaca dapat mendorong anak untuk menjadikannya sebagai rutinitas positif. Kebiasaan membaca yang dilakukan secara konsisten inilah yang kemudian menumbuhkan minat membaca dalam diri anak.⁵²

3) Frekuensi Membaca

Tingkat minat baca individu dapat dilihat dari frekuensi dan durasi waktu yang dihabiskan seseorang untuk membaca. Individu dengan minat membaca yang tinggi cenderung lebih sering meluangkan waktu untuk membaca, baik saat proses pembelajaran berlangsung maupun ketika memiliki waktu luang.

4) Jumlah Buku yang Dibaca

Seseorang yang minat membacanya tinggi cenderung mencari berbagai macam jenis buku bacaan, tidak hanya sebatas yang dibutuhkan saja. Seseorang yang gemar membaca biasanya juga memiliki kumpulan atau koleksi buku

⁵² Jihan Tri Agustin, Ina Magdalena, and Asih Rosnaningsih, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Membaca Pada Siswa Kelas III SDN Perumnas 1 Kota Tangerang" 4 (2022): 3377–82.

yang cukup banyak sebagai wujud dari ketertarikannya terhadap kegiatan membaca.⁵³

Keempat aspek di atas menjadi dasar pengembangan butir kuesioner untuk mengukur tingkat minat membaca siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Membaca dianggap sebagai salah satu cara utama untuk memperoleh pengetahuan dalam agama Islam. Dengan perintah "Iqra", yang berarti "bacalah", Allah SWT menurunkan wahyu pertama kepada Nabi Muhammad SAW. Perintah ini menunjukkan bahwa membaca sangat penting untuk memperluas wawasan dan pemahaman manusia. Selain itu, Rasulullah SAW juga menegaskan dalam berbagai hadist bahwa menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim, baik perempuan maupun laki-laki. Dengan demikian, membaca tidak hanya aktivitas biasa, tetapi juga perintah agama yang perlu ditanamkan sejak dini untuk menumbuhkan minat membaca siswa.

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi menghadirkan berbagai bentuk hiburan modern, salah satunya yaitu *game online* yang kerap menjadi daya tarik bagi anak-anak. Dalam pandangan Islam, mengajarkan umatnya untuk menjaga keseimbangan dalam memanfaatkan waktu, termasuk saat bermain. Prinsip keseimbangan ini menunjukkan bahwa seorang muslim harus mampu mengatur waktu antara hiburan dan juga kewajibannya. Bermain *game online* diperbolehkan selama tidak

⁵³ Agustin, Magdalena, and Rosnaningsih.

melalaikan tanggung jawab utama, tetapi jika dilakukan secara berlebihan hingga mengganggu kegiatan belajar, menurunkan minat membaca, dan menyita waktu untuk hal yang bermanfaat, maka hal tersebut tidak dianjurkan. Oleh karena itu, umat Islam diingatkan untuk bijak dan memanfaatkan waktu dengan baik, agar tidak berlebihan dalam bermain game agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi dirinya.⁵⁴

1. Pentingnya Membaca

Sesuai dengan firman Allah SWT, perintah membaca terdapat pada Al-Qur'an surah Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝۲ إِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝۴ لَمْ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝۵

Artinya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Ayat ini menunjukkan bahwa membaca bukan sekedar aktivitas memahami tulisan, tetapi juga sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengenal kebesaran Allah SWT.⁵⁵ Dalam kaitannya dengan penelitian ini, ayat tersebut menegaskan pentingnya

⁵⁴ Mas Teguh Wibowo et al., “JURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies) Kontroversi Hukum Game Online Dalam Perspektif Fikih Islam” 5 (2025): 14–27, <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>.

⁵⁵ Masykur and Siti Solekhah, “TAFSIR QUR’AN SURAH AL-‘ALAQ AYAT 1 SAMPAI 5 (Perspektif Ilmu Pendidikan),” *Jurnal Studi Keislaman* 2, no. 2 (2021): 72–87.

menumbuhkan minat membaca sejak dini sebagai bentuk implementasi perintah Allah SWT untuk mencari ilmu dan menambah pengetahuan.

2. Game Online

Allah SWT juga berfirman pada Qur'an Surah Al-An'am ayat 32, yang berbunyi:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلِلْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يُتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴿٣٢﴾

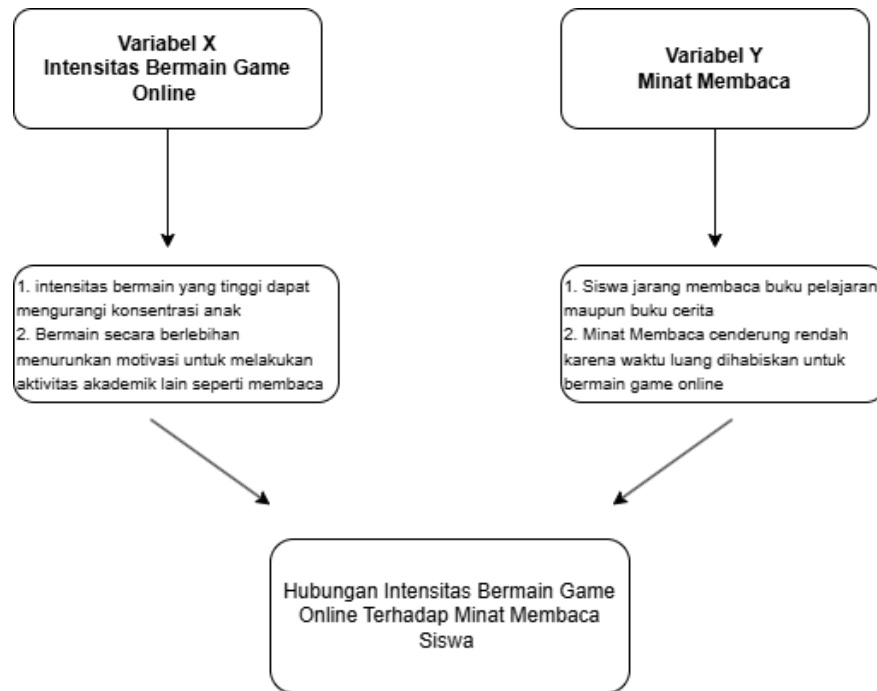
Artinya :

“Dan kehidupan di dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?”.

Pada ayat ini Allah SWT menegaskan bahwa kehidupan di dunia ini hanyalah bersifat sementara, layaknya sebuah permainan dan hiburan yang tidak abadi. Allah SWT mengingatkan manusia bahwa kesenangan dunia hanya bersifat sementara, sedangkan akhirat jauh lebih baik dan menjadi tempat yang mulia bagi orang-orang yang bertaqwa. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, ayat ini relevan untuk menjadi pengingat agar seseorang mampu mengatur waktu dengan bijak. Bermain *game online* tidak dilarang selama tidak melalaikan kewajiban, tetapi apabila dilakukan berlebihan hingga melalaikan ibadah, belajar dan tanggung jawab sosial lainnya, maka itu dapat merugikan diri sendiri. Ayat ini mengajarkan pentingnya menyeimbangkan kesenangan duniawi dengan kewajiban spiritual dan sosial.⁵⁶

⁵⁶ Wibowo et al., “JURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies) Kontroversi Hukum Game Online Dalam Perspektif Fikih Islam.”

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1Kerangka Berfikir

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berpotensi memengaruhi minat membaca siswa. Intensitas bermain *game online* yang tinggi diperkirakan berkaitan dengan berkurangnya konsentrasi belajar serta menurunnya alokasi waktu dan motivasi siswa untuk melakukan kegiatan akademik, khususnya membaca. Kondisi tersebut mengarah pada dugaan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka minat membaca siswa cenderung semakin rendah. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji dan menguji secara empiris Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Minat Membaca Siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat dipahami sebagai jawaban sementara yang disusun untuk memberikan dugaan awal terhadap permasalahan dalam penelitian. Kebenaran dari dugaan tersebut masih perlu diuji melalui proses pengumpulan data serta analisis secara empiris. Dengan demikian, hipotesis disusun untuk dugaan awal mengenai keterkaitan antar variabel yang diteliti.⁵⁷ Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang.

H_a : Terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca kelas IV MI AL-Fattah Malang.

⁵⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D" (Bandung: ALFABETA, cv, 2019).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pendekatan ini dipilih untuk mengkaji "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV MI AL-Fattah Malang", Berdasarkan jenisnya, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana intensitas bermain *game online* dan variabel dependen minat membaca siswa berhubungan satu sama lain. Dalam penelitian ini, variabel independennya adalah intensitas bermain *game online*, sedangkan variabel dependennya adalah minat membaca. Pengumpulan data dilakukan secara langsung dengan memberikan angket kepada responden sesuai dengan prosedur penelitian yang berlaku. Hasil penelitian diharapkan dapat menjelaskan bagaimana kedua variabel tersebut berhubungan.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI AL-Fattah Malang, yang berlokasi di Jl. Candi Telaga Wangi No. 39, Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur, 65142. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada relevansinya terhadap populasi siswa kelas IV yang menjadi subjek penelitian. Kelas IV dipilih karena siswa sudah memiliki kemampuan membaca yang cukup baik sehingga minat membaca bisa diukur, dan di sisi

lain mereka juga sudah mulai aktif bermain *game online*. Jadi kedua variabel penelitian sudah terlihat jelas pada jenjang ini.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (X): Intensitas bermain *game online*
2. Variabel Terikat (Y): Minat membaca.⁵⁸

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah subjek penelitian yang digunakan dalam proses pengukuran dan analisis. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang, yang berjumlah 33 orang.⁵⁹

2. Sampel

Sebagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili semua atribut populasi disebut sebagai sampel. Karena populasi ini kecil, dengan kurang dari 100 siswa, maka menggunakan teknik sampling jenuh. Oleh karena itu, semua 33 siswa kelas IV menjadi responden penelitian.⁶⁰

⁵⁸ Sugiyono.

⁵⁹ Sugiyono.

⁶⁰ Sugiyono.

E. Data dan Sumber Data

Jenis data terdiri atas data primer dan data sekunder, berikut ini penjelasan dari jenis data tersebut:

1. Data Primer

Data primer diperoleh langsung dari sumber utama penelitian, yaitu siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang. Informasi dikumpulkan melalui kuesioner yang memuat pertanyaan mengenai intensitas bermain game online dan minat membaca. Melalui instrumen tersebut, peneliti memperoleh informasi langsung dari responden mengenai kedua variabel.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pelengkap yang didapat dari pihak lain selain responden utama. Data ini dikumpulkan melalui dokumentasi, dokumen-dokumen penting seperti profil sekolah, data siswa, jurnal dan artikel ilmiah, serta literatur relevan lainnya yang mendukung topik penelitian. Data sekunder berfungsi memperkuat proses analisis serta memberikan konteks tambahan terhadap temuan penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, sehingga proses pengumpulan data menjadi lebih terarah dan temuan yang diperoleh dapat diandalkan. Dengan merancang instrumen yang tepat, peneliti dapat memperoleh data yang lebih sistematis dan komprehensif, yang memudahkan pemrosesan dan analisis data. Dalam

penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner tertutup yang menggunakan skala Likert.⁶¹ Peyusunan butir-butir didasarkan pada aspek dari masing-masing variabel yaitu intensitas bermain *game online* dan minat membaca. Semua jawaban dari penelitian ini telah disediakan, jadi responden hanya perlu memilih opsi yang paling sesuai dengan memberikan tanda centang (✓). Penelitian ini menggunakan Skala Likert, yang terdiri dari empat opsi jawaban, yaitu

Tabel 3. 1 Skor Alternatif Penilaian Jawaban Angket Skala

No	Pernyataan positif	Skor	Pernyataan negatif	Skor
1.	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
2.	Setuju	3	Setuju	2
3.	Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	4

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Kuesioner Intensitas Bermain Game Online

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal		Jumlah
			F Favorable	UF Unfavorable	
1.	Frekuensi	- Seberapa sering siswa bermain <i>game</i>	1, 3, 5	2, 4	5

⁶¹ Ema Nurzainul Hakimah, "Pengaruh Kesadaran Merek, Persepsi Kualitas, Asosiasi Merek, Loyalitas Merek Terhadap Keputusan Pembelian Makanan Khas Daerah Kediri Tahu Merek 'POO' Pada Pengunjung Toko Pusat Oleh-Oleh Kota Kediri," *Nusamba* 1, no. 1 (2016): 13–21.

		<i>online</i> dalam satu hari - Kebiasaan siswa bermain <i>game online</i> di waktu luang - Kebiasaan bermain <i>game</i> setiap hari			
2.	Lama Waktu	- Durasi waktu bermain <i>game online</i> dalam sekali bermain - Total waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari - Kecenderungan bermain <i>game online</i> melebihi waktu yang direncanakan	7, 8, 9	6, 10	5
3.	Perhatian Penuh	- Fokus penuh saat bermain <i>game online</i> hingga mengabaikan sekitar - Kesulitan berhenti ketika	11, 13, 15	12, 14	5

		sedang bermain <i>game</i> <i>online</i> - Mengabaikan aktivitas lain seperti belajar, makan, istirahat saat bermain			
4.	Emosional	- Perasaan senang yang muncul ketika bermain <i>game</i> <i>online</i> - Perasaan marah atau kecewa saat kalah - Merasa gelisah apabila tidak bermain <i>game</i> <i>online</i>	17, 18, 20	16, 19	5
Total Soal					20

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Kuesioner Minat Membaca Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal		Jumlah
			F	UF	
1.	Kesenangan Membaca	- Perasaan senang siswa saat melakukan kegiatan membaca	1, 2, 4	3, 5	5

		- Ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca tanpa paksaan - Antusiasme siswa ketika diminta membaca buku			
2.	Kesadaran Akan Pentingnya Membaca	- Pemahaman siswa tentang manfaat membaca - Kesadaran siswa bahwa membaca membantu kegiatan belajar - Kemauan siswa menjadikan membaca sebagai kebiasaan sebagai kegiatan positif	6, 8, 10	7, 9	5
3.	Frekuensi Membaca	- Kebiasaan membaca dalam waktu luang - Frekuensi membaca buku di rumah atau di sekolah - Konsistensi siswa dalam melakukan kegiatan membaca	12, 13, 15	11, 14	5
4.	Kuantitas Sumber Bacaan	- Jumlah bahan bacaan yang dibaca siswa dalam satu minggu	16, 18, 19	17, 20	5

		- Ketertarikan siswa membaca berbagai jenis buku bacaan - Pemanfaatan berbagai media bacaan oleh siswa			
Total Soal					20

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian dapat mengukur variabel yang dimaksud dengan tepat dan akurat. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kredibilitas kuesioner. Jika setiap pertanyaan dapat mencakup elemen yang benar-benar ingin diukur, kuesioner dapat dianggap valid. Dengan demikian, rumus validitas khusus digunakan untuk menguji setiap bagian pertanyaan. Setelah hasil pengujian menunjukkan bahwa pertanyaan tersebut valid, penelitian dapat dimulai segera. Sebaliknya, agar data yang dikumpulkan tetap akurat dan dapat diandalkan, peneliti harus menyusun pertanyaan baru jika pertanyaan tersebut tidak memenuhi persyaratan validitas. Validitas dapat dinilai dengan menggunakan rumus Korelasi Product Moment, yang adalah:

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

r_{xy} = Angka indeks korelasi antara variable X dan variabel Y

N	= Jumlah responden
$\sum x$	= Jumlah skor item
$\sum y$	= Jumlah skor total
$\sum xy$	= Jumlah skor skala item dengan skor total
x^2	= Skor kuadrat X
y^2	= Skor kuadrat Y

2. Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai sejauh mana suatu alat ukur dapat menghasilkan hasil yang konsisten dari waktu ke waktu. Prosedur ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah alat ukur tersebut mampu menghasilkan hasil yang stabil dan dapat diandalkan ketika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Dalam penelitian ini, koefisien reliabilitas yang digunakan adalah Cronbach's alpha:

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

r_x	= Reliabilitas yang dicari
n	= Banyaknya item pertanyaan
$\sum \sigma_t^2$	= Jumlah varians skor tiap item
σ_t^2	= Varians total

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Kegiatan mengamati suatu proses atau objek untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena disebut observasi. Dengan melakukan observasi, peneliti dapat mendapatkan gambaran awal tentang kebiasaan siswa MI AL-Fattah Malang di kelas IV terhadap aktivitas membaca dan bermain game online di lingkungan sekolah.

