

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GADGET TERHADAP MINAT
MEMBACA SISWA MIN 18 PIDIE**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

NAILA AIDATUSOFA
NIM:210503094

Mahasiswi Fakultas Adab dan
Humaniora Prodi S1 Ilmu
Perpustakaan



**S1 ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026M/1447**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GADGET TERHADAP MINAT
MEMBACA SISWA MIN 18 PIDIE

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda
Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Ilmu Perpustakaan

Diajukan Oleh:

NAILA AIDATUSOFA

NIM:210503094

Mahasiswi Fakultas Adab
dan Humaniora Prodi Ilmu
Perpustakaan

Disetujui Untuk Diuji Dimunagasyahkan Oleh:

Pembimbing:

جامعة الرانيري

Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed

NIP. 197004242001122001

Disetujui Oleh Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan



Mukhtaruddin, S.Ag., M.LIS

NIP. 197711152009121001

SKRIPSI

PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GADGET TERHADAP MINAT MEMBACA SISWA MIN 18 PIDIE

Telah Diuji Oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Adab dan
Humaniora UIN Ar-Raniry dan **Dinyatakan Lulus** Serta Diterima Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana (S1) Ilmu Perpustakaan

Pada Hari/Tanggal: Selasa, 28 Juli 2026 M
13 Safar 1448 H

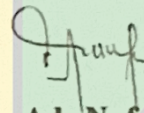
Di Darussalam-Banda Aceh

DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,

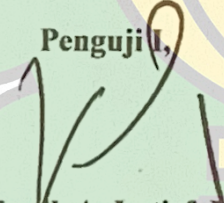
Sekretaris,


Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed.
NIP. 197004242001122001


Ade Nufus, M.A
NIP. 199304042025052003

Penguji I,

Penguji II,


Drs. Khair A. Latief, M.LIS
NIP. 196502111997031002


Zikrayanti M. LIS.
NIP. 198411242023212019

AR - RANIRY

Mengetahui,

Dekan Fakultas Adab dan Humaniora
UIN Ar-Raniry Banda Aceh


Syarifuddin, M.Ag, Ph.D
NIP. 197801011997031005

SURAT PERNYATAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Naila Aidatusofa
Nim : 210503094
Prodi : Ilmu Perpustakaan
Judul Skripsi : Pengaruh Kebiasaan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Siswa Min 18 Pidie

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah hasil karya saya sendiri dan jika kemudian hari ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penelitian ini, saya bersedia diberi sanksi akademik, sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Banda aceh, 14 Juli 2026
Yang membuat pernyataan,



Naila Aidatusofa
Nim. 210503094

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji serta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GADGET TERHADAP MINAT MEMBACA SISWA MIN 18 PIDIE”**.

Shalawat dan salam juga penulis persembahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya yang telah memberikan pencerahan bagi umatnya, sehingga dapat merasakan nikmatnya iman dan Islam, serta nikmat kemuliaan dalam ilmu pengetahuan. Skripsi ini penulis susun untuk melengkapi sebagian syarat dalam menyelesaikan jenjang pendidikan sarjana (S1) pada program studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang tidak terhingga kepada:

1. Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada para pendahulu, perintis, dan inisiator Darussalam atas jasa dan pengabdianya dalam meletakkan fondasi Darussalam sebagai pusat pendidikan, keilmuan, dan peradaban. Semoga Allah Swt. membalas segala amal baik mereka;

2. Orang tua tercinta Ibunda wiwiek witorsih, S.Pd.I., Ayahanda fitriadi, dan saudara sekandung, orang yang paling berjasa yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terima kasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan nya penulis bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi;
3. Bapak Mukhtaruddin, M.LIS. selaku Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan, dan Bapak Mulkan Safri, M.IP. selaku Sekretaris, serta jajaran Staf Prodi Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
4. Ibu Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed. selaku Pembimbing Tunggal yang telah sabar dalam membimbing, meluangkan waktunya, merelakan tenaga dan pikiran serta turut memberi perhatian dalam memberikan pendampingan selama proses penelitian skripsi ini;
5. Ibu Nurul Rahmi, S.IP.,M.A selaku Penasehat Akademik, semoga Allah berikan kesehatan;
6. Bapak/ibu dosen Fakultas Adab dan Humaniora yang telah membekali kami dengan ilmu yang bermanfaat mulai dari awal semester hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan urusan perkuliahan ini dengan baik;
7. Ibu, bapak dan siswa MIN 18 PIDIE, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan informasi dan data yang akurat terkait penelitian yang penulis lakukan;

8. Ucapan terima kasih kepada teman-teman penulis yaitu: Maulida, Muridatul Jinan, Asratun Nisa, Aida Fitria, Fajarina, Zawatul Maqfirah, Risa Suraya, kita dipertemukan dalam mencari ilmu didarussalam dan akan berpisah karena masa depan serta mendoakan selamat dunia akhirat.
9. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunianya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis hanya bisa mendoakan kepada Allah untuk membalas kebaikan seluruh pihak yang telah ikut serta, semoga kebaikan tersebut menjadi amalan yang mulia.

Dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bisa dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya. Semoga semua kebaikan dari pihak yang terlibat dalam penelitian skripsi ini dibalas oleh Allah SWT dengan ganjaran dan pahala yang setimpal.

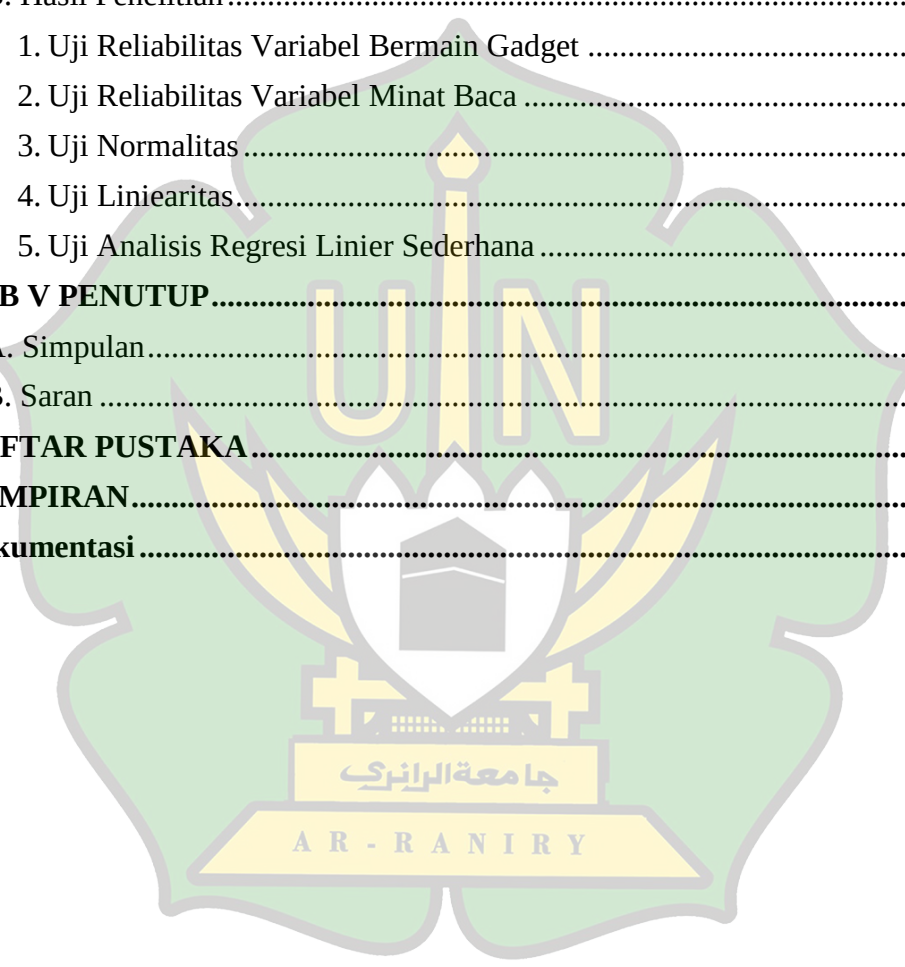
Banda Aceh, 08 Juli 2026
Penulis,

Naila Aidatusofa

DAFTAR ISI

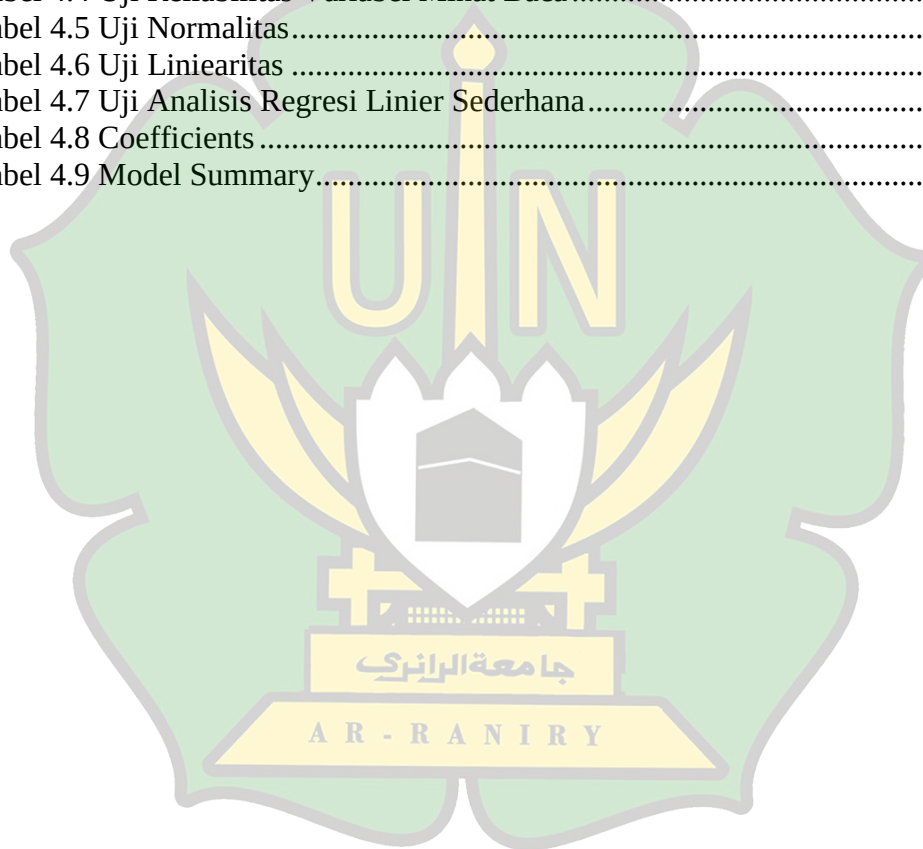
SKRIPSI.....	i
SURAT PERNYATAN KEASLIAN	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
F. Penjelasan Istilah.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Gadget.....	12
1. Pengertian Gadget	12
2. Manfaat Gadget	13
3. Fungsi Gadget	14
4. Jenis-Jenis Gadget	16
5. Kebiasaan bermain gadget	20
6. Kelebihan dan kekurangan gadget dalam era digital	21
7. Indikator Kebiasaan Bermain Gadget	23
C. Minat Baca.....	30
1. Pengertian Minat Baca Siswa.....	30
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca	31
3. Indikator Minat Baca Siswa	34
4. Dampak gadget terhadap minat baca siswa.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Rancangan Penelitian	46
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	47
C. Populasi dan sampel Peneltian.....	48
D. Teknik Pengumpulan Data	50

E. Sumber Data.....	53
F. Hipotesis.....	53
G. Validitas dan Reabilitas	54
H. Definisi Operasional Variabel	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	63
B. Hasil Penelitian	65
1. Uji Reliabilitas Variabel Bermain Gadget	67
2. Uji Reliabilitas Variabel Minat Baca	67
3. Uji Normalitas	68
4. Uji Linieritas.....	69
5. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana	69
BAB V PENUTUP	72
A. Simpulan.....	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	80
Dokumentasi	90



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian	48
Tabel 3. 2 Skala Likert	52
Tabel 3. 3 Variabel Kebiasaan bermain gadget	57
Tabel 3. 4 Variabel Minat baca	57
Tabel 3. 5 Kriteria Indeka Reliabilitas	61
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas Variabel Bermain Gadget	67
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Variabel Minat Baca	67
Tabel 4.5 Uji Normalitas	68
Tabel 4.6 Uji Liniearitas	69
Tabel 4.7 Uji Analisis Regresi Linier Sederhana	69
Tabel 4.8 Coefficients	70
Tabel 4.9 Model Summary	71



ABSTRAK

Minat membaca merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Namun, meningkatnya kebiasaan bermain gadget di kalangan siswa diduga dapat mengurangi waktu dan perhatian terhadap kegiatan membaca. Kondisi tersebut menjadi latar belakang penelitian ini untuk mengkaji pengaruh kebiasaan bermain gadget terhadap minat membaca siswa MIN 18 Pidie. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh kebiasaan bermain gadget terhadap minat membaca siswa MIN 18 Pidie. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian berjumlah 63 siswa yang dipilih dari populasi siswa MIN 18 Pidie. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis dengan bantuan program SPSS melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, serta analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain gadget berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat membaca siswa. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 48,013 - 0,518X$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan kebiasaan bermain gadget akan menurunkan minat membaca sebesar 0,518 satuan. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $F_{hitung} = 35,469$ lebih besar daripada $F_{tabel} = 3,99$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,368 menunjukkan bahwa kebiasaan bermain gadget memberikan kontribusi sebesar 36,8% terhadap minat membaca siswa, sedangkan 63,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa sekolah dan orang tua perlu bekerja sama dalam mengawasi penggunaan gadget serta memperkuat budaya literasi agar penggunaan gadget dapat diarahkan sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan minat membaca siswa.

Kata Kunci: Kebiasaan Bermain Gadget, Minat Membaca, Regresi Linear Sederhana

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi tersebut adalah penggunaan gadget yang semakin mudah diakses oleh semua kalangan, termasuk anak usia sekolah dasar. Gadget tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan, pembelajaran, serta akses terhadap berbagai informasi melalui internet. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi memberikan dampak negatif terhadap kebiasaan belajar dan minat membaca siswa.

¹ Minat membaca merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Siswa yang memiliki minat membaca tinggi cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis, menambah wawasan, serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, rendahnya minat membaca dapat menghambat perkembangan kemampuan literasi dan prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, peningkatan minat membaca menjadi salah satu perhatian utama dalam dunia Pendidikan.²

¹ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, *Literasi Digital dan Perilaku Penggunaan Internet di Indonesia* (Jakarta: Kominfo, 2022), hlm. 22.

² Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, *Kajian Kegemaran Membaca Masyarakat Indonesia* (Jakarta: Perpustakaan RI, 2022), hlm. 27.

Di sisi lain, meningkatnya intensitas penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar menimbulkan kekhawatiran karena sebagian besar waktu penggunaan gadget lebih banyak dimanfaatkan untuk bermain gim, menonton video, maupun mengakses media sosial dibandingkan untuk kegiatan belajar atau membaca. Kondisi tersebut diduga dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan siswa untuk membaca buku maupun sumber belajar lainnya.³

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MIN 18 Pidie, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah memiliki atau menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang lebih tertarik menggunakan gadget untuk bermain gim atau menonton video dibandingkan membaca buku ketika berada di rumah. Kondisi tersebut juga berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dalam memanfaatkan koleksi perpustakaan maupun bahan bacaan yang disediakan sekolah. Meskipun demikian, sejauh mana kebiasaan bermain gadget memengaruhi minat membaca siswa di MIN 18 Pidie belum pernah dibuktikan melalui analisis statistik.

Perbedaan karakteristik lingkungan belajar, pola penggunaan gadget, serta kebiasaan membaca pada setiap sekolah memungkinkan besarnya pengaruh yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan penelitian kuantitatif untuk menguji apakah kebiasaan bermain gadget benar-benar berpengaruh terhadap minat membaca siswa serta seberapa besar pengaruh yang ditimbulkannya. Penelitian ini menggunakan

³ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, 2023; Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 35.

pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linear sederhana sehingga hasil penelitian dapat memberikan bukti empiris mengenai pengaruh kebiasaan bermain gadget terhadap minat membaca siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Kebiasaan Bermain Gadget terhadap Minat Membaca Siswa MIN 18 Pidie."**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh antara kebiasaan bermain gadget terhadap minat membaca siswa di MIN 18 Pidie?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara kebiasaan bermain gadget terhadap minat membaca siswa di MIN 18 Pidie.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai konsep serta teori yang berkaitan dengan kebiasaan bermain gadget dan minat baca siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmiah di bidang pendidikan.

2. Secara praktis

penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi siswa, guru, orang tua, dan sekolah dalam mengelola penggunaan gadget agar tidak mengurangi minat membaca serta mendukung peningkatan budaya literasi.

F. Penjelasan Istilah

1. Gadget

Gadget merupakan perangkat elektronik yang memiliki berbagai fungsi dan digunakan untuk membantu mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Gadget dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti komunikasi, memperoleh informasi, pembelajaran, hiburan, dan aktivitas lainnya. Perkembangan teknologi menyebabkan gadget tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai perangkat yang mendukung berbagai kebutuhan penggunanya.⁴

Gadget juga merupakan perangkat digital yang bersifat multifungsi dan terintegrasi dengan jaringan internet, sehingga memungkinkan pengguna untuk memperoleh informasi secara cepat dan efisien. Selain itu, gadget merupakan hasil perkembangan teknologi informasi yang dirancang untuk mempermudah aktivitas manusia dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan dan komunikasi.⁵

⁴ Selvi Sihabuddin, Anak Agung Gede Eka Septian Utama, dan Made Hendra Satria Nugraha, "Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia 4–6 Tahun di TK Dharma Wanita Sulawesi Selatan," *Majalah Ilmiah Fisioterapi Indonesia*, Vol. 11, No. 3, 2023, hlm 10.

⁵ Sari, I. P., dkk., "The Effect of Gadgets on the Development of Interest in Reading," *International Journal of Education and Teaching Zone*, Vol. 2, No. 1, 2023, hlm. 44–45; Putra, A., "Perkembangan Teknologi Informasi dan Dampaknya terhadap Kehidupan Manusia," *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 5, No. 2, 2022, hlm 15.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas pendidikan. Perangkat seperti smartphone dan laptop memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai sumber belajar secara cepat dan efisien. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan perangkat teknologi yang memiliki fungsi praktis dan multifungsi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini yang difokuskan adalah penggunaan gadget. Gadget yang dimaksud didalam penelitian ini adalah gadget yang digunakan oleh siswa MIN 18 Pidie untuk main game, bukan untuk kegiatan pembelajaran seperti membaca.

2. Minat Baca

Minat baca merupakan kecenderungan dalam diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan membaca secara sukarela dan berkelanjutan. Minat ini ditandai dengan adanya rasa senang, perhatian, serta keinginan untuk memahami isi bacaan tanpa adanya paksaan dari pihak lain.⁶ Minat baca juga dapat dipahami sebagai dorongan internal yang membuat seseorang secara aktif terlibat dalam kegiatan membaca untuk memperoleh pengetahuan dan informasi baru. Selain itu, minat baca mencerminkan

⁶ Sajidah, M., dkk., “Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital,” 2023, hlm 6.

ketertarikan individu terhadap aktivitas membaca yang terlihat dari kebiasaan, frekuensi, serta kesungguhan dalam memahami isi bacaan.⁷

Dalam kajian pendidikan, minat baca merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki minat baca tinggi cenderung lebih aktif dalam mencari informasi, memahami materi pelajaran, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan membaca. Selain itu, minat baca juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan, seperti dukungan keluarga, sekolah, serta ketersediaan bahan bacaan yang menarik. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat baca adalah kecenderungan yang disertai rasa senang dan kesadaran dalam diri individu untuk melakukan kegiatan membaca secara terus-menerus, yang berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan, kemampuan berpikir, serta prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan minat baca adalah minat baca siswa di MIN 18 Pidie.

3. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari suatu keadaan, tindakan, atau variabel yang dapat menyebabkan perubahan pada keadaan atau perilaku tertentu. Dalam penelitian, pengaruh digunakan untuk menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara suatu variabel yang berperan sebagai penyebab dengan variabel lain yang menjadi akibat. Dengan

⁷ Hidayat, R., dkk., "Pengaruh Minat Baca terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 98.

demikian, pengaruh menunjukkan sejauh mana perubahan pada suatu variabel dapat diikuti oleh perubahan pada variabel lainnya.⁸

Dalam penelitian kuantitatif, pengaruh suatu variabel dapat diketahui melalui analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis. Besarnya pengaruh dapat dilihat berdasarkan hasil analisis data, seperti nilai signifikansi, koefisien regresi, dan koefisien determinasi. Oleh karena itu, istilah pengaruh dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah kebiasaan bermain gadget sebagai variabel independen (X) memberikan perubahan terhadap minat baca siswa sebagai variabel dependen (Y).