2. Kuesioner

Kuesioner juga dikenal sebagai angket, adalah metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti. Responden mengisi angket berdasarkan kondisi atau pengalaman mereka dan ditulis dalam bentuk pertanyaan. Metode ini dianggap praktis karena responden hanya perlu memilih jawaban yang sudah ada, yang memungkinkan proses pengumpulan data lebih cepat dan sistematis. Dalam penelitian ini, angket diberikan secara langsung kepada seluruh siswa MI AL-Fattah Malang kelas IV. Angket disusun berdasarkan dua variabel penelitian: intensitas bermain *game online* dan minat membaca.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan berbagai data pendukung untuk penelitian ini. Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti data sekolah, data siswa kelas IV, dan foto yang diambil selama penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memastikan bahwa data yang

dikumpulkan benar dan untuk memberikan gambaran visual tentang keadaan penelitian yang sebenarnya.

I. Analisis Data

Analisis data disebut sebagai langkah sistematis untuk mengolah informasi agar menjadi lebih jelas, mudah dipahami, dan dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian. Proses ini mengubah data mentah yang dikumpulkan menjadi informasi bermakna, sehingga menjadi dasar yang kuat untuk menarik kesimpulan. Pada penelitian kuantitatif, analisis data fokus pada pengolahan angka yang diperoleh dari survei atau angket, kemudian diproses menggunakan metode statistik agar hasilnya relevan dan informatif. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan dua pendekatan utama, yaitu statistik deskriptif untuk menggambarkan data secara jelas dan statistik inferensial untuk menilai hubungan antar variabel, sehingga keseluruhan temuan dapat dipahami dengan lebih mendalam dan akurat. Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

1. Teknik Deskriptif

Teknik ini digunakan untuk menyajikan gambaran mengenai data dari hasil penelitian sebagaimana adanya. Melalui teknik ini, peneliti dapat memberikan gambaran umum mengenai variabel yang diteliti, sehingga dapat diperoleh kesimpulan yang bersifat umum.

2. Uji Analisis

Uji analisis yang dilakukan meliputi:

a) Uji Normalitas

Sebagai langkah awal dalam uji prasyarat sebelum memasuki proses analisis data harus dilakukan uji normalitas. Tujuan pengujian ini adalah untuk memastikan apakah data penelitian memiliki pola distribusi yang normal atau tidak. Dengan mengetahui hal tersebut, peneliti dapat menentukan apakah data sesuai untuk dianalisis dengan metode statistik yang sesuai.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas regresi digunakan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel independent (intensitas bermain game online) dengan variabel dependen (minat membaca siswa) bersifat linier. Melalui uji ini dapat diketahui keeratan hubungan, arah hubungan antar variabel.

3. Analisis Inferensial

a) Uji Korelasi Pearson Product Moment

Penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah uji korelasi Pearson Product Moment. Uji ini digunakan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan serta arah hubungan antar dua variabel, yaitu intensitas bermain *game online* dan minat membaca.

b) Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Dalam penelitian ini, koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca siswa.

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Tahap ini, peneliti melakukan pengamatan awal di lokasi penelitian guna memahami kondisi nyata serta mengidentifikasi permasalahan yang ada. Temuan dari observasi ini menjadi landasan dalam merancang proposal penelitian, yang memuat tujuan penelitian, metode yang akan diterapkan, serta strategi pelaksanaan secara menyeluruh.

2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian dilanjutkan dengan pengumpulan data secara langsung di lapangan. Aktivitas ini mencakup berbagai metode, termasuk penyebaran kuesioner, wawancara, dan pengamatan lapangan, yang dirancang untuk memperoleh informasi akurat dan relevan. Tujuan utama tahap ini adalah mendapatkan data yang mendalam sesuai fokus penelitian sehingga hasil yang diperoleh dapat dipercaya dan mendukung analisis selanjutnya.

3. Tahap Penyusunan Laporan

Tahap terakhir adalah pengolahan dan analisis data menggunakan teknik yang telah ditetapkan. Hasil analisis kemudian dirangkum dalam

laporan penelitian yang tersusun secara sistematis. Peneliti menyajikan temuan beserta pembahasan yang jelas dan sesuai tujuan penelitian, sehingga kesimpulan yang dihasilkan tidak hanya valid secara ilmiah, tetapi juga dapat menjadi dasar pertimbangan yang kuat bagi pihak-pihak terkait.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

Pada bagian ini, peneliti menguraikan berbagai data data yang diperoleh berkaitan dengan lokasi penelitian. Penyajian data mengenai lokasi penelitian memiliki peran penting dalam memberikan gambaran konteks yang jelas, baik dari aspek sosial, geografis, budaya, maupun kondisi khusus yang dapat memengaruhi proses pelaksanaan penelitian serta penafsiran terhadap hasil yang diperoleh. Informasi tersebut menjadi landasan dalam memahami tingkat relevansi dan keabsahan temuan penelitian. Oleh karena itu, data mengenai lokasi penelitian dalam karya ilmiah ini dijelaskan sebagai berikut.

1. Identitas MI AL-Fattah Malang

MI AL-Fattah merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar berbasis islam yang berlokasi di Jalan Telagawangi Nomor 39, Kelurahan Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur dengan kode pos 65142. Berdasarkan hasil akreditasi, MI AL-Fattah memperoleh akreditasi A yang menunjukkan kualitas pengelolaan dan layanan pendidikan yang baik. Madrasah ini didirikan pada tanggal 24 April 1989 dengan status sebagai madrasah swasta dan kepemilikan sendiri. Penyelenggaraan pendidikan di MI AL-Fattah berada di bawah naungan Yayasan Pembinaan Pendidikan Islam AL-Fattah.

Adapun untuk membantu pembaca dalam memahami identitas MI AL-Fattah Malang secara lebih jelas, peneliti menyajikan sebuah tabel yang berisi informasi umum mengenai lokasi penelitian.

Tabel 4. 1 Identitas MI AL-Fattah Malang

No	Data	Keterangan
1.	Nama Sekolah	MI AL-Fattah
2.	Alamat	Jl.Telagawangi No.39, Mojolangu, Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142
3.	Nama Kepala Sekolah	Imam Sobarudin, S.Pd
4.	No. Telp/Hp	(0341)486690
5.	Email	miafjoz@gmail.com
6.	No. Statistik Sekolah	111235730032
7.	NPSN	60720782
8.	Jenjang Akreditasi Sekolah	A
9.	Tahun Didirikan	24 April 1989
10.	Status Madrasah	Swasta
11.	Kepemilikan	Milik Sendiri
12.	Penyelenggara	Yayasan Pembinaan Pendidikan Islam AL Fattah
13.	Luas Tanah/ Status	990m ² /SHM

2. Visi, Misi, dan Tujuan MI AL-Fattah Malang

a. Visi MI AL-Fattah

“ Terwujudnya generasi yang cerdas, religius serta mempunyai wawasan yang luas dengan berlandaskan Pancasila dan Ahlussunnah Wal Jamaah.”

b. Misi MI AL-Fattah

Untuk mewujudkan visi tersebut, maka misi dalam bentuk kegiatan harus dilaksanakan. Berikut adalah misi dari MI AL-Fattah:

1. Menanamkan sikap religius melalui Pelajaran agama yang diberikan di sekolah.
2. Menanamkan sikap cinta tanah air dan nasionalisme lewat kegiatan belajar mengajar di sekolah.
3. Memberikan bimbingan konseling terhadap para siswa di dalam hal kemandirian serta kedisiplinan yang dilakukan secara berkala.
4. Menjalin Kerjasama yang baik antar penduduk sekolah dan sekelilingnya di dalam berbagi event dan kegiatan demi mewujudkan kemajuan sekolah bersama.
5. Menyelenggarakan berbagai event dan kegiatan untuk mendorong produktivitas, kreativitas dan juga untuk menambah wawasan bagi para peserta didik.
6. Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat.

c. Tujuan MI AL-Fattah

Mampu menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan Amanah dan substansi Tujuan Pendidikan Nasional, Menumbuh kembangkan Kecerdasan SQ, EQ, IQ berazaskan Aqidah Ahlussunnah Wal jamaah.

3. Guru dan Tenaga Kependidikan

MI AL-Fattah didukung oleh tenaga pendidik yang kompeten serta memiliki kualifikasi sesuai dengan bidang keahliannya. Para pendidik melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya secara profesional, serta berupaya mengembangkan kualitas lembaga agar MI AL-Fattah semakin maju dan berdaya saing.

Secara keseluruhan, jumlah tenaga pendidik di MI AL-Fattah sebanyak 21 orang. Kepemimpinan madrasah dijabat oleh Bapak Imam Sobarudin, M.Pd selaku kepala sekolah. Dari total tersebut, 12 orang bertugas sebagai wali kelas, 4 orang sebagai guru mata Pelajaran, dan 5 orang lainnya menjalankan tugas sebagai bendahara dan staf tata usaha sekolah.

4. Siswa

Siswa merupakan komponen utama dalam proses pendidikan karena menjadi pusat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Di MI AL-Fattah, peran siswa tidak hanya sebagai penerima materi yang disampaikan oleh guru, melainkan juga sebagai subjek yang aktif dalam setiap aktivitas belajar mengajar. Dalam penelitian ini, yang menjadi fokus adalah siswa kelas IV yang berjumlah 33 siswa. Mereka terbagi

menjadi dua rombongan belajar, yaitu kelas IV A sebanyak 18 siswa, serta kelas IV B sebanyak 15 siswa. Pembagian rombongan belajar ini dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif serta efektif.

5. Sarana dan Prasarana MI AL-Fattah

Sarana dan prasarana yang tersedia di MI AL-Fattah tergolong cukup lengkap dan mendukung. Ketersediaan fasilitas tersebut berperan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran sekaligus supaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di MI AL-Fattah. Adapun fasilitas yang dimiliki meliputi laboratorium komputer, mushola, lapangan, ruang guru, ruang kelas, ruang administrasi, koperasi, serta Unit Kesehatan Sekolah (UKS). Selain itu, beberapa ruang kelas telah dilengkapi dengan proyektor tetap, sementara kelas lainnya menggunakan proyektor bergerak sebagai penunjang proses pembelajaran.

B. Hasil Penelitian

Setelah peneliti melaksanakan pengumpulan data melalui metode survey dengan menggunakan angket kepada sampel penelitian yaitu siswa kelas IV MI AL-Fattah, sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditetapkan, maka pada bagian ini peneliti menyajikan data penelitian yang berhasil diperoleh. Data yang diperoleh tersebut selanjutnya dipaparkan secara sistematis dalam bentuk hasil penelitian sebagai berikut.

1. Uji Instrumen Penelitian

Pengajuan instrumen penelitian dilakukan sebagai tahapan penting untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan benar-benar mampu

mengukur variabel yang akan diteliti secara tepat dan memiliki konsistensi yang baik. Dalam penelitian ini, pengujian instrumen mencakup uji validitas dan reliabilitas, yang selanjutnya dijelaskan sebagai berikut.

a. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir instrumen mampu mengukur aspek yang sesuai dengan variabel yang diteliti secara tepat. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana item dalam angket memiliki keterkaitan dengan konstruk yang diukur, sehingga dapat merepresentasikan data secara akurat. berikut hasil uji validitas yang telah dilakukan:

1. Variabel Intensitas Bermain *Game Online*

Tabel 4. 2 Uji Validitas Variabel X

Item	Pearson Correlation	Batas Sig.	r Tabel	Keterangan
Intensitas Bermain Game Online				
X.1	0,301	0,05	0,361	Tidak valid
X.2	0,270	0,05	0,361	Tidak valid
X.3	-0,007	0,05	0,361	Tidak valid
X.4	0,538	0,05	0,361	Valid
X.5	0,415	0,05	0,361	Valid
X.6	0,502	0,05	0,361	Valid
X.7	0,288	0,05	0,361	Tidak valid

X.8	0,567	0,05	0,361	Valid
X.9	0,541	0,05	0,361	Valid
X.10	0,377	0,05	0,361	Valid
X.11	0,289	0,05	0,361	Tidak valid
X.12	0,357	0,05	0,361	Tidak valid
X.13	0,607	0,05	0,361	Valid
X.14	0,483	0,05	0,361	Valid
X.15	0,624	0,05	0,361	Valid
X.16	0,289	0,05	0,361	Tidak valid
X.17	0,640	0,05	0,361	Valid
X.18	0,656	0,05	0,361	Valid
X.19	0,508	0,05	0,361	Valid
X.20	0,491	0,05	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen variabel intensitas bermain game online menggunakan teknik Korelasi Pearson Product Moment, diketahui bahwa tidak seluruh butir pertanyaan memenuhi kriteria validitas. Dari keseluruhan item yang diuji, terdapat tujuh butir yang dinyatakan tidak valid, yaitu pada nomor 1, 2, 3, 7, 11, 12, dan 16, karena memiliki nilai r hitung yang lebih kecil dibandingkan r tabel pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, butir-butir tersebut dinyatakan gugur dan tidak digunakan dalam analisis selanjutnya, sedangkan item lainnya yang memenuhi kriteria validitas tetap dipertahankan sebagai instrumen penelitian.

2. Variabel Minat Membaca

Tabel 4. 3 Uji Validitas Variabel Y.

Item	Pearson Correlation	Batas Sig.	r Tabel	Keterangan
Minat Membaca				
X.1	0,552	0,05	0,361	Valid
X.2	-0,648	0,05	0,361	Valid
X.3	-0,177	0,05	0,361	Tidak valid
X.4	-0,334	0,05	0,361	Tidak valid
X.5	-0,382	0,05	0,361	Valid
X.6	0,542	0,05	0,361	Valid
X.7	0,689	0,05	0,361	Valid
X.8	0,740	0,05	0,361	Valid
X.9	0,620	0,05	0,361	Valid
X.10	0,559	0,05	0,361	Valid
X.11	0,506	0,05	0,361	Valid
X.12	0,389	0,05	0,361	Valid
X.13	0,535	0,05	0,361	Valid
X.14	0,537	0,05	0,361	Valid
X.15	0,372	0,05	0,361	Valid
X.16	0,495	0,05	0,361	Valid
X.17	0,342	0,05	0,361	Tidak valid
X.18	0,580	0,05	0,361	Valid
X.19	0,351	0,05	0,361	Tidak valid

X.20	0,299	0,05	0,361	Tidak valid
------	-------	------	-------	-------------

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen variabel minat membaca menggunakan teknik Korelasi Pearson Product Moment, diketahui bahwa tidak seluruh butir pertanyaan memenuhi kriteria validitas. Dari keseluruhan item yang diuji, terdapat lima butir yang dinyatakan tidak valid, yaitu pada nomor 3, 4, 17, 19, dan 20, karena memiliki nilai r hitung yang lebih kecil dibandingkan r tabel pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, kelima butir tersebut dinyatakan gugur dan tidak digunakan dalam analisis selanjutnya, sedangkan item lainnya yang memenuhi kriteria validitas tetap dipertahankan sebagai instrumen penelitian

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi dalam menghasilkan data yang relatif sama apabila digunakan secara berulang. Instrumen dikatakan reliabel apabila hasil pengukuran menunjukkan kestabilan dan tidak bersifat acak. Pengujian reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*, yaitu dengan membandingkan nilai koefisien α yang diperoleh dengan kriteria yang telah ditentukan. Apabila *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60 maka instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
1.	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	0,776	Reliabel
2.	Minat Membaca	0,787	Reliabel

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Cronbach's Alpha pada kedua variabel yang menunjukkan nilai lebih besar dari 0,60, sehingga instrumen pada variabel X dan Y dinyatakan reliabel, sehingga instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data karena telah memenuhi kriteria reliabilitas yang ditetapkan.

2. Analisis Statistika Deskriptif

Sebelum memasuki tahap pengujian hipotesis, analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran awal tentang keadaan variabel penelitian. Data yang diolah dari 33 responden digunakan dalam penelitian ini. Tujuan analisis ini adalah untuk menentukan nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata (mean), dan standar deviasi untuk masing-masing variabel yang diteliti: intensitas bermain *game online* (X) dan minat membaca (Y). Untuk lebih memahami kecenderungan dari data yang dikumpulkan, skor untuk masing-masing variabel juga dikategorikan ke dalam tiga kategori: rendah, sedang, dan tinggi.

a. Deskriptif Variabel X (Intensitas Bermain Game Online)

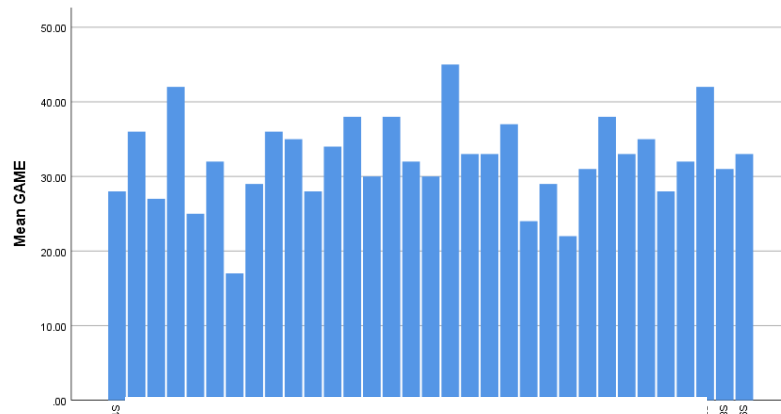
Tabel 4. 5 Skor Hipotetik

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
X Intensitas Bermain <i>Game</i> <i>Online</i>	33	17,00	45,00	32,21	5,856

Berdasarkan analisis statistik deskriptif terhadap 33 peserta, variabel X (intensitas bermain game daring) menunjukkan nilai minimum 17,00 dan nilai maksimum 45,00. Skor rata-rata adalah 32,21, dengan standar deviasi sebesar 5,856. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor responden memiliki skor yang mendekati nilai rata-rata, meskipun beberapa di antaranya menunjukkan tingkat intensitas bermain *game* yang lebih rendah atau lebih tinggi. Besarnya standar deviasi menunjukkan bahwa variasi skor antar responden tidak terlalu besar, sehingga sebaran data dapat dikategorikan relatif merata.

Selanjutnya, dilakukan analisis deskriptif untuk melihat distribusi dan variasi skor intensitas bermain *game online* pada masing-masing responden. Analisis tersebut disajikan dalam bentuk

grafik batang sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Diagram Batang Var X

Berdasarkan hasil analisis deskriptif melalui diagram batang variabel intensitas bermain *game online*, diketahui bahwa skor masing-masing responden menunjukkan adanya variasi. Perbedaan tinggi batang pada diagram menunjukkan bahwa tingkat intensitas bermain *game online* setiap siswa tidak sama. Sebagian besar responden memiliki skor pada rentang sedang, meskipun terdapat beberapa responden dengan skor rendah maupun tinggi.

Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai distribusi skor, nilai-nilai X dikelompokkan menjadi tiga kategori: rendah, sedang, dan tinggi. Tabel di bawah ini menunjukkan frekuensi dan persentase responden dalam setiap kategori:

Tabel 4. 6 Kategorisasi Intensitas Bermain Game Online

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	4	12,1
Sedang	23	69,7

Tinggi	6	18,2
Total	33	100

Berdasarkan pengelompokkan skor variabel X ke dalam tiga tingkatan, sebagian besar responden tergolong dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 23 orang (69,7%). Sebagai perbandingan, 4 responden (12,1%) tergolong dalam kategori rendah, sedangkan 6 responden (18,2%) tergolong dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas bermain *game online* secara keseluruhan di kalangan responden sebagian besar berada pada kategori sedang. Kondisi ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* belum berada pada tingkat yang tinggi, namun perlu mendapatkan perhatian karena berpotensi meningkat.

b. Deskriptif Variabel Y (Minat Membaca)

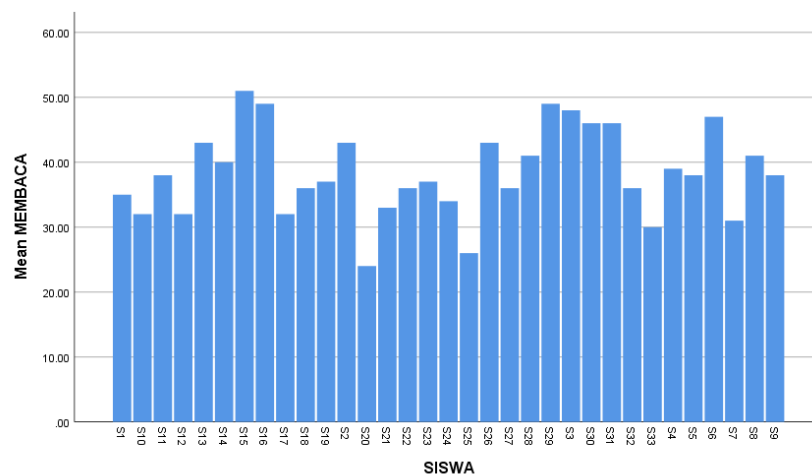
Tabel 4. 7 Skor Hipotetik

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Y Minat Membaca	33	24,00	51,00	38,39	6,712

Berdasarkan data dari tabel di atas, variabel Y (minat membaca) memiliki nilai minimum 24,00 dan nilai maksimum 51,00, dengan rata-rata 38,39 dan standar deviasi 6,71. Nilai standar

deviasi yang sedikit lebih besar daripada variabel X menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki skor minat membaca sekitar rata-rata, meskipun ada beberapa peserta yang menerima skor lebih tinggi atau lebih rendah dari rata-rata.

Selanjutnya, dilakukan analisis deskriptif untuk melihat distribusi dan variasi skor minat membaca pada masing-masing responden. Analisis tersebut disajikan dalam bentuk grafik batang sebagai berikut:



Gambar 4. 2Diagram Batang Var Y

Berdasarkan hasil analisis deskriptif melalui diagram batang variabel minat membaca, diketahui bahwa skor masing-masing responden menunjukkan adanya variasi. Perbedaan tinggi batang pada diagram menunjukkan bahwa tingkat minat membaca setiap siswa tidak sama. Sebagian besar responden memiliki skor pada rentang sedang hingga tinggi, meskipun terdapat beberapa responden dengan skor yang lebih rendah. Oleh karena itu,

dilakukan kategorisasi skor untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai tingkat minat membaca siswa

Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai distribusi skor, nilai-nilai Y dikelompokkan menjadi tiga kategori: rendah, sedang, dan tinggi. Tabel di bawah ini menunjukkan frekuensi dan persentase responden dalam setiap kategori:

Tabel 4. 8 Kategorisasi Minat Membaca

Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	4	12,1
Sedang	22	66,7
Tinggi	7	21,2
Total	33	100

Berdasarkan tabel distribusi kategori Minat Membaca, sebagian responden berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 22 orang (66,7%). Selanjutnya, kategori tinggi terdiri dari 7 orang (21,2%), sedangkan kategori rendah berjumlah 4 orang (12,1%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi umum minat membaca pada responden cenderung berada pada tingkat sedang. Hal ini menunjukkan bahwa minat membaca siswa belum optimal dan masih perlu ditingkatkan melalui berbagai upaya yang mendukung.

3. Uji Prasyarat

Pengujian prasyarat merupakan langkah penting yang harus dilakukan sebelum analisis data lebih lanjut. Hal ini bertujuan untuk memverifikasi bahwa data yang diperoleh telah memenuhi asumsi statistik, sehingga hasil yang dihasilkan memiliki tingkat validitas dan keandalan yang baik. Dalam konteks penelitian ini, uji normalitas dan linearitas digunakan sebagai persyaratan utama sebelum penerapan regresi linier sederhana.

a. Uji Normalitas

Salah satu asumsi penting dalam analisis regresi adalah uji normalitas yang dilakukan untuk menilai apakah data penelitian terdistribusi secara normal. Distribusi normal menunjukkan bahwa skor responden mengikuti pola yang sesuai, sehingga data tersebut layak untuk dianalisis lebih lanjut. Tabel di bawah ini menyajikan hasil uji normalitas dalam penelitian ini, yang diperoleh dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas

	Variabel	Sampel	<i>Asymp. Sig (2-tailed)</i>	Keterangan
1.	X. Intensitas Bermain <i>Game</i> <i>Online</i>	33	0,200	Data berdistribusi normal

2.	Y. Minat Membaca	33		
----	--------------------------------	----	--	--

Tabel di atas menyajikan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, yang dilakukan untuk memastikan apakah residu dari setiap variabel berdistribusi normal. Asumsi ini sangat penting dalam analisis regresi sederhana. Hasil menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk hubungan antara variabel X (intensitas bermain game online) dan variabel Y (minat membaca) adalah 0,200. Karena nilai ini melebihi tingkat signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa residu-residu tersebut berdistribusi normal. Sehingga, asumsi normalitas dipenuhi dalam penelitian ini, dan data tersedia untuk digunakan untuk langkah berikutnya, yaitu analisis regresi.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dalam tahap analisis prasyarat untuk mengevaluasi pola hubungan antara variabel independent dan dependen, apakah mengikuti bentuk linear atau tidak. Mengingat regresi linear sederhana bergantung pada asumsi tersebut, hubungan yang tidak linear berpotensi mengurangi validitas hasil analisis. Oleh karena itu, sebelum regresi dilakukan, perlu dipastikan bahwa hubungan antara variabel X (intensitas bermain *game online*) dan variabel Y (minat membaca) telah memenuhi kriteria linearitas.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig. Linearity	Sig. Deviation From Linearity
Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Minat Membaca	0,000	0,128

Hasil uji linearitas pada tabel menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berada di bawah taraf signifikansi 0,05. Temuan ini menandakan adanya hubungan linear yang signifikan antara variabel X (intensitas bermain *game online*) dan variabel Y (minat membaca). Artinya, perubahan minat membaca memiliki keterkaitan dengan tingkat intensitas bermain *game online*. Sementara itu, nilai deviasi dari linearitas sebesar 0,128 yang melebihi 0,05 menunjukkan tidak adanya penyimpangan yang berarti dari hubungan linear tersebut. Asumsi linearitas dalam penelitian ini dapat terpenuhi.

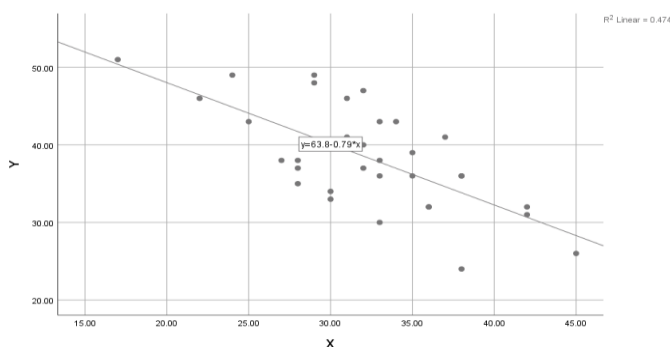
4. Analisis Inferensial

Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dan mengevaluasi hubungan antara variabel independent dan variabel dependen dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan regresi linear sederhana, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dari sampel yang mewakili populasi. Dengan hanya melibatkan satu variabel bebas, yaitu intensitas bermain *game online*,

dan satu variabel terikat, yaitu minat membaca, metode regresi linear sederhana dianggap sesuai. Hasil analisis memberikan gambaran mengenai arah hubungan, signifikansi hubungan, serta besarnya kontribusi variabel independent terhadap variabel dependen. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

a. *Scatter Plot*

Scatter Plot merupakan salah satu bentuk penyajian data dalam bentuk grafik yang digunakan untuk melihat pola hubungan antara dua variabel. Dalam penelitian ini, *scatter plot* digunakan untuk mengetahui pola hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca siswa secara visual. Melalui grafik ini, dapat diamati apakah hubungan antara kedua variabel menunjukkan kecenderungan tertentu, seperti hubungan positif, negatif, atau tidak terdapat hubungan. Oleh karena itu, untuk memperjelas pola hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca siswa, disajikan grafik *scatter plot* sebagai berikut:



Gambar 4. 3 Scatter Plot

Bedasarkan *scatter plot* di atas terlihat bahwa sebaran titik-titik data menunjukkan pola tertentu meskipun tidak seluruhnya berada pada satu garis yang sama. Hal ini menunjukkan adanya variasi antar responden, di mana tidak semua siswa dengan intensitas bermain *game online* tinggi memiliki minat membaca yang rendah. Terdapat beberapa siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi namun tetap menunjukkan minat membaca yang cukup tinggi, demikian pula sebaliknya.