Berdasarkan uraian tersebut, pengaruh dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai perubahan pada minat baca siswa yang berkaitan dengan tingkat kebiasaan bermain gadget. Penelitian ini selanjutnya menguji secara kuantitatif apakah kebiasaan bermain gadget berpengaruh terhadap minat baca siswa MIN 18 Pidie serta mengetahui arah dan besarnya pengaruh tersebut.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 69.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Untuk melengkapi penulisan ini, penulis mengambil beberapa rujukan tentang Pengaruh Kebiasaan Bermain Gadget Terhadap Minat Baca Siswa. Kajian pustaka merupakan upaya seseorang peneliti untuk mencari buku, artikel, jurnal, penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dimana penelitian itu memiliki variabel yang sama dan penelitian ini dinyatakan asli. Berdasarkan penelusuran peneliti terhadap beberapa literatur, ada beberapa penelitian yang sejenisnya yang berkaitan dengan topik penelitian diatas dengan sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang berjudul “*Degradasi Minat Baca Akibat Pengaruh Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar*” dilakukan oleh Nur Khosiah, Siti Zainab, dan Silvi Andriani pada tahun 2024. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan minat baca siswa karena siswa lebih tertarik menggunakan gadget dibandingkan membaca buku. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas pengaruh gadget terhadap minat membaca siswa. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan.⁹

⁹ Nur Khosiah, dkk., “Degradasi Minat Baca Akibat Pengaruh Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Madrosatuna Journal*, 2024.

Kedua, penelitian yang berjudul *“The Effect of Gadgets on the Development of Interest in Reading”* dilakukan oleh Intan Permata Sari, dkk. pada tahun 2023. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan minat membaca siswa. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap perkembangan minat membaca, baik secara positif maupun negatif tergantung pada penggunaannya. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas gadget dan minat membaca. Adapun perbedaannya terletak pada cakupan penelitian yang lebih luas.¹⁰

Ketiga, penelitian yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Membaca Pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Kusuma”* dilakukan oleh Eva Fitriana dan Luthfi Aji Ramadani pada tahun 2025. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap minat membaca anak usia dini. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berbasis edukatif dapat meningkatkan minat membaca anak. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti gadget dan minat membaca. Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian yaitu anak usia dini.¹¹

Keempat, penelitian yang berjudul *“Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Intensitas Menggunakan Gadget dan Minat Baca Non E-book”* dilakukan oleh Erlina, dkk. pada tahun 2023. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

¹⁰ Intan Permata Sari, dkk., “The Effect of Gadgets on the Development of Interest in Reading,” *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2023.

¹¹ Eva Fitriana & Luthfi Aji Ramadani, “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Membaca Anak Usia 5–6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2025.

hubungan antara penggunaan gadget, minat baca, dan prestasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi belajar dan berkaitan dengan minat baca siswa. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama melibatkan variabel gadget dan minat baca. Adapun perbedaannya terletak pada variabel tambahan yaitu prestasi belajar.¹²

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama membahas pengaruh penggunaan gadget terhadap minat membaca siswa. Namun, terdapat beberapa perbedaan yang menjadi ciri khas penelitian ini.

Perbedaan pertama terletak pada fokus variabel yang diteliti. Penelitian ini secara khusus menekankan pada kebiasaan bermain gadget, yang meliputi frekuensi penggunaan, durasi bermain, tujuan penggunaan, serta tingkat ketergantungan siswa. Sementara itu, penelitian sebelumnya umumnya hanya membahas penggunaan gadget secara umum tanpa mengkaji lebih dalam pola perilaku penggunaannya.

Perbedaan kedua terletak pada pendekatan kajian yang digunakan. Penelitian ini tidak hanya melihat hubungan antara gadget dan minat baca, tetapi juga dikaji dari sudut pandang psikologi, seperti teori Behavioristik dan teori Social Learning, yang menjelaskan bahwa kebiasaan bermain gadget terbentuk melalui

¹² Erlina, dkk., "Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Intensitas Menggunakan Gadget dan Minat Baca Non E-book," *Jurnal Pendidikan UNESA*, 2023.

proses penguatan serta interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana kebiasaan bermain gadget dapat memengaruhi minat baca siswa. Sedangkan penelitian sebelumnya lebih berfokus pada hasil atau dampak tanpa mengaitkannya secara mendalam dengan teori psikologi.

Perbedaan ketiga terletak pada objek dan lokasi penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa MIN 18 Pidie yang memiliki karakteristik lingkungan madrasah, sehingga hasil penelitian lebih spesifik dan kontekstual dibandingkan penelitian sebelumnya yang dilakukan pada jenjang atau lokasi yang berbeda, seperti sekolah umum atau anak usia dini.

Perbedaan keempat terletak pada tujuan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara khusus pengaruh kebiasaan bermain gadget terhadap minat membaca siswa, sehingga memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai hubungan antara pola penggunaan gadget dengan minat baca. Sementara itu, beberapa penelitian sebelumnya memiliki cakupan yang lebih luas, seperti mengaitkan dengan prestasi belajar atau perkembangan umum anak.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus kajian yang lebih spesifik, pendekatan yang melibatkan aspek psikologis, serta objek penelitian yang berbeda, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih mendalam dalam memahami pengaruh kebiasaan bermain gadget terhadap minat membaca siswa.

B. Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran relatif kecil yang memiliki fungsi khusus dan dirancang untuk membantu berbagai aktivitas manusia. Gadget dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, hiburan, memperoleh informasi, maupun mendukung kegiatan belajar dan produktivitas. Bentuk gadget yang banyak digunakan saat ini antara lain smartphone, tablet, laptop, dan perangkat elektronik pintar lainnya.¹³

Gadget merupakan salah satu istilah yang digunakan untuk menyebut perangkat elektronik berukuran kecil yang dilengkapi dengan teknologi modern dan memiliki fungsi khusus dalam membantu aktivitas manusia. Dalam perkembangannya, gadget tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengakses informasi, media pembelajaran, serta hiburan. Dengan adanya kemajuan teknologi digital, penggunaan gadget menjadi semakin luas dan berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam mendukung efektivitas dan efisiensi berbagai aktivitas.¹⁴

¹³ Zulfahmi, Dian Putriana, dan Alfiza Fakhriya Haq, "Upaya Orang Tua dalam Pengasuhan Mencegah dan Menghadapi Anak yang Kecanduan Gadget," *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia* 2, no. 1, 2022, hlm 1.

¹⁴ Sari, I. P., dkk., "The Effect of Gadgets on the Development of Interest in Reading," *International Journal of Education and Teaching Zone*, Vol. 2, No. 1, 2023, hlm. 44–45.

2. Manfaat Gadget

Gadget memberikan berbagai manfaat apabila digunakan secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Bagi siswa, gadget dapat menjadi sarana untuk memperoleh informasi dan sumber belajar secara cepat. Siswa dapat mengakses berbagai materi pembelajaran melalui internet, buku elektronik, video pembelajaran, maupun aplikasi pendidikan. Dengan demikian, gadget dapat membantu memperluas sumber belajar yang sebelumnya hanya diperoleh melalui buku cetak.¹⁵

Selain sebagai sumber belajar, gadget juga bermanfaat sebagai sarana komunikasi. Siswa dapat berkomunikasi dengan guru, teman, maupun keluarga melalui berbagai aplikasi komunikasi. Komunikasi tersebut dapat membantu siswa memperoleh informasi mengenai kegiatan pembelajaran dan tugas sekolah. Dalam kondisi tertentu, gadget juga dapat digunakan untuk mengikuti pembelajaran secara daring.¹⁶

Gadget juga memberikan manfaat dalam bidang hiburan. Siswa dapat menggunakan gadget untuk mendengarkan musik, menonton video, bermain gim, dan menggunakan berbagai aplikasi hiburan. Aktivitas tersebut dapat memberikan hiburan dan mengurangi kejenuhan setelah melakukan kegiatan belajar. Akan tetapi, pemanfaatan gadget sebagai hiburan tetap perlu dikendalikan agar tidak mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk

¹⁵ Syifaul Adhimah dan Laili Mas Ulliyah Hasan, “Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Gadget oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 13, No. 1 (2024), hlm. 65–71.

¹⁶ N. Afwani, S. Suriati, dan Mulkiyan, “Metode Orang Tua dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini yang Kecanduan Gadget di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan,” *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim dan Bimbingan Rohani*, Vol. 9, No. 1 (2023), hlm. 1–15.

belajar dan membaca.¹⁷ Dengan demikian, manfaat gadget bagi siswa dapat dikelompokkan menjadi beberapa aspek, yaitu:

- a. Sebagai sumber informasi, karena gadget memungkinkan siswa memperoleh berbagai informasi dengan cepat.
- b. Sebagai media pembelajaran, karena gadget dapat digunakan untuk mengakses materi, video pembelajaran, buku elektronik, dan aplikasi pendidikan.
- c. Sebagai sarana komunikasi, karena gadget memungkinkan siswa berkomunikasi dengan guru, teman, dan keluarga.
- d. Sebagai sarana hiburan, karena gadget dapat digunakan untuk bermain gim, menonton video, mendengarkan musik, dan menggunakan aplikasi hiburan.
- e. Sebagai sarana pendukung aktivitas, karena gadget dapat membantu siswa melakukan berbagai aktivitas secara lebih praktis dan efisien.¹⁸

3. Fungsi Gadget

Gadget memiliki berbagai fungsi yang dapat mendukung aktivitas manusia. Fungsi gadget tidak hanya terbatas pada komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi perangkat yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi, belajar, hiburan, dan mendukung produktivitas. Perkembangan teknologi digital membuat berbagai fungsi tersebut dapat ditemukan dalam satu

¹⁷ Puji Lestari, Mona Saparwati, dan Umi Aniroh, "Studi Deskriptif: Perilaku Digital Parenting tentang Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah," *Coping: Community of Publishing in Nursing*, Vol. 11, No. 5 (2023). hlm. 10.

¹⁸ Hayani Wulandari dan Kurniasih, "Gadget dan Anak Usia Dini," *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, Vol. 6, No. 2 (2023), hlm. 119.

perangkat sehingga penggunaannya menjadi lebih praktis.¹⁹ Adapun fungsi gadget dapat dijelaskan sebagai berikut:

a). Fungsi komunikasi

Gadget berfungsi sebagai alat komunikasi yang memungkinkan seseorang berhubungan dengan orang lain tanpa dibatasi oleh jarak. Siswa dapat menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan orang tua, guru, maupun teman melalui panggilan suara, pesan, dan aplikasi komunikasi.

b). Fungsi informasi

Gadget berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi. Melalui koneksi internet, siswa dapat mencari berbagai informasi yang berkaitan dengan pelajaran maupun pengetahuan umum.

c). Fungsi pendidikan

Gadget dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Siswa dapat mengakses buku digital, video pembelajaran, aplikasi pendidikan, dan berbagai sumber belajar lainnya. Penggunaan gadget dalam pembelajaran juga dapat membuat materi lebih bervariasi dan menarik.²⁰

d). Fungsi hiburan

Gadget berfungsi sebagai sarana hiburan yang dapat digunakan untuk bermain gim, menonton video, mendengarkan musik, dan menggunakan

¹⁹ Hayani Wulandari dan Kurniasih, "Gadget dan Anak Usia Dini," *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, Vol. 6, No. 2 (2023), hlm. 119–125.