Namun demikian, apabila diamati secara keseluruhan, sebaran titik-titik data cenderung membentuk pola menurun dari kiri atas ke kanan bawah. Pola ini menunjukkan adanya kecenderungan hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca siswa. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka minat membaca siswa cenderung menurun, meskipun kecenderungan tersebut tidak berlaku mutlak pada setiap individu.

b. Uji Korelasi Pearson *Product Moment*

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi Pearson *Product Moment* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca siswa. Uji korelasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan serta arah hubungan antara kedua variabel yang diteliti. Berikut hasil dari uji korelasi Pearson *Product Moment*.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Analisis Korelasi Product Moment

Variabel	Pearson Correlation (r)	Sig.(2-tailed)	Keterangan
Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Minat Membaca	-0,688	0,000	Signifikan

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson *Product Moment* pada tabel di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,688 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca siswa. Hal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini mampu menjelaskan adanya keterkaitan antara kedua variabel yang diteliti.

Nilai koefisien korelasi sebesar -0,688 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori kuat dan memiliki arah hubungan negatif. Kategori kuat ini menunjukkan bahwa tingkat keeratan hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca siswa cukup tinggi. Arah hubungan negatif tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka minat membaca siswa cenderung

menurun. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online*, maka minat membaca siswa cenderung meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pola hubungan yang konsisten antara kedua variabel dalam penelitian ini.

c. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi yang dilambangkan dengan R^2 , merupakan ukuran statistik dengan nilai antara 0 sampai 1. Semakin besar nilai R^2 , semakin besar pula kemampuan variabel independen dalam menjelaskan perubahan pada variabel dependen. Sebaliknya, nilai yang kecil menunjukkan bahwa kontribusinya terbatas. Nilai koefisien determinasi diperoleh dari kuadrat koefisien korelasi (r^2) yang kemudian dikalikan 100% sehingga menghasilkan presentase hubungan antara variabel intensitas bermain game online dengan minat membaca siswa.

Tabel 4. 12 Koefisien Determinasi

Komponen	Nilai
Koefisien korelasi (r)	-0,688
Rumus koefisien determinasi	$KD = (r^2) \times 100\%$
Perhitungan	$KD = (-0,688)^2 \times 100\%$
Hasil	$KD = 0,473 \times 100\%$ $= 47,3 \%$

Berdasarkan tabel perhitungan koefisien determinasi di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar -0,688. Nilai tersebut

kemudian dihitung menggunakan rumus koefisien determinasi, yaitu $r^2 \times 100\%$, sehingga diperoleh hasil sebesar 47,3 %. Nilai ini menunjukkan bahwa variasi minat membaca siswa berkaitan dengan intensitas bermain *game online* sebesar 47,3 %.

Dengan demikian, sisanya sebesar 52,7 % berkaitan dengan faktor lain di luar penelitian yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa intensitas bermain *game online* memiliki keterkaitan yang cukup besar terhadap minat membaca siswa, meskipun tidak menjadi satu-satunya faktor yang berhubungan dengan variabel tersebut.

d. Penarikan Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang.

H_a : Terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca kelas IV MI AL-Fattah Malang.

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson Product Moment yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel intensitas bermain *game online* dengan variabel minat membaca siswa.

Berdasarkan hasil analisis tersebut H_0 ditolak dan H_a diterima. Penolakan H_0 menunjukkan bahwa asumsi tidak adanya hubungan tidak didukung oleh data. Sebaliknya, penerimaan H_a menegaskan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dan minat membaca siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca siswa. Hubungan yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan adanya keterkaitan antara kedua variabel yang diteliti. Hal ini memperkuat hasil analisis sebelumnya yang menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki hubungan dengan minat membaca siswa, sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat dinyatakan terbukti secara statistik.

BAB V

PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan pembahasan temuan penelitian yang dijelaskan pada bab sebelumnya. Secara khusus, bab ini mengkaji tingkat intensitas bermain *game online*, tingkat minat membaca, serta hubungan intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca di kalangan siswa kelas empat di MI Al-Fattah Malang, sesuai dengan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Hasil analisis yang telah dilakukan kemudian diinterpretasikan yang dikaitkan dengan teori serta penelitian yang relevan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam.

1. Tingkat intensitas bermain *game online* siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 33 responden siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang, tingkat intensitas bermain *game online* secara keseluruhan berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh sebagian besar responden, yaitu sebanyak 23 siswa (69,7%) yang tergolong kategori sedang, diikuti 6 siswa (18,2%) dalam kategori tinggi, dan juga 4 siswa (12,1%) dalam kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang didominasi oleh kategori sedang.

Hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa *game online* sudah menjadi bagian dari keseharian siswa, meskipun belum berada pada tingkat yang mengkhawatirkan. Kondisi ini sejalan dengan temuan awal penelitian, bahwa hampir seluruh siswa sudah mengenal dan juga memainkan *game online* dalam kehidupan sehari-hari, bahkan beberapa di antaranya bermain berkali-kali dalam sehari. Fenomena ini tidak terlepas dari meluasnya kepemilikan *smartphone* di

kalangan anak dan juga akses internet yang semakin mudah, sehingga *game online* kini sudah menjadi bagian dari aktivitas keseharian siswa sekolah dasar.⁶² *Game online* yang paling banyak dimainkan oleh siswa sekolah dasar antara lain *Mobile Legend*, *free fire*, dan *roblox*, yang mudah diakses melalui *smartphone* di mana saja dan kapan saja.

Intensitas bermain *game online* dalam penelitian yang diukur berdasarkan empat aspek menurut Chaplin dalam Haqq, yaitu Frekuensi, lama waktu, konsentrasi penuh, dan emosional.⁶³ Berdasarkan hasil kategorisasi yang didominasi oleh kategori sedang, dapat diketahui bahwa keempat aspek tersebut telah mulai tampak dalam kehidupan sehari-hari siswa, meskipun belum mencapai tingkat yang berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah cukup rutin bermain *game online*, menghabiskan waktu yang relatif banyak untuk bermain, serta mulai merasakan respons emosional tertentu seperti rasa senang maupun gelisan saat bermain ataupun saat menang kalah dalam bermain. Meskipun demikian, tingkat intensitas tersebut masih belum berada pada kondisi yang sepenuhnya tidak terkendali ataupun sampai mengganggu kehidupan siswa secara signifikan.⁶⁴

Hasil dalam penelitian ini, meskipun tingkat intensitas bermain *game online* berada pada kategori sedang, kondisi ini tetap perlu diperhatikan. Intensitas bermain *game online* yang dibiarkan tanpa pengawasan bisa berpotensi meningkat dengan seiring berjalannya waktu dan semakin mudahnya akses

⁶² Mariana, "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar."

⁶³ Haqq, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet " A, B, Dan, C " Kecamatan Lowokwaru Kota Malang."

⁶⁴ Nelwan and Situmorang, "Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19."

internet serta kepemilikan smartphone di kalangan sekolah dasar.⁶⁵ Semakin tingginya keterlibatan anak dalam aktivitas *game online* tidak hanya memberikan pengaruh secara langsung, tetapi juga berpotensi memengaruhi motivasi belajar serta perilaku sosial mereka secara perlahan.⁶⁶ Selain itu, intensitas bermain *game online* yang berlebihan sering menyebabkan anak kesulitan mengatur waktu dengan baik, sehingga waktu untuk belajar maupun beristirahat kerap terabaikan. Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua dan guru menjadi sangat penting agar aktivitas bermain *game online* tetap dalam batas yang sewajarnya dan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap proses belajar siswa, termasuk terhadap kebiasaan membaca mereka.⁶⁷

2. Tingkat minat membaca siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 33 responden siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang, tingkat minat membaca secara keseluruhan berada pada tingkat kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh sebagian besar responden, yaitu sebanyak siswa (66,7%) yang tergolong dalam kategori sedang, kemudian 7 siswa (21,1%) dalam kategori tinggi, dan 4 siswa (12,1%) dalam kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat membaca siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang secara umum berada pada tingkat yang belum optimal dan perlu ditingkatkan.

⁶⁵ Kurnada and Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Gmae Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar."

⁶⁶ Larasati, Kanzunnudin, and Pratiwi, "Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak."

⁶⁷ Hermawan and Abdul Kudus, "PERAN ORANG TUA DALAM MENCEGAH ANAK KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DI ERA DIGITAL Dheri Hermawan Dan Wahid Abdul Kudus Universitas Sultan Ageng Tirtayasa , Indonesia Email : 2290180027@untirta.Ac.Id Dan Abdulkudus25@gmail.Com INFO ARTIKEL Diterima Diterima."

Hal tersebut menunjukkan bahwa kebiasaan membaca belum sepenuhnya menjadi bagian dari diri siswa sebagai kegiatan yang dilakukan secara sadar, sukarela, dan berkelanjutan. Keadaan ini sesuai dengan temuan awal penelitian yang memperlihatkan bahwa siswa umumnya membaca hanya ketika mendapat tugas atau arahan dari guru serta masih jarang melakukan kegiatan membaca atas inisiatif sendiri. Kurangnya minat membaca pada siswa sekolah dasar sebenarnya bukan merupakan masalah baru, melainkan menjadi gambaran kondisi literasi di Indonesia yang hingga kini masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan laporan PISA tahun 2018, Indonesia menempati peringkat 74 dari 79 negara dalam aspek membaca, yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan kebiasaan literasi siswa Indonesia masih jauh dari standar internasional.⁶⁸

Minat membaca pada penelitian ini diukur berdasarkan empat aspek menurut Sudarsana dan Bastiano, yaitu kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekuensi membaca, dan jumlah buku yang dibaca.⁶⁹ Berdasarkan hasil kategorisasi yang menunjukkan kategori sedang, dapat diketahui bahwa keempat aspek tersebut masih belum berkembang secara maksimal pada diri siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Salmeto yang menyatakan minat merupakan ketertarikan atau rasa suka terhadap sesuatu yang mendorong seseorang untuk terus melibatkan diri dalam aktivitas tersebut tanpa adanya paksaan dari siapapun.⁷⁰ Berdasarkan pandangan tersebut, hasil penelitian yang menunjukkan bahwa minat membaca berada pada kategori

⁶⁸ OECD, "PISA 2018 Results (Volume I): What Student Know and Can Do."

⁶⁹ Sudarsana and Bastiano, "Pembinaan Minat Baca."

⁷⁰ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.

sedang menandakan bahwa motivasi internal siswa untuk membaca secara sukarela masih belum berkembang secara maksimal. Siswa belum sepenuhnya memiliki rasa ketertarikan yang kuat terhadap kegiatan membaca sebagai aktivitas yang menyenangkan sekaligus bermanfaat, sehingga membaca belum menjadi kebiasaan yang dilakukan secara rutin dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Kondisi minat membaca yang masih berada pada kategori sedang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun lingkungan di sekitarnya. Kurangnya budaya membaca dalam keluarga, terbatasnya ketersediaan bahan bacaan yang menarik, serta minimnya dorongan dari lingkungan belajar menjadi beberapa hal yang ikut memengaruhi kurangnya minat membaca siswa.⁷¹ Oleh karena itu, diperlukan upaya bersama antara pihak sekolah, guru, dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuhnya minat membaca sejak dini, agar siswa dapat menjadikan membaca sebagai kebutuhan dan kebiasaan yang menyenangkan.

3. Hubungan intensitas bermain game online terhadap minat membaca siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang

Hasil analisis menggunakan uji Korelasi Product Moment menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,688 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (kurang dari 0,05), sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Nilai signifikansi 0,000 membuktikan bahwa korelasi antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca siswa adalah signifikan secara

⁷¹ Joko Santoso, "Ketertarikan Game Online Daripada Minat Membaca Bagi Anak" 2, no. 2 (2022): 105–10.

statistik. Nilai koefisien korelasi sebesar -0,688 menunjukkan dua hal penting: pertama, arah hubungan yang negatif, artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah minat membaca siswa, begitu pula sebaliknya; kedua, keeratan hubungan berada pada kategori kuat, yang berarti perubahan pada intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh yang besar dan konsisten terhadap minat membaca siswa. Temuan ini menegaskan bahwa intensitas bermain *game online* dan minat membaca merupakan dua variabel yang berkaitan erat dan bergerak secara berlawanan arah.

Bermain *game online* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat memengaruhi kebiasaan belajar siswa, salah satunya yaitu minat membaca. *Game online* umumnya dirancang dengan tampilan visual yang menarik, sistem level bertahap, serta tantangan yang mendorong pemain untuk terus melanjutkan permainan. Selain itu, *game online* juga memungkinkan adanya interaksi sosial dengan pemain lain, sehingga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan emosional pemain.⁷²

Karakteristik tersebut membuat game online mampu memberikan kepuasan secara cepat melalui sistem penghargaan (reward) dan pencapaian level tertentu. Bentuk kepuasan yang bersifat instan ini membuat kebiasaan penggunaan waktu yang intens dan dilakukan secara berulang. Apabila siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain, maka kesempatan yang dimiliki untuk melakukan aktivitas membaca tentu semakin terbatas. Keadaan ini berpotensi mengubah prioritas siswa dari kegiatan literasi yang bersifat edukatif menjadi aktivitas hiburan berbasis digital. Kondisi ini menunjukkan pergeseran pola

⁷² Santoso.

aktivitas siswa dari kegiatan yang bersifat kognitif mendalam menuju aktivitas yang lebih instan dan menghibur.

Sebaliknya, kegiatan membaca memerlukan konsentrasi, ketekunan, dan keterlibatan kognitif yang lebih mendalam. Berbeda dengan *game online* yang memberikan umpan balik secara cepat, membaca membutuhkan proses pemahaman yang bertahap untuk menangkap makna dari teks yang dibaca. Membaca juga menuntut daya tahan fokus yang lebih lama.⁷³ Apabila perhatian siswa lebih banyak tersita pada permainan *game online*, maka membaca tidak lagi menjadi kebiasaan sehari-hari, melainkan hanya dilakukan ketika terdapat tuntutan tugas dari sekolah.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan anak-anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana usia ini, anak-anak lebih tertarik pada kegiatan yang interaktif, visual, dan praktis.⁷⁴ *Game online* memenuhi karakteristik tersebut, sehingga lebih mudah menarik perhatian siswa dibandingkan dengan aktivitas membaca yang menuntut konsentrasi penuh. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian, di mana siswa cenderung memilih aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya, yaitu aktivitas yang memberikan pengalaman langsung dan menyenangkan seperti *game online*.

Menurut Slameto, minat adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal yang mendorong seseorang untuk terus melibatkan diri dalam aktivitas

⁷³ Faidia Dewantara Hasibuan and Siti Quratul Ain, "Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Minat Baca Pada Siswa Kelas IV Di SDN 10 Kecamatan Kandis" 13, no. 2 (2024).

⁷⁴ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikannya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," n.d., 116–52.

tersebut.⁷⁵ Minat membaca tidak terbentuk secara instan, tetapi tumbuh melalui proses pembiasaan serta pengalaman positif yang dilakukan secara konsisten. Ketika pengalaman yang lebih sering diperoleh siswa justru berasal dari aktivitas permainan digital, maka kemungkinan untuk memilih membaca sebagai aktivitas yang menyenangkan berkurang.

Urgensi minat membaca ini sesungguhnya telah mendapat penekanan yang sangat kuat dalam ajaran Islam. Allah Swt. menurunkan wahyu pertama kepada Nabi Muhammad Saw. berupa perintah membaca, sebagaimana termaktub dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1–5: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” Ayat ini menegaskan bahwa membaca bukan sekadar aktivitas kognitif biasa, melainkan sebuah kewajiban spiritual yang menjadi pintu masuk bagi manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Kata “iqra” yang diulang dua kali dalam ayat tersebut mencerminkan betapa Islam sangat mengutamakan budaya membaca dan berpikir.⁷⁶ Oleh karena itu, kurangnya minat membaca siswa yang dalam penelitian ini terbukti dipengaruhi oleh tingginya intensitas bermain *game online* tidak hanya merupakan permasalahan akademik, tetapi juga memiliki dimensi keagamaan yang perlu mendapat perhatian serius dari seluruh elemen pendidikan.

⁷⁵ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.

⁷⁶ Siti Aminah and Rizki Rinaldi, “Menggali Makna Perintah Membaca Dalam Surat Al- Alaq : Tanggung Jawab Pustakawan Dalam Mendorong Literasi Masyarakat Di Era Modern” 1 (n.d.): 88–106.

Keterkaitan antara aspek intensitas bermain *game online* dengan aspek minat membaca dapat ditelaah secara lebih mendalam melalui dimensi-dimensi masing-masing variabel. Intensitas bermain *game online* mencakup empat aspek utama, yaitu frekuensi, lama waktu, konsentrasi penuh, serta emosional. Sementara itu, minat membaca siswa dapat dilihat dari aspek kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekuensi membaca, serta jumlah buku yang dibaca.⁷⁷ Ketika frekuensi dan durasi bermain *game online* semakin meningkat, waktu yang semestinya digunakan untuk membaca menjadi berkurang secara signifikan. Lebih dari itu, keterlibatan emosional yang intens dalam *game online* membuat siswa terbiasa dengan stimulus visual yang serba cepat dan instan, sehingga aktivitas membaca yang bersifat lambat dan memerlukan konsentrasi penuh terasa kurang menarik. Kondisi ini pada akhirnya berdampak pada melemahnya kesenangan membaca, berkurangnya kebiasaan membaca, dan menurunnya rasa ingin tahu siswa terhadap konten bacaan. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa hubungan negatif antara kedua variabel tersebut bersifat sistemik, di mana setiap peningkatan pada aspek intensitas bermain *game online* secara konsisten diikuti oleh penurunan pada aspek-aspek minat membaca siswa.

Berdasarkan temuan penelitian ini, minat anak-anak dalam membaca tidak hanya dipengaruhi oleh seberapa sering mereka bermain *game online*. Koefisien determinasi (R^2) tercatat sebesar 0,473, yang menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memberikan kontribusi sebesar 47,3 % terhadap minat membaca. Sementara itu, sisanya 52,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain,

⁷⁷ Sudarsana and Bastiano, "Pembinaan Minat Baca."

seperti dukungan orang tua, kebiasaan literasi di rumah, lingkungan belajar, serta strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi minat membaca, melainkan salah satu dari berbagai faktor yang saling berkaitan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *game online* tidak selalu berdampak negatif apabila dilakukan dalam batas yang wajar dan berada pada pengawasan yang tepat. Namun, apabila tidak terdapat kontrol yang jelas, maka intensitas bermain yang tinggi berpotensi mengurangi waktu belajar siswa, termasuk aktivitas membaca.⁷⁸ Apabila kondisi tersebut berlangsung secara terus-menerus, maka minat membaca dapat mengalami penurunan secara bertahap tanpa disadari.

Siswa masih dalam tahap mengembangkan kemampuan literasi mereka di sekolah dasar, minat terhadap membaca sangatlah penting. Membaca tidak hanya sekadar mengenali huruf; tetapi juga mencakup pemahaman, penafsiran, dan pengolahan isi teks. Minat membaca yang baik akan berdampak pada kemampuan memahami materi pelajaran yang menunjang prestasi akademik siswa secara keseluruhan.⁷⁹ Dengan demikian, upaya untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas hiburan digital dan kegiatan literasi perlu menjadi perhatian bersama antara guru dan orang tua.

Penting bagi guru dan orang tua untuk bekerja sama untuk mengurangi dampak negatif permainan daring terhadap siswa. Bertanggung jawab atas

⁷⁸ Juriah, Irvia Eriza, and Chientya Annisa R.P, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMK Alam Karya Babelan," *Almufi Jurnal Sosial Dan Humaniora (ASH)* 1, no. 3 (2024).

⁷⁹ Hasibuan and Ain, "Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Minat Baca Pada Siswa Kelas IV Di SDN 10 Kecamatan Kandis."

bimbingan siswa, pelatihan mereka, dan pemantauan perkembangan kemampuan membaca mereka di sekolah adalah guru. Di sisi lain, orang tua bertanggung jawab atas penggunaan ponsel di rumah, membatasi waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, dan mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang lebih bermanfaat.⁸⁰ Melalui kerja sama yang selaras antara sekolah dan keluarga, intensitas bermain *game* dapaturangi, sehingga tidak mengganggu minat belajar maupun kebiasaan membaca siswa.

Dengan demikian, temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* dapat memengaruhi ketertarikan mereka terhadap membaca. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan yang tepat dan pengelolaan waktu yang baik untuk menjamin bahwa aktivitas bermain *game online* tidak berdampak negatif terhadap kebiasaan membaca siswa di tingkat sekolah dasar.

⁸⁰ Anisa Apri et al., “Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Mengatasi Moralitas Dan Karakter Negatif Siswa Era Game Online Free Fire Di Kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah,” no. 1 (2025): 96–112.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas bermain *game online* siswa kelas IV MI AL-Fattah Malang berada pada kategori sedang, dengan sebagian besar responden yaitu 23 siswa (69%) tergolong dalam kategori tersebut. Begitu pula dengan tingkat minat membaca siswa yang berada pada kategori sedang. Kondisi ini menggambarkan bahwa *game online* sudah menjadi bagian dari keseharian siswa dan membentuk pola kebiasaan yang cukup menetap, sementara di sisi lain minat membaca siswa belum berkembang secara optimal karena dorongan internal untuk membaca secara sukarela dan konsisten belum tumbuh dengan baik.

Hasil uji korelasi juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca siswa, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori kuat dan arah hubungan negatif, artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka minat membaca siswa juga cenderung menurun, begitu juga sebaliknya. Adapun nilai koefisien determinasi sebesar 47,3% menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap minat membaca siswa, sedangkan sisanya 52,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran bagi Sekolah

Sekolah diharapkan membuat program literasi sekolah secara berkelanjutan, seperti gerakan wajib membaca sebelum pelajaran, lomba literasi dan menyediakan fasilitas perpustakaan yang menarik bagi anak. lingkungan sekolah yang mendukung akan membantu menyeimbangkan pengaruh perkembangan teknologi digital terhadap kebiasaan belajar siswa.

2. Saran bagi Guru

Guru diharapkan dapat memotivasi siswa untuk membaca dan menerapkan berbagai metode pengajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat mereka dalam membaca. Di samping itu, guru juga bisa memberikan wawasan kepada siswa tentang konsekuensi dari terlalu banyak bermain *game online*.

3. Saran bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua untuk secara aktif mengawasi penggunaan perangkat elektronik serta keterlibatan anak mereka dalam bermain *game online*. Mereka dapat memperkenalkan kegiatan alternatif dan menyenangkan untuk menjaga minat anak-anak. Selain itu, orang tua harus mendorong kebiasaan membaca di rumah dengan menyediakan buku-buku yang sesuai dengan usia anak-anak mereka. Membangun

kebiasaan tersebut sangat penting, karena orang tua memainkan peran kunci dalam menumbuhkan budaya literasi sejak usia dini.

4. Saran bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu mengelola waktu bermain *game online* secara bijak. Bermain game bukan sepenuhnya negatif, namun perlu dibatasi agar tidak mengurangi waktu belajar dan membaca. Siswa perlu dibiasakan untuk menjadikan membaca sebagai kebutuhan dan kebiasaan harian, bukan sekedar aktivitas ketika diperintah guru.

5. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Oleh sebab itu, peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan kajian dengan menambahkan variabel lain yang sesuai dengan fenomena yang sedang berkembang. Selanjutnya, penelitian ini juga memiliki keterbatasan jumlah sampel yang tergolong kecil. Dengan demikian, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah responden yang lebih banyak agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas serta mampu menggambarkan kondisi yang lebih representative.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Jihan Tri, Ina Magdalena, and Asih Rosnaningsih. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Membaca Pada Siswa Kelas III SDN Perumnas 1 Kota Tangerang" 4 (2022): 3377–82.
- Amelia, Rezki, Agus Mukti Wibowo, Agus Priatmoko, Wiku Aji Sugiri, and Galih Puji Mulyoto. "Need Analysis of Digital Microlearning Materials with Scaffolding for Generation Z Pre-Service Teachers in Islamic Primary Education" 12 (2025): 93–106.
- Aminah, Siti, and Rizki Rinaldi. "Menggali Makna Perintah Membaca Dalam Surat Al- Alaq: Tanggung Jawab Pustakawan Dalam Mendorong Literasi Masyarakat Di Era Modern" 1 (n.d.): 88–106.
- Apri, Anisa, Norma Handayani, Ali Akbar Jono, Universitas Islam, Negeri Fatmawati, and Sukarno Bengkulu. "Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Mengatasi Moralitas Dan Karakter Negatif Siswa Era Game Online Free Fire Di Kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah," no. 1 (2025): 96–112.
- Ardini, Puspa Pupung, and Anik Lestarinigrum. "Bermain & Permainan Anak Usia Dini." *Adjie Media Nusantara*, 2018.
- Arifin, Nurul, and Wiryo Nuryono. "Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online Dalam Perspektif Islam Dan Cara Penanganannya," n.d.
- Asnawati Matondang. "Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2018): 24–32.

- Bulan, Andi Sri. "Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII Di MTs Annurain Lonrae." *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (2024): 65–75. <https://doi.org/10.30863/attadib.v4i2.5193>.
- D. J, Kuss, and Griffiths M. D. "Internet Gaming Addiction : A Systematic Review of Empirical Research." *International Jurnal of Mental Health and Addiction* 10(2) (2012).
- Dan Pembinaan Bahasa, Badan Pengembangan. "Kamus Besar Bahasa Indonesia IV Daring," 2025.
- . "KBBI IV Daring," 2025.
- . "KBBI VI Daring," 2025.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Jakarta Bumi Aksara, 2007.
- Elendiana, Magdalena. "Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2020): 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>.
- Giri Prawiyogi, Anggy, Tia Latifatu Sadidah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar" 5, no. 1 (2021): 446–52.
- Guntur Tarigan, Henry. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung, 2021.
- Haqq, Taufan Akbar. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet " A, B, Dan, C " Kecamatan Lowokwaru Kota Malang," 2016.

Hasibuan, Faidia Dewantara, and Siti Quratul Ain. “Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Minat Baca Pada Siswa Kelas IV Di SDN 10 Kecamatan Kandis” 13, no. 2 (2024).

Hermawan, Dheri, and Wahid Abdul Kudus. “PERAN ORANG TUA DALAM MENCEGAH ANAK KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DI ERA DIGITAL Dheri Hermawan Dan Wahid Abdul Kudus Universitas Sultan Ageng Tirtayasa , Indonesia Email : 2290180027@untirta.Ac.Id Dan Abdulkudus25@gmail.Com INFO ARTIKEL Diterima Diterima” 2, no. 5 (2021): 778–89.

Jafri, Yendrizar, Sinta Rahma Yuni, and Yuli Permata Sari. “Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis* 1, no. 1 (2018): 1–19. <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>.

Jamaludin, Ujang, Reksa Adya Pribadi, and Dina Apriliani. “Analisis Minat Baca Siswa Kelas 4A SDN Purut Kota Serang” 09 (2023): 3408–19.

Juriah, Irvia Eriza, and Chientya Annisa R.P. “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMK Alam Karya Babelan.” *Almufi Jurnal Sosial Dan Humaniora (ASH)* 1, no. 3 (2024).

Kurnada, Nada, and Rossi Iskandar. “Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Gmae Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar” 5, no. 6 (2021): 5660–70.

Larasati, Erlyn Dwi, Mohammad Kanzunnudin, and Ika Ari Pratiwi. “Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak” 2, no. 2 (2023): 112–23. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>.

Mariana, Dewi. "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar" 3, no. 2 (2020): 99–104.

Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikannya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," n.d., 116–52.

Marlini, Cut, and Sariman. "Hubungan Kemampuan Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 19 Banda Aceh," n.d., 28–41.

Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. "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, no. 2 (2016): 103–18. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>.

Masykur, and Siti Solekhah. "TAFSIR QUR'AN SURAH AL-'ALAQ AYAT 1 SAMPAI 5 (Perspektif Ilmu Pendidikan)." *Jurnal Studi Keislaman* 2, no. 2 (2021): 72–87.

Muflih, Rifqi, and Hardi Santosa. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 4957–66.

Mulyani, Fitri, and Nur Haliza. "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan" 3 (2021).

Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta, 200AD.

Nelwan, Yesaya Imanuel, and Dominikus David Biondi Situmorang. "Potret

Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19.” *Psiko Edukasi* 20, no. 2 (2022): 176–88. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417>.

Nuraeni, Yeni, Ahmad Nazrian Nico, Hady Fadhilah Hasan, and Revala Wilya Dwi Sulanda. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa Sekolah Dasar” 11, no. 8 (2025). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.

Nurmayani, Muhaemin, and Mirnawati. “Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dalam Era Society 5 . 0 : Studi Di Kota Palopo , Sulawesi Selatan , Indonesia” 12, no. 3 (2023): 299–318.

Nurzainul Hakimah, Ema. “Pengaruh Kesadaran Merek, Persepsi Kualitas, Asosiasi Merek, Loyalitas Merek Terhadap Keputusan Pembelian Makanan Khas Daerah Kediri Tahu Merek ‘POO’ Pada Pengunjung Toko Pusat Oleh-Oleh Kota Kediri.” *Nusamba* 1, no. 1 (2016): 13–21.

Nuzulia, Nuril, and Ana Zuyyina Fitri. “Pengembangan Media Pembelajaran POP UP BOOK Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD” 4, no. 2 (2025): 88–103.

OECD. “PISA 2018 Results (Volume I): What Student Know and Can Do.” Paris, 2019.

Pramayshela, Ananta, Erma Yanti Tanjung, Fitri Yantu Pasaribu, and Rinanti Ito Pohan. “Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 Sd” 1, no. 3 (2023).