²⁰ Syifaul Adhimah dan Laili Mas Ulliyah Hasan, "Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Gadget oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 13, No. 1 (2024), hlm. 65–71.

berbagai aplikasi hiburan. Fungsi inilah yang menjadi perhatian dalam penelitian ini karena berkaitan dengan kebiasaan bermain gadget siswa.

e). Fungsi produktivitas

Gadget dapat digunakan untuk mendukung aktivitas produktif, seperti membuat dokumen, mencatat informasi, menggunakan kalender, mengambil gambar, dan menjalankan berbagai aplikasi pendukung kegiatan sehari-hari.²¹

4. Jenis-Jenis Gadget

Setiap jenis gadget dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna, baik dalam hal komunikasi, hiburan, maupun pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk memahami jenis-jenis gadget yang umum digunakan, khususnya oleh siswa, agar dapat diketahui peran serta pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari.²² Berdasarkan bentuk dan fungsinya, gadget dapat dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1.) Smartphone (Telepon Pintar)

Dalam kehidupan sehari-hari, smartphone merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh masyarakat, termasuk siswa sekolah dasar. Keberadaan smartphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga telah berkembang menjadi perangkat multifungsi yang dapat menunjang berbagai aktivitas. Oleh karena itu, penting untuk

²¹ Akhmad Yanuar Fahmi Pamungkas, Ninis Indriani, Tri Wulandari, dan Ivan Rachmawan, "Peran Pola Asuh dengan Kecanduan Gadget pada Anak Pra Sekolah," *Jurnal Keperawatan Jiwa*, Vol. 11, No. 1 (2023), hlm. 12.

²² Munir. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, 2021, hlm. 35.

memahami peran smartphone sebagai salah satu jenis gadget yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan siswa.²³

Smartphone atau telepon pintar merupakan perangkat komunikasi modern yang dilengkapi dengan berbagai fitur teknologi canggih yang mendukung beragam aktivitas penggunanya. Perangkat ini tidak hanya digunakan untuk melakukan panggilan telepon dan mengirim pesan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mengakses internet, menggunakan media sosial, bermain permainan (game), menonton video, serta membaca buku dalam bentuk digital (e-book). Selain itu, smartphone juga menyediakan berbagai aplikasi pendidikan yang dapat membantu siswa dalam memperoleh informasi dan menunjang kegiatan belajar. Dengan berbagai kemudahan dan fitur yang dimilikinya, smartphone menjadi salah satu gadget yang paling sering digunakan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk keperluan belajar maupun hiburan.²⁴

2.) Tablet

Selain smartphone, tablet juga merupakan salah satu jenis gadget yang banyak digunakan dalam mendukung aktivitas belajar maupun hiburan. Dengan ukuran layar yang lebih besar, tablet memberikan kenyamanan lebih dalam mengakses berbagai konten digital. Oleh karena

²³ Akhmad Yanuar Fahmi Pamungkas, Ninis Indriani, Tri Wulandari, dan Ivan Rachmawan, "Peran Pola Asuh dengan Kecanduan Gadget pada Anak Pra Sekolah," *Jurnal Keperawatan Jiwa*, Vol. 11, No. 1, 2023, hlm. 12.

²⁴ Suryani, N. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022, hlm. 80.

itu, tablet menjadi salah satu perangkat yang cukup efektif digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.²⁵

Tablet merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi hampir sama dengan smartphone, namun umumnya memiliki ukuran layar yang lebih besar sehingga lebih nyaman digunakan untuk melihat tampilan visual. Tablet dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti membaca buku digital, mengikuti pembelajaran daring, menonton video pembelajaran, serta bermain game. Ukurannya yang praktis dan fitur yang lengkap menjadikan tablet sebagai salah satu perangkat yang dapat mendukung kegiatan belajar siswa, baik di sekolah maupun di rumah.²⁶

3.) Laptop

Selain smartphone dan tablet, laptop juga merupakan salah satu jenis gadget yang memiliki peran penting dalam menunjang kegiatan belajar siswa. Laptop banyak digunakan karena kemampuannya yang lebih lengkap dalam mengolah data dan menjalankan berbagai aplikasi pembelajaran. Oleh karena itu, laptop menjadi perangkat yang efektif dalam membantu siswa menyelesaikan berbagai tugas akademik secara digital.²⁷

Laptop adalah komputer portabel yang dirancang agar mudah dibawa dan digunakan di berbagai tempat. Laptop memiliki fungsi yang beragam, seperti untuk mengetik tugas, mengakses internet, mencari informasi, serta menjalankan berbagai aplikasi pembelajaran. Selain itu, laptop juga dapat

²⁵ Suryani, N. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022, hlm. 88.

²⁶ Andriani, D. *Media Pembelajaran Digital*. Jakarta: Rajawali Pers, 2021, hlm. 57.

²⁷ Munir. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, 2021, hlm. 35.

digunakan sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah, membuat presentasi, dan mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring. Dengan adanya laptop, siswa dapat menyelesaikan pekerjaan sekolah dengan lebih mudah, cepat, dan efisien dalam bentuk digital.²⁸

4.) Smartwatch

Selain perangkat utama seperti smartphone, tablet, dan laptop, perkembangan teknologi juga menghadirkan gadget dalam bentuk yang lebih praktis, salah satunya adalah smartwatch. Meskipun ukurannya lebih kecil, smartwatch tetap memiliki berbagai fungsi yang dapat mendukung aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, smartwatch menjadi salah satu inovasi gadget yang menunjukkan kemajuan teknologi dalam bentuk yang ringkas dan efisien.²⁹

Smartwatch merupakan jam tangan pintar yang telah dilengkapi dengan teknologi digital modern dan dapat terhubung dengan perangkat lain, seperti smartphone. Perangkat ini tidak hanya berfungsi untuk menunjukkan waktu, tetapi juga dapat menampilkan berbagai informasi lain, seperti notifikasi pesan, panggilan masuk, serta pengingat aktivitas tertentu. Selain itu, beberapa smartwatch juga dilengkapi dengan fitur tambahan yang dapat mendukung aktivitas sehari-hari. Kehadiran smartwatch menunjukkan

²⁸ Suryani, N. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022, hlm. 88.

²⁹ Suryani, N. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022, hlm. 89.

perkembangan teknologi yang semakin canggih dan praktis dalam bentuk perangkat yang mudah digunakan.³⁰

5. Kebiasaan bermain gadget

Kebiasaan bermain gadget pada siswa sekolah dasar dapat dijelaskan melalui perspektif psikologi behavioristik yang menekankan pada hubungan antara stimulus dan respons dalam membentuk perilaku. Dalam teori *operant conditioning* yang dikemukakan oleh B. F. Skinner, perilaku individu terbentuk melalui proses penguatan (*reinforcement*), baik berupa penguatan positif maupun negatif.³¹

Dalam konteks penggunaan gadget, khususnya permainan digital, siswa memperoleh penguatan positif berupa rasa senang, hiburan, dan kepuasan instan. Pengalaman tersebut mendorong siswa untuk mengulangi perilaku bermain gadget secara terus-menerus hingga akhirnya menjadi kebiasaan. Selain itu, tampilan visual yang menarik, sifat interaktif, serta kemudahan akses pada gadget berperan sebagai stimulus yang semakin memperkuat perilaku tersebut.³²

Apabila kebiasaan bermain gadget terus mendapatkan penguatan tanpa adanya pengawasan dan pembatasan, maka perilaku tersebut dapat berkembang

³⁰ Muhammad Agni Catur Bhakti, "Analisis Manfaat Fitur Kesehatan di Wrist-Worn Technology bagi Pengguna," *Prosiding* 3, 2023, hlm 72.

³¹ Magdalena Elendiana, "Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 3, No. 2, 2021, hlm. 119.

³² Suryani, N. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020, hlm. 88.

menjadi dominan dan berpotensi mengurangi aktivitas lain yang lebih bermanfaat, seperti membaca. Sebaliknya, apabila orang tua dan guru memberikan penguatan positif terhadap kegiatan membaca, seperti pujian, penghargaan, atau penyediaan bahan bacaan yang menarik, maka minat baca siswa dapat meningkat. Dengan demikian, kebiasaan bermain gadget maupun minat baca siswa merupakan hasil dari proses belajar melalui pengulangan dan penguatan, sehingga diperlukan pengelolaan yang tepat agar penggunaan gadget tidak berdampak negatif terhadap perkembangan belajar siswa.³³

6. Kelebihan dan kekurangan gadget dalam era digital

a. Kelebihan Gadget

Penggunaan gadget secara tepat dapat memberikan berbagai keuntungan bagi siswa. Gadget dapat membantu siswa memperoleh informasi secara cepat, mengakses sumber belajar yang lebih luas, berkomunikasi, serta memperoleh berbagai media pembelajaran. Penggunaan gadget dalam pembelajaran juga dapat memberikan variasi dalam proses belajar melalui teks, gambar, audio, dan video.³⁴ Kelebihan gadget antara lain:

³³ Lilis Rahmawati, "Penerapan Teori Behavioristik dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, 2022, hlm. 30–31.

³⁴ Syifaul Adhimah dan Laili Mas Ulliyah Hasan, "Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Gadget oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 13, No. 1 (2024), hlm. 65–71.

- a. mempermudah memperoleh informasi;
- b. membantu proses pembelajaran;
- c. mempermudah komunikasi;
- d. menyediakan berbagai sumber belajar digital;
- e. menyediakan sarana hiburan;
- f. membantu berbagai aktivitas secara praktis dan efisien.

b. Kekurangan Gadget

Di samping memberikan manfaat, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Penggunaan yang tidak terkontrol dapat menyebabkan siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dibandingkan melakukan kegiatan belajar. Penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat menyebabkan ketergantungan, mengurangi interaksi sosial, serta mengganggu kegiatan belajar.³⁵ Kekurangan gadget antara lain:

- a. dapat menyebabkan ketergantungan;
- b. mengurangi waktu belajar;
- c. mengurangi waktu membaca;
- d. dapat mengganggu konsentrasi;
- e. mengurangi interaksi sosial;
- f. dapat menyebabkan siswa lebih tertarik pada hiburan digital dibandingkan aktivitas akademik.

³⁵ Suci Rachmayanti, Hendriati Agustiani, Langgersari Elsari Novianti, dan Laila Qodariah, "Gambaran Kecanduan Gadget Anak Usia 9–12 Tahun," *Jurnal Studia Insania*, Vol. 10, No. 2 (2022), hlm. 63–75.