Putri, Desy Purnama, Muhammad Yuliansyah, and Eka Sri Handayani. “Adiksi

- Game Online Dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik.” *Media Bina Ilmiah* 17, no. 6 (2023): 1213–24.
- Rahim, Farida. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. 2nd ed. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Rahmatullah, Azam Syukur Rahmatullah, and Willis Diana. “Positif Negatif Game Online Pada Anak-Anak Dan Tindakan Pencegahannya.” *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)* 5, no. 1 (2022): 164–79. <https://doi.org/10.35335/abdimas.v5i1.2274>.
- Rahmawati, Devie, Deddy Mulyana, and Boy Rafli Amar. *Kecanduan Game Online*. Jakarta, 2021.
- Rahyuni, Rahyuni, Muhammad Yunus, and Sundari Hamid. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.” *Bosowa Journal of Education* 1, no. 2 (2021): 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>.
- Sagara, Satria, and Achmad Mujaib Masykur. “Gambaran Online Gamer.” *Jurnal EMPATI* 7, no. 2 (2020): 802–8. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>.
- Santoso, Joko. “Ketertarikan Game Online Daripada Minat Membaca Bagi Anak” 2, no. 2 (2022): 105–10.
- Sari, Tika, and Muhammad Walid. “Urgensi Pendidikan Keluarga Dalam Mengembangkan Budaya Gemar Membaca Siswa” 6 (2022): 1335–54.
- Slameto, Drs. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. PT.RINEKA CIPTA, n.d.

Sudarsana, Undang, and Bastiano. “Pembinaan Minat Baca.” Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2010.

Sugiyono. “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.” Bandung: ALFABETA,cv, 2019.

Suharyoto, and Resty Jayanti Fakhlina. “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Minat Baca Siswa Kelas VI Di SD Kerdonmiri I Rongkop,” 2024, 465–74.

Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.” *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.

Tabrani, Muhammad, Meilla Dwi Nurmala, Lenny Wahyuningsih Program, Studi Bimbingan, and Dan Konseling. “Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMAN 29 Kabupaten Tangerang.” *Diversity Guidance and Counseling Journal* 2, no. 2 (2024): 1–10.

Wahyuliarmy, Ayu Imasria, Citra Ayu, Kumala Sari, Universitas Islam, Negeri Sayyid, and Ali Rahmatullah. “Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial.” *IDEA: Jurnal Psikologi*, 2021, 100–113.

Wibowo, Mas Teguh, Ali Imran Sinaga, Nur Alfina, Sari Sitepu, Asril Azhari Hasibuan, and Miftahul Jannah. “JURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies) Kontroversi Hukum Game Online Dalam Perspektif Fikih Islam” 5 (2025): 14–27. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>.

Widada, Dwi Masdi. "Implementasi Strategi SQ3R Membaca Kritis Sastra Siswa MI Kelas Lanjut" 4, no. 2 (2017).

Yuliandari, Ria Norfika. "Exploring Elementary School Readiness for Implementing Deep Learning Technology in Digital Education" 9, no. 3 (2025): 524–33.

Yus, Anita. "Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak." *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 8, no. 2 (2013): 153–58.
<https://doi.org/10.21009/jiv.0802.9>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 647/Un.03.1/TL.01.04/02/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

9 Februari 2026

Kepada

Yth. Kepala MI Al- Fattah Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Dina Safaria Indriani
NIM	: 220103110145
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV MI Al- Fattah Malang
Lama Penelitian	: Februari 2026 sampai dengan April 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Selesai Pelaksanaan Penelitian

 MI AL-FATTAH KOTA MALANG	YAYASAN PEMBINAAN PENDIDIKAN ISLAM AL-FATTAH MADRASAH IBTIDAIYAH AL-FATTAH KOTA MALANG NSM: 111235730032 NPSN : 60720782
<u>SURAT BALASAN PENELITIAN</u> Nomor : 11.066 / MIAF / IV / 2026	
Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala MI AL-FATTAH Kota Malang Kecamatan Lowokwaru menerangkan bahwa :	
Nama	: DINA SAFARIA INDRIANI
NIM	: 220103110145
Jenis Kelamin	: Perempuan
Universitas	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di Lembaga kami di MI AL-FATTAH Kota Malang Kecamatan Lowokwaru dengan judul Skripsi "Pengaruh Intensitas bermain game online terhadap minat membaca kelas IV MI Al-Fattah Malang".	
Demikian Surat keterangan ini dibuat dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.	
 Malang, 13 April 2026 Kepala MI AL-FATTAH IMAM SABARODIN, M.Pd NIY. 091 480 714	
 0852-3694-4713  miafjz@gmail.com  Jl. Candi Telagawangi No 39	

Lampiran 3 Validasi Kisi-Kisi Angket penelitian

No	Pernyataan	Dipakai	Dibuang
Variabel X			
1.	Saya bermain <i>game online</i> setiap hari		√
2.	Saya tidak sering bermain <i>game online</i>		√
3.	Saya biasanya bermain <i>game online</i> saat waktu luang		√
4.	Saya tidak bermain <i>game online</i> setiap hari	√	
5.	Dalam satu hari, saya bisa bermain <i>game online</i> lebih dari satu kali	√	
6.	Saya hanya bermain <i>game online</i> sebentar saja	√	
7.	Sekali bermain <i>game online</i> , saya bermain dalam waktu yang lama		√
8.	Saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> dalam satu hari	√	
9.	Saya sering bermain <i>game online</i> lebih lama dari yang saya rencanakan	√	
10.	Saya jarang bermain <i>game online</i> terlalu lama	√	
11.	Saat bermain <i>game online</i> , saya fokus dan tidak memikirkan hal lain		√
12.	Saya tetap memperhatikan orang di sekitar saat bermain <i>game online</i>		√
13.	Saya sering tidak memperhatikan orang di sekitar saat bermain <i>game online</i>	√	
14.	Saya tidak lupa belajar dan makan saat bermain <i>game online</i>	√	
15.	Saya sering lupa belajar, makan, dan kegiatan lain ketika bermain <i>game online</i>	√	
16.	Saya tidak terlalu senang saat bermain <i>game online</i>		√
17.	Saya merasa senang saat bermain <i>game online</i>	√	
18.	Saya merasa marah dan kesal jika kalah saat bermain <i>game online</i>	√	

19.	Saya tidak merasa kesal meskipun kalah saat bermain <i>game online</i>	√	
20.	Saya merasa gelisah jika tidak bermain <i>game online</i>	√	
Variabel Y			
1.	Saya merasa senang saat membaca buku	√	
2.	Saya merasa bosan saat membaca buku		√
3.	Saya membaca buku tanpa di suruh guru atau orang tua		√
4.	Saya tidak suka membaca buku		√
5.	Saya semangat ketika disuruh untuk membaca buku		√
6.	Saya sadar bahwa membaca itu penting	√	
7.	Saya merasa membaca itu tidak penting	√	
8.	Membaca buku membantu saya untuk memahami pelajaran	√	
9.	Saya merasa membaca tidak membantu saya belajar	√	
10.	Saya ingin membiasakan diri untuk membaca buku	√	
11.	Saya jarang membaca buku di rumah dan di sekolah	√	
12.	Saya sering membaca buku di waktu luang	√	
13.	Saya membaca buku di sekolah dan di rumah	√	
14.	Saya jarang membaca buku pada saat waktu luang	√	
15.	Saya terbiasa membaca buku setiap hari secara rutin	√	
16.	Dalam satu minggu, saya membaca lebih dari satu buku	√	
17.	Dalam satu minggu, saya hanya membaca satu jenis buku saja		√
18.	Saya suka membaca berbagai jenis buku seperti buku cerita dan buku pelajaran	√	
19.	Saya membaca buku dari berbagai media, seperti buku cetak, atau buku bacaan di HP		√
20.	Saya hanya membaca buku pelajaran dan tidak membaca buku lainnya		√

Lampiran 4 Angket Penelitian

Angket Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV MI Al-Fattah Malang

Petunjuk :

1. Tujuan Angket

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV MI Al-Fattah Malang. Data yang anda berikan sangat membantu penelitian ini.

2. Cara Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Semua variabel X dan Y diisi oleh siswa.
3. Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom skala yang sesuai dengan pendapat anda:

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

4. Jawablah dengan jujur sesuai dengan keadaan atau pendapat anda.

3. Hal yang Harus Diperhatikan

1. Tidak ada jawaban benar atau salah, semua jawaban anda akan dihargai.
2. Data yang anda berikan bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian
3. Jika terdapat pernyataan yang kurang jelas, anda dapat meminta penjelasan kepada peneliti atau pengawas angket.

4. Contoh Pengisian

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya bermain <i>game online</i> setiap hari	√			
2.	Saya jarang bermain <i>game online</i>			√	

5. Penutup

Terima kasih atas kerja sama anda dalam pengisian angket ini. Jawaban anda sangat berarti bagi keberhasilan penelitian ini.

Nama :

Kelas :

Sekolah :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Variabel X					
1.	Saya tidak bermain <i>game online</i> setiap hari				
2.	Dalam satu hari, saya bisa bermain <i>game online</i> lebih dari satu kali				
3.	Saya hanya bermain <i>game online</i> sebentar saja				
4.	Saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> dalam satu hari				
5.	Saya sering bermain <i>game online</i> lebih lama dari yang saya rencanakan				
6.	Saya jarang bermain <i>game online</i> terlalu lama				
7.	Saya sering tidak memperhatikan orang di sekitar saat bermain <i>game online</i>				
8.	Saya tidak lupa belajar dan makan saat bermain <i>game online</i>				
9.	Saya sering lupa belajar, makan dan kegiatan lain ketika bermain <i>game online</i>				
10.	Saya merasa senang saat bermain <i>game online</i>				
11.	Saya merasa marah dan kesal jika kalah saat bermain <i>game online</i>				
12.	Saya tidak merasa kesal meskipun kalah saat				

	bermain <i>game online</i>				
13.	Saya merasa gelisah jika tidak bermain <i>game online</i>				
Variabel Y					
14.	Saya merasa senang saat membaca buku				
15.	Saya sadar bahwa membaca itu penting				
16.	Saya merasa membaca itu tidak penting				
17.	Membaca buku membantu saya untuk memahami pelajaran				
18.	Saya merasa membaca tidak membantu saya belajar				
19.	Saya ingin membiasakan diri untuk membaca buku				
20.	Saya jarang membaca buku di rumah dan di sekolah				
21.	Saya sering membaca buku di waktu luang				
22.	Saya membaca buku di sekolah dan di rumah				
23.	Saya jarang membaca buku pada saat waktu luang				
24.	Saya terbiasa membaca buku setiap hari secara rutin				
25.	Dalam satu minggu, saya membaca lebih dari satu buku				
26.	Saya suka membaca berbagai jenis buku seperti buku cerita dan buku pelajaran				

Lampiran 5 Lembar Validasi

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN MINAT MEMBACA

Kepada Yth.

Dwi Masdi Widada, M.Pd

Validator Ahli

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat,

Dalam rangka pengembangan instrument penelitian, saya selaku peneliti mengembangkan sebuah angket yang berperan sebagai pengumpulan data.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan bapak untuk memberikan tanggapan/ penilaian yang berkaitan dengan angket ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan lingkaran atau silang pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Tanda **O / X** dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, bapak juga memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan bagi saya untuk meningkatkan kualitas angket.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1,2,3 dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

1. Pilihan angka nomor 1 artinya sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai;
2. Pilihan angka nomor 2 artinya kurang baik/ kurang tepat/ kurang sesuai;
3. Pilihan angka nomor 3 artinya baik/ tepat/sesuai; dan
4. Pilihan angka nomor 4 artinya sangat baik/ sangat tepat/ sangat sesuai.

Saya sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang telah diberikan. Masukan dan saran sangat membantu dalam penyempurnaan instrument ini. Akhir kata, saya selaku pengembang mengucapkan terima kasih atas waktu dan perhatian yang telah diberikan.

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
A. Penilaian Kuesioner					
1.	Jumlah pertanyaan dalam kuesioner ini memadai untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan	1	2	3	4
2.	Bahasa yang digunakan dalam kuesioner ini mudah dipahami oleh siswa kelas 4	1	2	3	4
3.	Pemilihan kata dalam kuesioner sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	1	2	3	4
4.	Tata bahasa yang digunakan dalam kuesioner konsisten dan baku	1	2	3	4
5.	Penulisan kuesioner sudah sesuai dengan kaidah PUEBI	1	2	3	4
6.	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau tanda baca dalam kuesioner	1	2	3	4
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan efektif	1	2	3	4
8.	Kuesioner menggunakan bentuk pernyataan <i>favorable</i> dan <i>unfavorable</i>	1	2	3	4
9.	Penggunaan kalimat positif dan negatif dalam kuesioner ini tidak seimbang	1	2	3	4
10.	Beberapa pernyataan dalam kuesioner menanyakan hal dua hal sekaligus	1	2	3	4
11.	Tidak terdapat pernyataan yang sama	1	2	3	4
12.	Kuesioner tidak menanyakan hal-hal yang sudah lama terjadi	1	2	3	4
13.	Pernyataan dalam kuesioner ini disusun secara netral tanpa mempengaruhi jawaban responden	1	2	3	4
14.	Kuesioner ini memungkinkan responden menjawab secara jujur tanpa tekanan	1	2	3	4
15.	Setiap butir pernyataan tidak terlalu panjang	1	2	3	4
16.	Kuesioner menggunakan kalimat pendek yang langsung ke inti	1	2	3	4
17.	Jumlah pernyataan tidak terlalu sedikit	1	2	3	4
18.	Pernyataan dalam kuesioner disusun dari hal umum ke khusus	1	2	3	4

19.	Kuesioner ini mencampur pernyataan mudah dan sulit tanpa urutan yang jelas	1	2	3	4
B. Prinsip Teknik					
20.	Isi kuesioner ini sesuai dengan topik yang diteliti	1	2	3	4
21.	Setiap pernyataan dalam kuesioner mendukung tujuan penelitian dengan baik	1	2	3	4
22.	Terdapat pernyataan dalam kuesioner yang tidak mendukung pengumpulan data yang dibutuhkan	1	2	3	4
23.	Isi kuesioner terlalu umum	1	2	3	4
24.	Setiap indikator dalam penelitian diwakili oleh jumlah pernyataan yang memadai	1	2	3	4
25.	Jumlah indikator dalam kuesioner ini cukup untuk mengukur intensitas bermain game online dan minat membaca	1	2	3	4
26.	Skala jawaban dalam kuesioner tidak mendukung analisis data yang akurat	1	2	3	4
27.	Skala yang digunakan dalam kuesioner jelas dan tepat sasaran	1	2	3	4
C. Tampilan Kuesioner					
28.	Tampilan kuesioner rapi dan memudahkan responden dalam membaca	1	2	3	4
29.	Kuesioner ini memiliki tata letak yang membuat responden memahami isinya	1	2	3	4
30.	Format kuesioner ini tidak konsisten dan membingungkan	1	2	3	4
31.	Jarak antar baris pada kuesioner ini memudahkan dalam memahami setiap pernyataan	1	2	3	4
32.	Spasi yang digunakan dalam kuesioner ini tidak konsisten	1	2	3	4
33.	Kuesioner ini memiliki judul yang jelas dan sesuai dengan isinya	1	2	3	4
34.	Subjudul dalam kuesioner dapat membantu responden memahami bagian-bagian isi	1	2	3	4
35.	Penempatan judul dan subjudul dalam kuesioner ini tidak tertata rapi sehingga sulit diikuti	1	2	3	4

36.	Petunjuk pengisian kuesioner mudah dipahami	1	2	3	4
37.	Instruksi dalam kuesioner menggunakan bahasa yang sulit dipahami	1	2	3	4
38.	Jenis huruf yang digunakan dalam kuesioner ini mudah dibaca	1	2	3	4
39.	Kuesioner menggunakan gaya huruf yang profesional dan tidak berlebihan	1	2	3	4
40.	Ukuran font pada kuesioner tidak konsisten antar bagian	1	2	3	4
41.	Penomoran pernyataan dalam kuesioner tertata rapi dan berurutan	1	2	3	4
42.	Nomor pada bagian kuesioner tidak konsisten	1	2	3	4

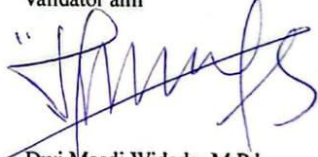
SARAN

1. Penggunaan kata asing harus dicetak miring
"gave online"
2. Hindari pertanyaan pilihan dengan
kata "atau" (pertanyaan no. 11 dan 15)

⊗ dapat digunakan
dengan sedikit revisi

Malang, 18 Januari 2026

Validator ahli


Dwi Masdi Widada, M.Pd
NIP. 198205142015031003

**INSTRUMEN VALIDASI ANGKET INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN
MINAT MEMBACA**

Kepada Yth.

Amin Tohari, S.Ag

Validator Ahli

Di MI Al-Fattah Malang

Dengan hormat,

Dalam rangka pengembangan instrumen penelitian, saya selaku peneliti mengembangkan sebuah angket yang berperan sebagai pengumpulan data.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan bapak untuk memberikan tanggapan/ penilaian yang berkaitan dengan angket ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan lingkaran atau silang pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Tanda **O / X** dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, bapak juga memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan bagi saya untuk meningkatkan kualitas angket.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1,2,3 dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

1. Pilihan angka nomor 1 artinya sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai;
2. Pilihan angka nomor 2 artinya kurang baik/ kurang tepat/ kurang sesuai;
3. Pilihan angka nomor 3 artinya baik/ tepat/sesuai; dan
4. Pilihan angka nomor 4 artinya sangat baik/ sangat tepat/ sangat sesuai.

Saya sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang telah diberikan. Masukan dan saran sangat membantu dalam penyempurnaan instrument ini. Akhir kata, saya selaku pengembang mengucapkan terima kasih atas waktu dan perhatian yang telah diberikan.

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
A. Penilaian Kuesioner					
1.	Jumlah pertanyaan dalam kuesioner ini memadai untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan	1	2	3	4
2.	Bahasa yang digunakan dalam kuesioner ini mudah dipahami oleh siswa kelas 4	1	2	3	4
3.	Pemilihan kata dalam kuesioner sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	1	2	3	4
4.	Tata bahasa yang digunakan dalam kuesioner konsisten dan baku	1	2	3	4
5.	Penulisan kuesioner sudah sesuai dengan kaidah PUEBI	1	2	3	4
6.	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau tanda baca dalam kuesioner	1	2	3	4
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan efektif	1	2	3	4
8.	Kuesioner menggunakan bentuk pernyataan <i>favorable</i> dan <i>unfavorable</i>	1	2	3	4
9.	Penggunaan kalimat positif dan negatif dalam kuesioner ini tidak seimbang	1	2	3	4
10.	Beberapa pernyataan dalam kuesioner menanyakan hal dua hal sekaligus	1	2	3	4
11.	Tidak terdapat pernyataan yang sama	1	2	3	4
12.	Kuesioner tidak menanyakan hal-hal yang sudah lama terjadi	1	2	3	4
13.	Pernyataan dalam kuesioner ini disusun secara netral tanpa mempengaruhi jawaban responden	1	2	3	4
14.	Kuesioner ini memungkinkan responden menjawab secara jujur tanpa tekanan	1	2	3	4
15.	Setiap butir pernyataan tidak terlalu panjang	1	2	3	4
16.	Kuesioner menggunakan kalimat pendek yang langsung ke inti	1	2	3	4
17.	Jumlah pernyataan tidak terlalu sedikit	1	2	3	4
18.	Pernyataan dalam kuesioner disusun dari hal umum ke khusus	1	2	3	4

19.	Kuesioner ini mencampur pernyataan mudah dan sulit tanpa urutan yang jelas	1	2	3	4
B. Prinsip Teknik					
20.	Isi kuesioner ini sesuai dengan topik yang diteliti	1	2	3	4
21.	Setiap pernyataan dalam kuesioner mendukung tujuan penelitian dengan baik	1	2	3	4
22.	Terdapat pernyataan dalam kuesioner yang tidak mendukung pengumpulan data yang dibutuhkan	1	2	3	4
23.	Isi kuesioner terlalu umum	1	2	3	4
24.	Setiap indikator dalam penelitian diwakili oleh jumlah pernyataan yang memadai	1	2	3	4
25.	Jumlah indikator dalam kuesioner ini cukup untuk mengukur intensitas bermain game online dan minat membaca	1	2	3	4
26.	Skala jawaban dalam kuesioner tidak mendukung analisis data yang akurat	1	2	3	4
27.	Skala yang digunakan dalam kuesioner jelas dan tepat sasaran	1	2	3	4
C. Tampilan Kuesioner					
28.	Tampilan kuesioner rapi dan memudahkan responden dalam membaca	1	2	3	4
29.	Kuesioner ini memiliki tata letak yang membuat responden memahami isinya	1	2	3	4
30.	Format kuesioner ini tidak konsisten dan membingungkan	1	2	3	4
31.	Jarak antar baris pada kuesioner ini memudahkan dalam memahami setiap pernyataan	1	2	3	4
32.	Spasi yang digunakan dalam kuesioner ini tidak konsisten	1	2	3	4
33.	Kuesioner ini memiliki judul yang jelas dan sesuai dengan isinya	1	2	3	4
34.	Subjudul dalam kuesioner dapat membantu responden memahami bagian-bagian isi	1	2	3	4
35.	Penempatan judul dan subjudul dalam kuesioner ini tidak tertata rapi sehingga sulit diikuti	1	2	3	4

36.	Petunjuk pengisian kuesioner mudah dipahami	1	2	3	4
37.	Instruksi dalam kuesioner menggunakan bahasa yang sulit dipahami	1	2	3	4
38.	Jenis huruf yang digunakan dalam kuesioner ini mudah dibaca	1	2	3	4
39.	Kuesioner menggunakan gaya huruf yang profesional dan tidak berlebihan	1	2	3	4
40.	Ukuran font pada kuesioner tidak konsisten antar bagian	1	2	3	4
41.	Penomoran pernyataan dalam kuesioner tertata rapi dan berurutan	1	2	3	4
42.	Nomor pada bagian kuesioner tidak konsisten	1	2	3	4

SARAN

.....

.....

.....

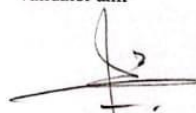
.....

.....

.....

Malang, 12 Februari 2026

Validator ahli


Amin Tohari, S.Ag

Lampiran 6 Rekapitulasi Jawaban Responden

Jawaban Variabel X

X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	TOTAL
3	3	2	2	2	2	1	4	3	3	1	1	1	28
3	1	2	1	3	4	4	1	3	4	3	3	2	34
3	2	1	2	2	1	2	1	2	4	4	3	2	29
2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	35
1	3	3	4	1	3	3	2	2	3	1	1	1	28
3	4	3	2	2	3	1	1	1	4	3	2	3	32
3	4	4	3	4	2	4	1	2	4	4	3	4	42
3	3	2	2	3	3	3	1	2	4	1	1	3	31
2	2	4	1	3	3	2	2	1	4	3	3	3	33
3	4	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	3	36
3	1	2	2	2	2	1	1	2	3	3	2	3	27
4	3	4	4	4	3	1	2	4	4	4	4	1	42
1	4	3	1	2	3	2	1	1	4	1	1	1	25
2	2	3	2	1	4	2	2	2	4	3	2	3	32
2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	17
3	4	2	1	4	3	2	1	1	4	1	1	2	29
2	3	3	3	2	3	3	2	2	4	3	3	3	36
2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	35
2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	28
3	4	3	4	4	3	2	3	2	4	1	1	4	38
1	3	2	2	2	4	3	3	1	2	2	2	3	30
2	4	4	3	3	2	3	3	1	4	4	3	2	38
2	3	3	3	3	3	1	1	3	4	1	2	3	32
3	1	2	2	3	3	3	3	2	3	1	2	2	30
4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	1	45
3	3	3	3	3	1	2	4	1	3	2	2	3	33
3	4	2	4	3	1	1	1	3	4	3	3	1	33
3	3	4	3	3	3	1	1	1	4	4	3	4	37
2	2	1	1	1	2	2	1	1	3	2	4	2	24
2	2	1	2	2	2	2	1	1	3	2	1	1	22
2	1	3	1	3	2	3	1	1	3	4	4	3	31
4	4	3	4	3	4	2	1	1	4	1	3	4	38
2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	4	33

Jawaban Variabel Y

Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	TOTAL
3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	35
4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	4	4	43
4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	48
4	2	4	3	4	4	2	2	2	3	3	3	3	39
3	4	4	3	4	4	2	3	2	2	2	2	3	38
4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	47
2	4	4	3	4	3	1	2	2	1	1	1	3	31
4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	4	41
3	4	4	4	4	3	2	2	3	1	2	3	3	38
3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	32
4	3	3	3	4	4	2	2	2	3	2	2	4	38
3	3	3	4	4	3	2	2	3	2	1	1	1	32
2	4	4	4	4	3	1	4	4	4	1	4	4	43
3	3	4	3	4	4	3	2	3	2	3	2	4	40
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	51
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	49
3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	32
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	36
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	37
1	4	2	4	4	2	1	1	1	1	1	1	1	24
2	4	2	4	1	4	2	2	2	1	2	4	3	33
2	3	4	4	4	3	2	2	2	2	2	3	3	36
3	4	4	3	4	3	1	2	3	1	2	3	4	37
2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	34
2	1	4	3	4	3	2	1	1	2	1	1	1	26
4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	2	3	43
3	4	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	36
4	4	4	4	4	4	1	2	4	2	3	2	3	41
3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	49
4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	3	46
4	4	4	4	3	4	2	4	2	4	3	4	4	46
3	4	4	4	4	4	4	2	3	1	1	1	1	36
1	3	4	1	4	2	2	2	2	2	2	3	2	30