Penelitian tentang penggunaan gadget pada anak usia sekolah juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif maupun negatif, bergantung pada pola penggunaan dan pengawasan yang diberikan oleh orang tua.³⁶

7. Indikator Kebiasaan Bermain Gadget

Dalam suatu penelitian, diperlukan indikator yang jelas untuk mengukur suatu variabel agar dapat dianalisis secara sistematis dan terarah. Demikian halnya dengan kebiasaan bermain gadget, yang perlu diuraikan ke dalam beberapa aspek terukur sehingga dapat diketahui tingkat penggunaannya serta dampaknya terhadap aktivitas siswa. Oleh karena itu, penetapan indikator kebiasaan bermain gadget menjadi penting sebagai dasar dalam melakukan pengukuran dan pengumpulan data penelitian.³⁷

Indikator kebiasaan bermain gadget merupakan serangkaian aspek yang dapat diukur untuk melihat bagaimana pola penggunaan gadget oleh individu, baik dari sisi durasi, frekuensi, tujuan penggunaan, maupun dampaknya terhadap aktivitas sehari-hari. Penggunaan gadget dengan durasi yang terlalu lama dan frekuensi yang tinggi dapat memengaruhi aktivitas siswa, termasuk kegiatan belajar dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.¹ Dengan demikian, indikator kebiasaan bermain gadget dapat dipahami sebagai pedoman yang membantu peneliti dalam

³⁶ Puji Lestari, Mona Saparwati, dan Umi Aniroh, "Studi Deskriptif: Perilaku Digital Parenting tentang Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah," *Coping: Community of Publishing in Nursing*, Vol. 11, No. 5 (2023), hlm. 15.

³⁷ Salsa Nabilla Wachid dan Shanti Nugroho Sulistyowati, "Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap...", *Fourth Conference on Research and Community Services STKIP PGRI Jombang*, 2022, hlm. 303–310.

mengidentifikasi serta menggambarkan intensitas penggunaan gadget pada responden, yang kemudian dapat dikaji melalui instrumen penelitian seperti angket atau kuesioner.³⁸

b. Frekuensi Bermain Game

Frekuensi bermain game merupakan salah satu indikator dalam kebiasaan bermain gadget yang menunjukkan seberapa sering siswa melakukan aktivitas bermain game dalam kurun waktu tertentu, baik dalam satu hari maupun dalam satu minggu. Frekuensi ini menggambarkan intensitas keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain game sebagai bagian dari kebiasaan sehari-hari.³⁹ Frekuensi bermain game dapat dilihat dari seberapa sering siswa bermain game setiap hari, misalnya berapa kali dalam sehari siswa menggunakan gadget untuk bermain, serta berapa hari dalam satu minggu aktivitas tersebut dilakukan. Siswa yang memiliki frekuensi bermain game tinggi cenderung lebih sering menggunakan waktunya untuk bermain dibandingkan melakukan aktivitas lain, seperti belajar atau membaca.⁴⁰

Selain itu, frekuensi yang tinggi juga dapat menunjukkan bahwa bermain game telah menjadi kebiasaan yang dilakukan secara berulang dan terus-menerus. Hal ini berpotensi memengaruhi pola aktivitas siswa, termasuk berkurangnya waktu untuk membaca dan belajar. Sebaliknya, frekuensi

³⁸ Manan Manan dan Wa Ode Nur Aidah, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar,” *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton* 10, no. 1, 2024, hlm 214–224.

³⁹ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, *Literasi Digital dan Perilaku Penggunaan Internet di Indonesia*, Jakarta: Kominfo, 2022, hlm. 22.

⁴⁰ Putri, A., “Intensitas Bermain Game Online pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 66.

bermain yang rendah menunjukkan bahwa penggunaan gadget masih dalam batas wajar dan tidak mengganggu aktivitas lain.⁴¹ Dengan demikian, frekuensi bermain game dapat dijadikan sebagai indikator penting untuk mengukur kebiasaan bermain gadget, karena menunjukkan tingkat intensitas penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari siswa.

c. Durasi Bermain Game

Durasi bermain game merupakan salah satu indikator dalam kebiasaan bermain gadget yang menunjukkan lamanya waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game dalam satu kali penggunaan maupun dalam kurun waktu tertentu, seperti dalam satu hari. Durasi ini menggambarkan seberapa besar alokasi waktu siswa yang digunakan untuk aktivitas bermain game dibandingkan dengan aktivitas lainnya.⁴² Durasi bermain dapat dilihat dari berapa lama siswa menghabiskan waktu untuk bermain game dalam sehari, misalnya dalam hitungan menit atau jam. Siswa yang memiliki durasi bermain game yang tinggi cenderung menghabiskan waktu yang lebih lama untuk bermain, sehingga berpotensi mengurangi waktu untuk belajar, membaca, maupun melakukan aktivitas lainnya.⁴³

Selain itu, durasi bermain yang panjang juga dapat menunjukkan adanya kecenderungan keterikatan atau ketergantungan terhadap game, terutama jika siswa mengalami kesulitan untuk menghentikan permainan. Sebaliknya, durasi

⁴¹ Nugroho, R., dkk., “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap Aktivitas Belajar Siswa,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 49.

⁴² Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, *Status Literasi Digital Indonesia*, Jakarta: Kominfo, 2022, hlm. 30.

⁴³ Hidayati, N., “Durasi Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 74.

bermain yang lebih singkat menunjukkan bahwa penggunaan gadget masih dapat dikontrol dan tidak mengganggu aktivitas utama siswa.⁴⁴ Dengan demikian, durasi bermain game dapat dijadikan sebagai indikator penting dalam mengukur kebiasaan bermain gadget, karena menunjukkan tingkat penggunaan waktu yang dihabiskan siswa dalam aktivitas bermain game.

d. Prioritas Aktivitas

Prioritas aktivitas merupakan salah satu indikator dalam kebiasaan bermain gadget yang menunjukkan kecenderungan siswa dalam memilih aktivitas yang lebih diutamakan dalam kehidupan sehari-hari. Indikator ini menggambarkan apakah siswa lebih memprioritaskan aktivitas bermain game dibandingkan dengan kegiatan belajar atau membaca.⁴⁵

Siswa yang memiliki kebiasaan bermain game yang tinggi cenderung lebih memilih bermain game daripada melakukan aktivitas belajar atau membaca. Hal ini terlihat ketika siswa lebih mengutamakan penggunaan gadget untuk hiburan, meskipun masih memiliki tugas sekolah atau kesempatan untuk membaca.⁴⁶ Selain itu, kecenderungan memprioritaskan game juga dapat menunjukkan adanya pergeseran minat, di mana aktivitas yang bersifat hiburan lebih dominan dibandingkan aktivitas akademik. Jika kondisi ini berlangsung

⁴⁴ Prasetyo, B., dkk., "Pengaruh Intensitas dan Durasi Bermain Game terhadap Aktivitas Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 55.

⁴⁵ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, *Status Literasi Digital Indonesia*, Jakarta: Kominfo, 2022, hlm. 35.

⁴⁶ Lestari, D., "Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 81.

secara terus-menerus, maka dapat berdampak pada menurunnya minat baca serta kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.⁴⁷

Sebaliknya, siswa yang mampu mengatur prioritas aktivitas dengan baik akan tetap menempatkan belajar dan membaca sebagai kegiatan utama, serta menjadikan bermain game hanya sebagai aktivitas selingan. Dengan demikian, prioritas aktivitas dapat dijadikan sebagai indikator penting dalam mengukur kebiasaan bermain gadget, karena menunjukkan kecenderungan pilihan aktivitas siswa dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁸

e. Ketergantungan Bermain Game

Ketergantungan merupakan salah satu indikator dalam kebiasaan bermain gadget yang menunjukkan tingkat keterikatan siswa terhadap aktivitas bermain game hingga sulit untuk mengontrol atau menghentikannya. Indikator ini menggambarkan sejauh mana siswa mengalami kesulitan untuk berhenti bermain meskipun telah menghabiskan waktu yang cukup lama.⁴⁹

Ketergantungan dapat terlihat dari perilaku siswa yang sulit menghentikan permainan, merasa ingin terus bermain, serta cenderung mengabaikan aktivitas lain seperti belajar, membaca, maupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Siswa yang mengalami ketergantungan biasanya

⁴⁷ Saputri, R., dkk., "Perilaku Penggunaan Gadget dan Dampaknya terhadap Aktivitas Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 60.

⁴⁸ Manan Manan dan Wa Ode Nur Aidah, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar," *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton* 10, no. 1, 2024, hlm 90.

⁴⁹ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, *Status Literasi Digital Indonesia*, Jakarta: Kominfo, 2022, hlm. 38.

menunjukkan reaksi emosional seperti merasa gelisah, marah, atau tidak nyaman ketika tidak dapat bermain game.⁵⁰

Selain itu, ketergantungan bermain game juga dapat menyebabkan berkurangnya kontrol diri dalam mengatur waktu penggunaan gadget. Jika kondisi ini berlangsung secara terus-menerus, maka dapat berdampak negatif terhadap kebiasaan belajar dan minat baca siswa.⁵¹ Sebaliknya, siswa yang tidak mengalami ketergantungan mampu mengontrol penggunaan gadget dengan baik dan dapat menghentikan aktivitas bermain sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian, ketergantungan bermain game dapat dijadikan sebagai indikator penting dalam mengukur kebiasaan bermain gadget, karena menunjukkan tingkat kontrol diri siswa dalam penggunaan gadget.

f. Respon Emosional

Respon emosional merupakan salah satu indikator dalam kebiasaan bermain gadget yang menunjukkan reaksi perasaan siswa setelah melakukan aktivitas bermain game. Indikator ini menggambarkan bagaimana kondisi emosional yang muncul, seperti rasa senang, puas, atau gembira setelah bermain game.⁵² Siswa yang sering bermain game biasanya merasakan kepuasan dan kesenangan setelah menyelesaikan permainan atau mencapai tujuan tertentu

⁵⁰ Handayani, S., "Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 2023, hlm. 92.

⁵¹ Firmansyah, R., dkk., "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 63

⁵² Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, *Status Literasi Digital Indonesia*, Jakarta: Kominfo, 2022, hlm. 40.

dalam game. Perasaan tersebut menjadi salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mengulangi aktivitas bermain secara terus-menerus.⁵³

Selain itu, respon emosional yang positif seperti rasa senang dan puas juga dapat memperkuat kebiasaan bermain game, karena siswa cenderung mencari kembali pengalaman menyenangkan tersebut. Jika hal ini terjadi secara berulang, maka dapat menyebabkan siswa lebih tertarik pada aktivitas bermain game dibandingkan dengan aktivitas lain seperti belajar atau membaca.⁵⁴ Sebaliknya, siswa yang mampu mengontrol respon emosionalnya tidak akan bergantung pada permainan sebagai sumber utama kesenangan. Dengan demikian, respon emosional dapat dijadikan sebagai indikator penting dalam mengukur kebiasaan bermain gadget, karena berkaitan dengan perasaan yang muncul setelah aktivitas bermain game.⁵⁵

g. Kebiasaan Harian

Kebiasaan harian merupakan salah satu indikator dalam kebiasaan bermain gadget yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain game telah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari siswa. Indikator ini menggambarkan sejauh mana siswa menjadikan bermain game sebagai kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan berulang dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁶ Kebiasaan ini dapat terlihat dari perilaku siswa yang selalu meluangkan waktu untuk

⁵³ Wibowo, A., "Pengaruh Game Online terhadap Kondisi Emosional Siswa," *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 2023, hlm. 85.

⁵⁴ Kurniawan, D., dkk., "Dampak Penggunaan Game terhadap Perilaku dan Emosi Anak," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 58.

⁵⁵ Rawin, I. N. Sudiana, dan I. G. Astawan, "Peran Budaya Literasi dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 7, no. 1, 2023, hal 14.

⁵⁶ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, *Status Literasi Digital Indonesia*, Jakarta: Kominfo, 2022, hlm. 42.

bermain game setiap hari, baik pada waktu luang maupun setelah melakukan aktivitas lain. Siswa yang telah menjadikan game sebagai rutinitas cenderung merasa ada yang kurang jika tidak bermain dalam satu hari.⁵⁷

Selain itu, kebiasaan bermain game yang dilakukan secara terus-menerus dapat memperkuat pola perilaku yang sulit diubah. Jika tidak dikontrol, rutinitas ini berpotensi mengurangi waktu untuk aktivitas yang lebih bermanfaat, seperti belajar dan membaca.⁵⁸

Sebaliknya, siswa yang tidak menjadikan game sebagai kebiasaan harian mampu mengatur waktu penggunaan gadget dengan lebih baik, sehingga aktivitas belajar dan membaca tetap menjadi prioritas utama. Dengan demikian, kebiasaan harian dapat dijadikan sebagai indikator penting dalam mengukur kebiasaan bermain gadget, karena menunjukkan tingkat keteraturan dan konsistensi perilaku bermain game dalam kehidupan sehari-hari.

C. Minat Baca

1. Pengertian Minat Baca Siswa

Menurut Rawin, minat baca siswa merupakan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca yang ditunjukkan melalui adanya keinginan dan keterlibatan siswa dalam membaca bahan bacaan. Minat baca dapat tumbuh melalui pembiasaan kegiatan literasi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan berbagai bahan bacaan. Dengan demikian,

⁵⁷ Sari, M., "Kebiasaan Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 70.

⁵⁸ Prabowo, A., dkk., "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap Pola Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 61.

minat baca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca, tetapi juga berkaitan dengan ketertarikan siswa terhadap bahan bacaan dan kemauan untuk melakukan kegiatan membaca secara berkelanjutan.⁵⁹

Menurut Rika, minat baca siswa berkaitan dengan dorongan yang terdapat dalam diri individu, motif dan motivasi sosial, serta faktor emosional yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan membaca. Siswa yang memiliki minat baca akan menunjukkan kecenderungan untuk memberikan perhatian terhadap kegiatan membaca dan memiliki dorongan untuk membaca sesuai dengan kebutuhan serta ketertarikannya.⁶⁰

Berdasarkan uraian beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat baca merupakan kecenderungan dalam diri siswa yang disertai rasa senang dan kesadaran untuk melakukan kegiatan membaca secara berkelanjutan. Minat baca memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan belajar, karena melalui membaca siswa dapat memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan berpikir, serta mendukung pencapaian prestasi akademik. Oleh karena itu, minat baca perlu dikembangkan sejak dini melalui dukungan dari lingkungan keluarga dan sekolah.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca

Pada hakikatnya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat serta kemampuan membaca seorang anak sehingga tidak diragukan lagi jika perkembangan anak dituntut untuk memiliki rasa cinta atau gemar terhadap

⁵⁹ Rawin, I. N. Sudiana, dan I. G. Astawan, "Peran Budaya Literasi dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 7, no. 1, 2023, hal 14.

⁶⁰ Rika, "Minat Baca Siswa MAN 1 Kota Bengkulu," *Jurnal Ilmiah KORPUS* 7, no. 2, 2023, hal 20.

suatu bacaan. Adapun faktor tersebut sebagai berikut:

a. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi kemampuan dan minat baca siswa. Kondisi fisik yang baik diperlukan agar siswa dapat membaca dengan nyaman dan berkonsentrasi. Sebaliknya, kondisi fisik yang kurang baik dapat menghambat kegiatan membaca. Kelelahan dapat menyebabkan siswa sulit berkonsentrasi ketika membaca. Selain itu, gangguan penglihatan, pendengaran, dan keterbatasan neurologis juga dapat memperlambat proses belajar membaca. Oleh karena itu, kondisi fisiologis siswa perlu diperhatikan dalam kegiatan membaca.⁶¹

b. Faktor Intelektual

Faktor intelektual berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi melalui kegiatan membaca. Kemampuan intelektual dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik. Namun, tingkat intelegensi bukan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan membaca. Kemampuan membaca juga dipengaruhi oleh motivasi, pengalaman belajar, dan lingkungan siswa. Beberapa penelitian menunjukkan adanya hubungan antara intelegensi dan kemampuan membaca. Dengan demikian, faktor intelektual merupakan salah satu faktor yang mendukung perkembangan kemampuan membaca

⁶¹ Yulianti, Dinie Anggraeni Dewi, dan Dewi Wulan Sari, "Analisis Keterampilan dan Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, Vol. 3, No. 2, 2023, hlm. 175.

siswa.⁶²

c. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan turut memengaruhi perkembangan kemampuan dan minat baca siswa. Lingkungan tersebut meliputi keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial tempat siswa berinteraksi. Keluarga memiliki peranan penting dalam membentuk kebiasaan membaca anak sejak dini. Anak yang terbiasa melihat dan melakukan kegiatan membaca akan lebih mudah mengembangkan minat terhadap bacaan. Lingkungan sekolah juga dapat mendukung minat baca melalui guru, perpustakaan, dan ketersediaan bahan bacaan. Oleh karena itu, lingkungan yang positif dapat membantu meningkatkan minat baca siswa.⁶³

d. Faktor psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor internal yang berkaitan dengan kondisi mental, emosi, dan dorongan dalam diri siswa. Motivasi menjadi salah satu unsur penting karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung memiliki minat baca yang lebih besar. Selain itu, tingkat tekanan yang dirasakan siswa dapat memengaruhi ketertarikannya terhadap kegiatan membaca. Siswa yang memiliki kesempatan memilih bacaan sesuai minatnya cenderung lebih menikmati kegiatan membaca. Kematangan sosial dan emosional juga membantu siswa memusatkan perhatian ketika

⁶² Luthfi Annaurotin, Fahrur Rozie, Rukmiyati, dan Astien Diena Koesmini, "Analisis Faktor Penyebab Keterlambatan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol. 5, No. 1, 2025, hlm. 657–662

⁶³ Yulianti, Dinie Anggraeni Dewi, dan Dewi Wulan Sari, "Analisis Keterampilan dan Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, Vol. 3, No. 2, 2023, hlm. 175.

membaca. Dengan demikian, faktor psikologis turut menentukan tinggi rendahnya minat baca siswa.⁶⁴

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu pemicu faktor yang mempengaruhi minat baca berasal dari lingkungan. Keadaan lingkungan sekitar terutama keluarga dapat menjadi acuan anak dalam tingkat membaca. Keluarga yang selalu mengajarkan anak untuk menyukai bacaan akan menjadi kebiasaan anak dalam sehari-hari. Anak yang dibiasakan membaca dalam kehidupannya sehari-hari menambah pengetahuan informasi yang didapatkan, sehingga minat baca anak dapat digali secara pelan-pelan dan berkelanjutan.

3. Indikator Minat Baca Siswa

Dalam suatu penelitian, diperlukan indikator yang jelas untuk mengukur tingkat minat baca siswa secara objektif dan sistematis. Indikator tersebut digunakan sebagai acuan dalam mengetahui sejauh mana ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca, baik dari aspek perasaan, kebiasaan, maupun perilaku membaca. Oleh karena itu, penetapan indikator minat baca menjadi penting agar variabel yang diteliti dapat diukur dengan tepat melalui instrumen penelitian.

Minat baca adalah kecenderungan atau dorongan seseorang untuk melakukan aktivitas membaca secara sukarela karena adanya rasa senang dan kebutuhan dari dalam diri. Untuk mengukurnya, indikator biasanya

⁶⁴ Luthfi Annaurotin, Fachrur Rozie, Rukmiyati, dan Astien Diena Koesmini, "Analisis Faktor Penyebab Keterlambatan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol. 5, No. 1, 2025, hlm. 657.

diturunkan dari aspek psikologis, perilaku, dan kebiasaan. Berikut indikator Minat Baca beserta penjelasannya:

a) Rasa Senang Membaca (Menikmati Kegiatan Membaca)

Indikator rasa senang membaca menunjukkan adanya perasaan positif siswa terhadap aktivitas membaca. Dalam kajian psikologi pendidikan, rasa senang membaca berkaitan dengan teori motivasi intrinsik yang menyatakan bahwa seseorang akan melakukan suatu aktivitas karena adanya dorongan dari dalam diri, seperti rasa suka, minat, dan kepuasan pribadi. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik tinggi cenderung menikmati kegiatan membaca tanpa paksaan, serta menjadikannya sebagai aktivitas yang menyenangkan dan berkelanjutan.⁶⁵ Selain itu, rasa senang membaca juga berkaitan dengan keterlibatan emosional siswa dalam aktivitas membaca. Ketika siswa merasa nyaman dan tertarik terhadap bahan bacaan, maka akan muncul perasaan puas setelah membaca, sehingga mendorong mereka untuk mengulangi kegiatan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa rasa senang merupakan dasar penting dalam membentuk minat baca yang kuat dan berkelanjutan.⁶⁶

⁶⁵ Hidayat, R., dkk., "Pengaruh Minat Baca terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 98–99.

⁶⁶ Rahmawati, L., "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa," *Jurnal Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, 2022, hlm. 25–26.

b) Frekuensi Membaca

Frekuensi membaca merupakan salah satu indikator minat baca yang menunjukkan seberapa sering siswa melakukan aktivitas membaca dalam jangka waktu tertentu, baik harian maupun mingguan. Siswa yang memiliki frekuensi membaca tinggi cenderung lebih sering meluangkan waktu untuk membaca, baik karena dorongan dari dalam diri maupun karena kebutuhan akan informasi. Aktivitas membaca yang dilakukan secara rutin menunjukkan adanya kebiasaan yang terbentuk dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa.⁶⁷

Dalam kajian psikologi pendidikan, frekuensi membaca berkaitan dengan pembentukan kebiasaan (*habit formation*), di mana suatu perilaku yang dilakukan secara berulang akan menjadi kebiasaan yang menetap. Semakin sering siswa melakukan kegiatan membaca, maka semakin besar kemungkinan aktivitas tersebut menjadi bagian dari rutinitas yang dilakukan secara konsisten.⁶⁸ Selain itu, frekuensi membaca juga mencerminkan tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas literasi, yang berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir.⁶⁹

c) Keterikatan terhadap Bahan Bacaan

⁶⁷ Hidayat, R., dkk., "Pengaruh Minat Baca terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 90.