Variabel X

		Correlations																				TOTAL	
		ITEM01	ITEM02	ITEM03	ITEM04	ITEM05	ITEM06	ITEM07	ITEM08	ITEM09	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19	ITEM20		
ITEM01	Pearson Correlation	1	-.183	-.348	-.207	-.140	.090	.004	.248	.321	-.189	.091	.056	-.070	.263	.089	.189	.351	.221	.129	.372*	.301	
	Sig. (2-tailed)		.334	.060	.273	.460	.638	.984	.186	.084	.317	.631	.767	.711	.160	.638	.317	.057	.240	.496	.043	.106	
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM02	Pearson Correlation	-.183	1	.317	.283	.000	.267	-.183	.123	.185	.014	.236	.218	.530**	-.040	.318	-.433*	-.056	.009	-.062	.123	.270	
	Sig. (2-tailed)		.334		.088	.130	1.000	.154	.333	.516	.328	.943	.208	.248	.003	.834	.087	.017	.767	.962	.744	.516	.148
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM03	Pearson Correlation	-.348	.317	1	.000	.000	-.028	.042	-.241	.090	.106	-.070	.055	.094	-.182	-.095	-.070	-.110	-.106	-.019	-.140	-.007	
	Sig. (2-tailed)		.060	.088		1.000	1.000	.883	.826	.200	.636	.577	.715	.774	.621	.336	.616	.715	.563	.578	.922	.461	.971
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM04	Pearson Correlation	-.207	.283	.000	1	.339	.159	.024	.355	.102	.301	.020	.341	.341	.266	.411*	.079	.399*	.380*	.211	.068	.538*	
	Sig. (2-tailed)		.273	.130	1.000		.067	.401	.901	.054	.591	.106	.918	.065	.065	.156	.024	.679	.029	.038	.262	.721	.002
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM05	Pearson Correlation	-.140	.000	.000	.339	1	.356	.044	.254	.038	.524**	-.074	-.116	.397*	-.055	.282	.294	.326	.112	.197	-.042	.415*	
	Sig. (2-tailed)		.460	1.000	1.000	.067		.053	.816	.175	.842	.003	.699	.543	.030	.773	.131	.115	.079	.557	.297	.824	.023
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM06	Pearson Correlation	.090	.267	-.028	.159	.356	1	.274	.497**	.315	.354	.044	-.122	.388*	-.050	.303	.127	.140	.095	.190	.153	.502**	
	Sig. (2-tailed)		.638	.154	.883	.401	.053		.143	.005	.090	.055	.816	.521	.034	.795	.103	.503	.461	.617	.316	.420	.005
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM07	Pearson Correlation	.004	-.183	.042	.024	.044	.274	1	.443*	.053	.290	-.293	-.046	-.022	.121	.011	.079	.248	.224	.104	.235	.288	
	Sig. (2-tailed)		.984	.333	.826	.901	.816	.143		.014	.779	.120	.116	.811	.907	.526	.953	.680	.186	.234	.584	.210	.123
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM08	Pearson Correlation	.248	.123	-.241	.355	.254	.497**	.443*	1	.208	.434*	-.237	-.186	.128	.266	.481**	.118	.285	.228	.165	.450*	.567**	
	Sig. (2-tailed)		.186	.516	.200	.054	.175	.005	.014		.269	.017	.207	.324	.500	.156	.007	.533	.127	.226	.384	.013	.001
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM09	Pearson Correlation	.321	.185	.090	.102	.038	.315	.053	.208	1	.054	.177	.390*	.249	.119	.340	.337	.392*	-.009	.104	.214	.541**	
	Sig. (2-tailed)		.084	.328	.636	.591	.842	.090	.779	.269		.776	.349	.033	.184	.530	.066	.069	.032	.962	.583	.256	.002
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM10	Pearson Correlation	-.189	.014	.106	.301	.524**	.354	.290	.434*	.054	1	-.272	-.197	.226	.031	.344	-.010	.198	.064	.067	.084	.377*	
	Sig. (2-tailed)		.317	.943	.577	.106	.003	.055	.120	.017	.776		.146	.296	.230	.870	.063	.956	.293	.739	.724	.658	.040
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM11	Pearson Correlation	.091	.236	-.070	.020	-.074	.044	-.293	-.237	.177	-.272	1	.399*	.370*	.338	.094	.127	.173	.305	.103	-.154	.289	
	Sig. (2-tailed)		.631	.208	.715	.918	.699	.816	.116	.207	.349	.146		.029	.044	.068	.621	.505	.360	.101	.589	.417	.121
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM12	Pearson Correlation	.056	.218	.055	.341	-.116	-.122	-.046	-.186	.390*	-.197	.399*	1	.116	.338	.030	.156	.341	.306	.237	-.112	.357	
	Sig. (2-tailed)		.767	.248	.774	.065	.543	.521	.811	.324	.033	.296	.029		.540	.067	.877	.410	.065	.100	.208	.557	.053
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM13	Pearson Correlation	-.070	.530**	.094	.341	.397*	.388*	-.022	.128	.249	.226	.370*	.116	1	.166	.650**	-.241	.257	.375*	.159	.256	.607**	
	Sig. (2-tailed)		.711	.003	.621	.065	.030	.034	.907	.500	.184	.230	.044	.540		.380	.000	.200	.170	.041	.403	.173	.000
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM14	Pearson Correlation	.263	-.040	-.182	.266	-.055	-.050	.121	.266	.119	.031	.338	.338	.166	1	.126	.108	.437*	.475**	.337	.150	.483**	
	Sig. (2-tailed)		.160	.834	.336	.156	.773	.795	.526	.156	.530	.870	.068	.067	.380		.505	.572	.016	.008	.068	.428	.007
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM15	Pearson Correlation	.089	.318	-.095	.411*	.282	.303	.011	.481**	.340	.344	.094	.030	.650**	.126	1	-.075	.297	.295	.010	.487**	.624**	
	Sig. (2-tailed)		.638	.087	.616	.024	.131	.103	.953	.007	.066	.063	.621	.877	.000	.505		.693	.111	.113	.958	.006	.000
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM16	Pearson Correlation	.189	-.433*	-.070	.079	.294	.127	.079	.118	.337	-.010	.127	.156	-.241	.108	-.075	1	.368*	.045	.268	-.095	.289	
	Sig. (2-tailed)		.317	.017	.715	.679	.115	.503	.680	.533	.069	.956	.505	.410	.200	.572	.693		.045	.813	.153	.619	.121
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM17	Pearson Correlation	.351	-.056	-.110	.399*	.326	.140	.248	-.285	.392*	.198	.173	.341	.257	.437*	.297	.368*	1	.406*	.012	.112	.640**	
	Sig. (2-tailed)		.057	.767	.563	.029	.079	.461	.186	.127	.032	.293	.360	.065	.170	.016	.111	.045		.026	.951	.555	.000
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM18	Pearson Correlation	.221	.009	-.106	.380*	.112	.095	.224	.228	-.009	.064	.305	.306	.375*	.475**	.295	.045	.406*	1	.667**	.485**	.656**	
	Sig. (2-tailed)		.240	.962	.578	.038	.557	.617	.234	.226	.962	.739	.101	.100	.041	.008	.113	.813	.026		.000	.007	.000
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM19	Pearson Correlation	.129	-.062	-.019	.211	.197	.190	.104	.165	.104	.067	.103	.237	.159	.337	.010	.268	.012	.667**	1	.450*	.508**	
	Sig. (2-tailed)		.496	.744	.922	.262	.297	.316	.584	.384	.583	.724	.589	.208	.403	.068	.958	.153	.951	.000		.013	.004
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
ITEM20	Pearson Correlation	.372*	.123	-.140	.068	-.042	.153	.235	.450*	.214	.084	-.154	-.112	.256	.150	.487**	-.095	.112	.485**	.450*	1	.491**	
	Sig. (2-tailed)		.043	.516	.461	.721	.824	.420	.210	.013	.256	.658	.417	.557	.173	.428	.006	.619	.555	.007	.013		.006
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
TOTAL	Pearson Correlation	.301	.270	-.007	.538**	.415*	.502**	.288	.567**	.541**	.377*	.289	.357	.607**	.483**	.624**	.289	.640**	.656**	.508**	.491**	1	
	Sig. (2-tailed)		.106	.148	.971	.002	.023	.005	.123	.001	.002	.040	.121	.053	.000	.007	.000	.121	.000	.000	.004	.006	
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

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

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

Variabel Y

Correlations

		ITEM01	ITEM02	ITEM03	ITEM04	ITEM05	ITEM06	ITEM07	ITEM08	ITEM09	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19	ITEM20	TOTAL
ITEM01	Pearson Correlation	1	-.612**	-.401*	-.119	-.695**	.275	.508**	.469**	.261	.404*	.391*	.508**	.364*	.075	.445*	.287	-.073	.327	.064	.152	.552**
	Sig. (2-tailed)		.000	.028	.532	.000	.141	.004	.009	.163	.027	.032	.004	.048	.694	.014	.124	.703	.078	.737	.423	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM02	Pearson Correlation	-.612**	1	.208	.529**	.457*	-.490**	-.531**	-.474**	-.521**	-.469**	-.444*	-.415*	-.558**	-.133	-.452*	-.573**	.093	-.571**	-.367*	.071	-.648**
	Sig. (2-tailed)	.000		.270	.003	.011	.006	.003	.008	.003	.009	.014	.023	.001	.482	.012	.001	.624	.001	.046	.709	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM03	Pearson Correlation	-.401*	.208	1	-.162	.484**	-.188	-.210	-.087	-.017	.138	-.352	-.492**	-.083	-.137	-.445*	-.345	.099	-.250	-.112	.286	-.177
	Sig. (2-tailed)	.028	.270		.391	.007	.319	.266	.647	.929	.467	.056	.006	.663	.471	.014	.062	.602	.183	.557	.126	.350
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM04	Pearson Correlation	-.119	.529**	-.162	1	.288	-.162	-.051	-.204	-.402*	-.231	-.324	-.183	-.594**	-.264	-.366*	-.440*	-.071	-.088	-.626**	.000	-.334
	Sig. (2-tailed)	.532	.003	.391		.123	.393	.789	.279	.028	.220	.080	.332	.001	.158	.047	.015	.709	.643	.000	1.000	.071
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM05	Pearson Correlation	-.695**	.457*	.484**	.288	1	-.243	-.360	-.387*	-.091	-.082	-.370*	-.473**	-.441*	-.099	-.690**	-.470**	-.005	-.195	-.089	-.045	-.362*
	Sig. (2-tailed)	.000	.011	.007	.123		.196	.051	.035	.634	.668	.044	.008	.015	.602	.000	.009	.978	.301	.639	.815	.037
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM06	Pearson Correlation	.275	-.490**	-.188	-.162	-.243	1	.769**	.710**	.254	.076	-.068	-.061	.344	.068	.000	.340	-.055	.819**	.145	-.251	.542**
	Sig. (2-tailed)	.141	.006	.319	.393	.196		.000	.000	.175	.688	.720	.750	.063	.721	1.000	.066	.773	.000	.444	.181	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM07	Pearson Correlation	.508**	-.531**	-.210	-.051	-.360	.769**	1	.679**	.257	.231	.095	.100	.339	.000	.111	.361*	.166	.655**	.128	.008	.689*
	Sig. (2-tailed)	.004	.003	.266	.789	.051	.000		.000	.171	.218	.618	.601	.067	1.000	.559	.050	.380	.000	.500	.967	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM08	Pearson Correlation	.469**	-.474**	-.087	-.204	-.387*	.710**	.679**	1	.385*	.275	.164	.188	.508**	.258	.136	.336	.042	.652**	.078	-.008	.740**
	Sig. (2-tailed)	.009	.008	.647	.279	.035	.000	.000		.036	.142	.387	.321	.004	.169	.474	.069	.827	.000	.683	.967	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM09	Pearson Correlation	.261	-.521**	-.017	-.402*	-.091	.254	.257	.385*	1	.280	.306	.403*	.485**	.323	.203	.108	.052	.430*	.512**	.068	.620**
	Sig. (2-tailed)	.163	.003	.929	.028	.634	.175	.171	.036		.134	.100	.027	.007	.082	.281	.572	.784	.018	.004	.721	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM10	Pearson Correlation	.404*	-.469**	.138	-.231	-.082	.076	.231	.275	.280	1	.527**	.215	.101	.291	.263	.166	.181	.138	.018	.292	.559**
	Sig. (2-tailed)	.027	.009	.467	.220	.668	.688	.218	.142	.134		.003	.253	.595	.118	.160	.380	.337	.468	.926	.118	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM11	Pearson Correlation	.391*	-.444*	-.352	-.324	-.370*	-.068	.095	.164	.306	.527**	1	.693**	.136	.409*	.692**	.244	.018	.007	.355	.105	.506**
	Sig. (2-tailed)	.032	.014	.056	.080	.044	.720	.618	.387	.100	.003		.000	.475	.025	.000	.194	.925	.969	.054	.580	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM12	Pearson Correlation	.508**	-.415*	-.492**	-.183	-.473**	-.061	.100	.188	.403*	.215	.693**	1	.094	.231	.576**	.246	-.272	.152	.263	-.045	.389*
	Sig. (2-tailed)	.004	.023	.006	.332	.008	.750	.601	.321	.027	.253	.000		.623	.219	.001	.190	.146	.421	.160	.815	.034
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM13	Pearson Correlation	.364*	-.558**	-.083	-.594**	-.441*	.344	.339	.508**	.485**	.101	.136	.094	1	.300	.201	.524**	.133	.406*	.336	-.014	.535**
	Sig. (2-tailed)	.048	.001	.663	.001	.015	.063	.067	.004	.007	.595	.475	.623		.108	.287	.003	.483	.026	.070	.942	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM14	Pearson Correlation	.075	-.133	-.137	-.264	-.099	.068	.000	.258	.323	.291	.409*	.231	.300	1	.177	.308	.329	.056	.237	.273	.537**
	Sig. (2-tailed)	.694	.482	.471	.158	.602	.721	1.000	.169	.082	.118	.025	.219	.108		.348	.097	.076	.770	.207	.144	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM15	Pearson Correlation	.445*	-.452*	-.445*	-.366*	-.690**	.000	.111	.136	.203	.263	.692**	.576**	.201	.177	1	.331	.017	.096	.288	.013	.372*
	Sig. (2-tailed)	.014	.012	.014	.047	.000	1.000	.559	.474	.281	.160	.000	.001	.287	.348		.074	.928	.613	.123	.945	.043
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM16	Pearson Correlation	.287	-.573**	-.345	-.440*	-.470**	.340	.361*	.336	.108	.166	.244	.246	.524**	.308	.331	1	.269	.281	.180	-.042	.495**
	Sig. (2-tailed)	.124	.001	.062	.015	.009	.066	.050	.069	.572	.380	.194	.190	.003	.097	.074		.151	.132	.342	.827	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM17	Pearson Correlation	-.073	.093	.099	-.071	-.005	-.055	.166	.042	.052	.181	.018	-.272	.133	.329	.017	.269	1	-.216	.013	.486**	.342
	Sig. (2-tailed)	.703	.624	.602	.709	.978	.773	.380	.827	.784	.337	.925	.146	.483	.076	.928	.151		.252	.947	.007	.064
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM18	Pearson Correlation	.327	-.571**	-.250	-.088	-.195	.819**	.655**	.652**	.430*	.138	.007	.152	.406*	.056	.096	.281	-.216	1	.151	-.284	.580**
	Sig. (2-tailed)	.078	.001	.183	.643	.301	.000	.000	.000	.018	.468	.969	.421	.026	.770	.613	.132	.252		.427	.128	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM19	Pearson Correlation	.064	-.367*	-.112	-.626**	-.089	.145	.128	.078	.512**	.018	.355	.263	.336	.237	.288	.180	.013	.151	1	.010	.351
	Sig. (2-tailed)	.737	.046	.557	.000	.639	.444	.500	.683	.004	.926	.054	.160	.070	.207	.123	.342	.947	.427		.959	.057
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
ITEM20	Pearson Correlation	.152	.071	.286	.000	-.045	-.251	.008	-.008	.068	.292	.105	-.045	-.014	.273	.013	-.042	.486**	-.284	.010	1	.299
	Sig. (2-tailed)	.423	.709	.126	1.000	.815	.181	.967	.967	.721	.118	.580	.815	.942	.144	.945	.827	.007	.128	.959		.108
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.552**	-.648**	-.177	-.374	-.382*	.542**	.689**	.740**	.620**	.559**	.506**	.389*	.535**	.537**	.372*	.495**	.364	.580**	.351	.299	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.350	.031	.037	.002	.000	.000	.000	.001	.004	.034	.002	.002	.043	.005	.064	.001	.057	.108	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

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

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

Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.776	20

Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.787	17

Lampiran 9 Uji Analisis Deskriptif

Skor Hipotik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE	33	17.00	45.00	32.2121	5.85639
MINAT MEMBACA	33	24.00	51.00	38.3939	6.71258
Valid N (listwise)	33				

Kategorisasi intensitas bermain game online

KATEGORI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	4	12.1	12.1	12.1
	SEDANG	23	69.7	69.7	81.8
	TINGGI	6	18.2	18.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Kategorisasi Minat Membaca

KATEGORI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	4	12.1	12.1	12.1
	SEDANG	22	66.7	66.7	78.8
	TINGGI	7	21.2	21.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Lampiran 10 Hasil Uji Asumsi

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.86999593
Most Extreme Differences	Absolute	.073
	Positive	.061
	Negative	-.073
Test Statistic		.073
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Membaca * Intensitas Game Online	Between Groups	(Combined)	1183.295	17	69.606	4.038	.005
		Linearity	682.939	1	682.939	39.616	.000
		Deviation from Linearity	500.356	16	31.272	1.814	.128
	Within Groups		258.583	15	17.239		
	Total		1441.879	32			

Lampiran 11 Uji Hipotesis

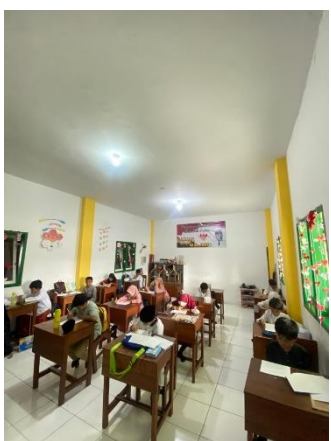
Analisis Uji Korelasi Pearson Product Moment

Correlations

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	-.688**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	33	33
Y	Pearson Correlation	-.688**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	33	33

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

Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 13 Biodata Mahasiswa



Nama : Dina Safaria Indriani

Nim : 220103110145

Tempat, Tanggal Lahir : Blitar, 14 April 2003

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No. Hp : 085693346408

Email : dinasafariaindriani14@gmail.com

Alamat : Ds. Karangsono, RT 02 RW 01, Kec. Kanigoro,
Kab. Blitar

Riwayat Pendidikan : 2007-2009 TK Plus Sunan Pandanaran
2009-2015 SDI Plus Sunan Pandanaran
2015-2018 MtsN 02 Kab. Blitar
2019-2022 SMK Islam 01 Blitar