⁶⁸ Rahmawati, L., "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa," *Jurnal Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, 2022, hlm. 26–27.

⁶⁹ Hidayat, R., dkk., "Pengaruh Minat Baca terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 99–100.

Keterikatan terhadap bahan bacaan merupakan salah satu indikator minat baca yang menunjukkan sejauh mana siswa memiliki ketertarikan terhadap jenis bacaan tertentu, baik buku cerita maupun buku pelajaran. Siswa yang memiliki keterikatan terhadap bahan bacaan cenderung menunjukkan rasa suka dan minat yang tinggi terhadap bacaan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.⁷⁰

Pada buku cerita, keterikatan siswa terlihat dari ketertarikan terhadap isi cerita, tokoh, dan alur yang menarik, sehingga siswa membaca dengan penuh perhatian dan rasa senang. Siswa biasanya memilih buku cerita sebagai sarana hiburan sekaligus menambah wawasan secara ringan.⁷¹ Sementara itu, pada buku pelajaran, keterikatan siswa ditunjukkan melalui kesungguhan dalam membaca materi untuk memahami isi pelajaran. Meskipun bersifat akademik, siswa yang memiliki minat baca akan tetap menunjukkan ketertarikan terhadap buku pelajaran karena adanya kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan dan mendukung kegiatan belajar.⁷² Dengan demikian, keterikatan terhadap bahan bacaan dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memilih, menikmati, dan memahami berbagai jenis bacaan, baik yang bersifat hiburan maupun pembelajaran.

⁷⁰ Rahmawati, L., “Analisis Minat Baca Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 2, 2022, hlm. 45.

⁷¹ Sari, N., “Peran Buku Cerita dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa,” *Jurnal Literasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, 2023, hlm. 38–39.

⁷² Hidayat, R., dkk., “Hubungan Minat Baca dengan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 52.

d) Kunjungan ke Perpustakaan

Kunjungan ke perpustakaan merupakan salah satu indikator minat baca yang menunjukkan tingkat keaktifan siswa dalam memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber belajar. Siswa yang memiliki minat baca tinggi cenderung lebih aktif mengunjungi perpustakaan, baik untuk membaca buku, meminjam bahan bacaan, maupun mencari informasi yang dibutuhkan.⁷³ Keaktifan ke perpustakaan dapat dilihat dari frekuensi kunjungan siswa, inisiatif untuk datang tanpa paksaan, serta keterlibatan dalam berbagai aktivitas literasi yang tersedia di perpustakaan. Siswa yang aktif ke perpustakaan biasanya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan menjadikan perpustakaan sebagai tempat yang nyaman untuk belajar dan membaca.⁷⁴

Selain itu, kunjungan ke perpustakaan juga mencerminkan kebiasaan positif dalam mengakses sumber bacaan. Semakin sering siswa mengunjungi perpustakaan, maka semakin besar peluang mereka untuk berinteraksi dengan berbagai jenis bacaan, baik buku pelajaran maupun buku nonpelajaran. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan minat baca serta memperluas wawasan siswa.⁷⁵

Dengan demikian, kunjungan ke perpustakaan dapat dijadikan sebagai

⁷³ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, *Kajian Kegemaran Membaca Masyarakat Indonesia*, Jakarta: Perpustakaan RI, 2022, hlm. 27.

⁷⁴ Yuliani, S., "Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa," *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 4, No. 2, 2023, hlm. 65.

⁷⁵ Pratama, R., dkk., "Hubungan Kunjungan Perpustakaan dengan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 41.

indikator penting dalam mengukur minat baca siswa, karena menunjukkan tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca secara nyata.

e) Motivasi Mencari Bacaan

Motivasi mencari bacaan merupakan salah satu indikator minat baca yang menunjukkan adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk mencari dan memperoleh bahan bacaan secara mandiri. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam membaca tidak hanya menunggu arahan dari guru, tetapi secara aktif berinisiatif mencari buku atau sumber bacaan sesuai dengan minat dan kebutuhannya.⁷⁶ Motivasi ini dapat terlihat dari kebiasaan siswa dalam mencari buku sendiri, baik di perpustakaan, di rumah, maupun melalui sumber lain yang tersedia. Siswa dengan motivasi membaca yang baik cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga terdorong untuk menemukan informasi baru melalui berbagai bahan bacaan.⁷⁷

Selain itu, kemampuan mencari bacaan secara mandiri juga menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kesadaran akan pentingnya membaca sebagai sarana untuk menambah pengetahuan. Hal ini menjadi salah satu tanda bahwa minat baca siswa berkembang tidak hanya karena dorongan dari luar, tetapi juga karena adanya keinginan

⁷⁶ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, *Kajian Kegemaran Membaca Masyarakat Indonesia*, Jakarta: Perpustakaan RI, 2022, hlm. 34.

⁷⁷ Wulandari, D., "Motivasi Membaca dan Pengaruhnya terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 88.

dari dalam diri sendiri.⁷⁸ Dengan demikian, motivasi mencari bacaan dapat dijadikan sebagai indikator penting dalam mengukur minat baca siswa, karena mencerminkan tingkat kemandirian dan kesadaran siswa dalam melakukan aktivitas membaca.

f) Fokus Membaca

Fokus membaca merupakan salah satu indikator minat baca yang menunjukkan kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian terhadap aktivitas membaca dalam jangka waktu tertentu. Siswa yang memiliki fokus membaca yang baik mampu mempertahankan konsentrasi saat membaca tanpa mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar maupun oleh aktivitas lain.⁷⁹ Fokus ini dapat terlihat dari kemampuan siswa untuk bertahan membaca dalam waktu yang relatif lama, serta tetap memahami isi bacaan yang dibaca. Siswa yang memiliki minat baca tinggi tidak hanya membaca secara singkat, tetapi mampu meluangkan waktu secara konsisten untuk membaca dengan penuh perhatian dan kesungguhan.⁸⁰ Selain itu, fokus membaca juga ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam memahami isi bacaan, seperti mengikuti alur cerita, menangkap informasi penting, serta tidak mudah beralih ke aktivitas lain sebelum kegiatan membaca selesai. Hal ini menunjukkan bahwa

⁷⁸ Ramadhani, F., dkk., “Hubungan Kebiasaan Membaca dengan Kemampuan Pemahaman Bacaan,” *Jurnal Literasi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 60.

⁷⁹ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, *Kajian Kegemaran Membaca Masyarakat Indonesia*, Jakarta: Perpusnas RI, 2022, hlm. 41.

⁸⁰ Susanti, E., “Pengaruh Minat Baca terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 73.

siswa memiliki ketertarikan yang kuat terhadap bacaan yang dibaca.⁸¹ Dengan demikian, fokus membaca dapat dijadikan sebagai indikator penting dalam mengukur minat baca siswa, karena mencerminkan tingkat konsentrasi dan ketekunan siswa dalam melakukan aktivitas membaca secara berkelanjutan.

4. Dampak gadget terhadap minat baca siswa

Penggunaan gadget memberikan berbagai kemudahan bagi siswa dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, belajar, dan memperoleh hiburan. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi kebiasaan siswa dalam mengalokasikan waktu untuk kegiatan membaca. Siswa yang lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, atau menggunakan media sosial dapat menghabiskan waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk membaca.⁸²

Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan membaca sehingga minat terhadap bahan bacaan dapat menurun. Penelitian mengenai penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki keterkaitan dengan minat membaca siswa.⁸³ Berikut beberapa dampak gadget:

⁸¹ Ramadhani, F., dkk., "Hubungan Kebiasaan Membaca dengan Kemampuan Pemahaman Bacaan," *Jurnal Literasi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 60.

⁸² Susanti, E., "Pengaruh Minat Baca terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 73

⁸³ Maharani Rauf, Andi Hamsiah, dan Mas'ud Muhammadiyah, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Literasi Minat Membaca dan Menulis Siswa SDN 2 Kota Makassar," *Bosowa Journal of Education*, Vol. 3, No. 2, 2023, hlm. 118.

a) Berkurangnya waktu untuk membaca

Penggunaan gadget dalam waktu yang lama dapat mengurangi waktu yang tersedia bagi siswa untuk melakukan kegiatan membaca. Waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk membaca buku atau menyelesaikan bahan bacaan dapat dialihkan untuk bermain game, menonton video, maupun menggunakan aplikasi lainnya. Dengan demikian, semakin banyak waktu yang digunakan untuk aktivitas gadget, semakin sedikit kesempatan siswa untuk melakukan kegiatan membaca apabila tidak disertai pengaturan waktu yang baik. Penelitian mengenai durasi penggunaan gadget pada siswa madrasah ibtidaiah juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas membaca.⁸⁴

b) Menurunnya konsentrasi dalam membaca

Penggunaan gadget secara berlebihan dapat membuat siswa lebih terbiasa dengan berbagai informasi digital yang disajikan secara cepat dan interaktif. Kondisi tersebut dapat membuat siswa lebih mudah tertarik pada rangsangan dari gadget dibandingkan membaca bahan bacaan yang membutuhkan perhatian lebih lama. Ketika perhatian siswa mudah teralihkan, proses memahami bacaan dapat menjadi kurang optimal. Akibatnya, siswa dapat merasa kurang nyaman atau kurang

⁸⁴ Rahayu Kusuma Ningtias, Oriza Zativalen, dan Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, "The Effect of Gadget Usage Duration on Students' Reading Interest at Madrasah Ibtidaiah Muhammadiyah 16 Karangasem," *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, Vol. 4, No. 4, 2025. hlm 16.

tertarik untuk melakukan kegiatan membaca dalam waktu yang cukup lama.⁸⁵

c) Meningkatnya kecenderungan memilih hiburan digital

Gadget menyediakan berbagai bentuk hiburan yang mudah diakses, seperti permainan, video, dan media sosial. Kemudahan tersebut dapat menyebabkan siswa lebih memilih hiburan digital ketika memiliki waktu luang dibandingkan membaca buku. Jika kondisi tersebut menjadi kebiasaan, kegiatan membaca dapat semakin jarang dilakukan. Penelitian tentang penggunaan gadget dan minat baca menunjukkan bahwa siswa dapat lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget sehingga aktivitas membaca menjadi berkurang.⁸⁶

d) Berkurangnya kebiasaan membaca

Minat baca tidak hanya berkaitan dengan rasa suka terhadap bacaan, tetapi juga dapat terlihat dari kebiasaan siswa dalam melakukan kegiatan membaca. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kegiatan membaca semakin jarang dilakukan karena waktu siswa lebih banyak digunakan untuk aktivitas digital. Berkurangnya frekuensi membaca dapat menyebabkan membaca tidak lagi menjadi bagian dari kebiasaan sehari-hari siswa. Oleh sebab itu, penggunaan gadget perlu diimbangi dengan pembiasaan membaca agar

⁸⁵ Nurdiyanah Hanifah dan Khaeroni, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Peserta Didik di MI Alfalah Andamui," *Almufi Jurnal Sosial dan Humaniora*, Vol. 1, No. 1, 2024, hlm. 5

⁸⁶ Ano Riswano, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2024). hlm 10.

siswa tetap memiliki kesempatan untuk mengembangkan minat bacanya.⁸⁷

e) Ketergantungan terhadap gadget

Penggunaan gadget secara terus-menerus dapat menimbulkan kecenderungan siswa untuk lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat tersebut. Ketika gadget lebih sering digunakan untuk hiburan daripada kegiatan pendidikan, perhatian siswa dapat lebih terpusat pada aktivitas digital. Kondisi tersebut dapat menyebabkan kegiatan belajar dan membaca menjadi kurang diprioritaskan. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu mendapatkan pengawasan dan pengaturan agar pemanfaatannya tetap memberikan manfaat bagi siswa dan tidak mengurangi aktivitas membaca.⁸⁸

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa gadget memiliki manfaat bagi kehidupan siswa, tetapi penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai kondisi yang berpotensi berkaitan dengan minat baca. Dampak tersebut antara lain menurunnya ketertarikan membaca, berkurangnya waktu membaca, menurunnya konsentrasi, meningkatnya pilihan terhadap hiburan digital, berkurangnya kebiasaan membaca, dan munculnya ketergantungan

⁸⁷ N. Khosiah, S. Zainab, dan S. Andriani, "Degradasi Minat Baca Akibat Pengaruh Gadget pada Siswa Sekolah Dasar," *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, Vol. 8, No. 2, 2024, hlm. 43.

⁸⁸ Indah Nurmahanani, Erna Suwangsih, Mifta Aulia Fitriyani, Cintia Marsela, Erta Alvani, dan Liana Wahyuningsih, "Sosialisasi Penggunaan Gadget dan Literasi Baca Tulis Sebagai Upaya Peningkatan Minat Baca-Tulis Peserta Didik," *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, Vol. 1, No. 3 (2023), hlm. 221.

terhadap gadget. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu dilakukan secara proporsional agar tidak mengurangi aktivitas membaca siswa. Dalam penelitian ini, hubungan tersebut selanjutnya diuji secara kuantitatif melalui variabel Bermain Gadget (X) dan Minat Baca (Y).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Kebiasaan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Siswa MIN 18 Pidie”. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan sejauh mana kebiasaan bermain gadget memengaruhi minat membaca siswa. Penelitian ini menggunakan metode lapangan (*field research*) dengan pendekatan kuantitatif. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksplanatori (*explanatory research*), yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan hubungan serta menguji pengaruh antara variabel bebas (bermain gadget) terhadap variabel terikat (minat baca siswa). Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, baik dalam pengumpulan data, penafsiran data, maupun penampilan hasil penelitian.⁸⁹

Dalam penelitian kuantitatif, teori digunakan untuk menuntun peneliti dalam menemukan masalah penelitian, merumuskan hipotesis, menyusun konsep-konsep, menentukan metodologi, hingga menemukan alat analisis data. Untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain gadget terhadap minat membaca, penulis menggunakan analisis regresi sederhana. Dengan teknik ini, penulis dapat melihat sejauh mana variabel bebas (X) yaitu kebiasaan bermain gadget, berpengaruh terhadap variabel terikat (Y) yaitu minat membaca siswa. Hasil analisis regresi akan

⁸⁹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Ed. Rev. (Jakarta: Rineka Cipta, 2022), 27.

menunjukkan apakah terdapat pengaruh yang signifikan serta seberapa besar pengaruh tersebut. Untuk memperoleh data yang diperlukan, penulis menggunakan data primer dan sekunder.⁹⁰

Data primer diperoleh melalui studi lapangan (field research) dengan menyebarkan angket (kuesioner) kepada siswa MIN 18 Pidie. Sedangkan data sekunder diperoleh dari pihak sekolah, literatur, jurnal, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menempatkan kebiasaan bermain gadget sebagai variabel independen (X), sedangkan minat membaca siswa sebagai variabel dependen (Y). Alasan peneliti menggunakan metode kuantitatif adalah karena variabel-variabel dalam penelitian ini dapat diukur secara statistik, sehingga memungkinkan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya dengan lebih objektif.⁹¹

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi untuk dilaksanakan penelitian ini adalah di MIN 18 PIDIE terletak di Jalan Tgk.Chik Di Asan No.2 Gampong Asan Sigli., Kec. Kota Sigli, Kab. Pidie, Aceh. Alasan peneliti memilih lokasi ini Alasan peneliti memilih lokasi ini bukan untuk melihat atau mencari sekolah yang membolehkan siswanya membawa *gadget* ke sekolah, tetapi ingin melihat bagaimana minat baca siswa pada MIN 18 PIDIE. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu dimulai dari 1 Juni sampai dengan 27 juni 2026.

⁹⁰ Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka cipta, 2023), hlm 121.

⁹¹ Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2023), hlm: 248.

C. Populasi dan sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang dijadikan sasaran dalam penelitian. Apabila seluruh elemen dalam suatu wilayah diteliti, maka penelitian tersebut dinamakan penelitian populasi. Populasi juga dapat dipahami sebagai himpunan objek atau subjek yang memiliki ciri serta karakteristik tertentu yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁹²

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MIN 18 Pidie, dengan jumlah keseluruhan 181 siswa. Populasi ini dipilih karena siswa di sekolah tersebut memiliki tingkat penggunaan gadget yang relatif tinggi, sehingga sesuai untuk diteliti hubungannya dengan minat membaca.

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

Kelas	LK	PR	Jumlah
1	16	14	30
2	15	21	36
3	13	16	29
4	16	12	28
5	12	15	27
6	20	11	31
Total	92	89	181

⁹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 80.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil atau perwakilan dari populasi yang dijadikan objek penelitian.⁹³ Dengan kata lain, sampel adalah bagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Apabila jumlah populasi terlalu besar dan tidak memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh karena keterbatasan biaya, tenaga, maupun waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel sebagai representasi dari populasi tersebut.⁹⁴

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu metode penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Dengan kata lain, hanya individu yang memenuhi kriteria sesuai kebutuhan penelitian yang dijadikan sampel. Alasan penggunaan teknik *purposive sampling* adalah karena peneliti ingin memperoleh data dari responden yang benar-benar relevan dengan masalah penelitian. Kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah siswa MIN 18 Pidie yang aktif menggunakan gadget, sehingga dapat memberikan informasi yang sesuai untuk menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan minat membaca.

Untuk menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

⁹³ Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka cipta, 2023), hlm 121.

⁹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 81.

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah Populasi (181 orang)

e = Tingkat kesalahan 10% (margin of error)

$$n = \frac{181}{1 + 181 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{181}{1 + 181 (0,01)}$$

$$n = \frac{181}{1 + 1,81}$$

$$n = \frac{181}{2,81}$$

$$n = 64,41$$

dibulatkan jadi 64 orang

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, jumlah sampel yang diperoleh adalah 64 orang. Karena jumlah sampel harus berupa bilangan bulat, maka dibulatkan menjadi 64 responden. Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 64 siswa yang dipilih dari total populasi 181 siswa MIN 18 Pidie.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket (kuesioner) sebagai instrumen utama.⁹⁵ Teknik pengumpulan data melalui instrumen pertanyaan ditujukan agar data yang diperoleh dapat lebih mudah dan efisien untuk diolah. Kuesioner tersebut dirancang untuk mengukur persepsi responden dengan menggunakan skala lima poin, yaitu: (1) sangat setuju, (2) setuju, (3) netral, (4) tidak setuju, dan (5) sangat tidak setuju. Teknik pengumpulan data merupakan tahap yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data yang dibutuhkan. Tanpa penerapan teknik yang tepat, peneliti tidak akan mampu mendapatkan data yang sesuai dengan standar yang ditetapkan. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) **Angket**

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket tertutup. Kuesioner tertutup diberikan kepada siswa dengan alternatif jawaban skala Likert (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju). Pertanyaan dirancang berdasarkan indikator variabel kebiasaan bermain gadget (X) dan minat membaca (Y).

⁹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2022, hlm. 224.

Tabel 3. 2 Skala Likert

keterangan	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
KS (Kurang Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

1. Langkah – langkah dalam penyebaran angket responden:
 - a. Meminta persetujuan responden untuk ketersediannya mengisi angket.
 - b. Peneliti menjelaskan tentang prosedur pengisian angket sebelum responden menjawab pernyataan dalam angket.
 - c. Angket dibagikan langsung kepada siswa pada saat responden berada di lokasi penelitian.
 - d. Peneliti mengumpulkan angket yang telah diisi oleh responden

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Metode ini tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap, belum berubah. Dengan metode dokumentasi yang diamati bukan benda hidup tetapi benda mati.⁹⁶

⁹⁶ V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2023), hlm. 102.

E. Sumber Data

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui distribusi kuesioner kepada para responden di MIN 18 Pidie. Data primer adalah informasi Data ini dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber utama atau objek penelitian. Dalam studi ini, data primer diperoleh melalui tanggapan responden terhadap kuesioner yang telah dibagikan.⁹⁷

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang diajukan peneliti sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam bentuk pernyataan. Disebut sementara karena jawaban tersebut masih bertumpu pada teori yang relevan, dan kebenarannya baru dapat dibuktikan setelah melalui pengumpulan serta analisis data empiris.⁹⁸

Jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif, yaitu dugaan mengenai adanya hubungan antara dua variabel atau lebih.⁹⁹ Umumnya penelitian kuantitatif merumuskan hipotesis sejak awal untuk kemudian diuji, sedangkan penelitian kualitatif justru membangun hipotesis berdasarkan temuan lapangan. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini akan diuji menggunakan pendekatan kuantitatif.

⁹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 137.

⁹⁸ Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Bandung: ALFABETA, 2022), hlm. 62.

⁹⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 69.

Adapun rumusan hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara kebiasaan bermain gadget dengan minat membaca siswa MIN 18 Pidie.
- H_a : Terdapat pengaruh antara kebiasaan bermain gadget dengan minat membaca siswa MIN 18 Pidie.

Hipotesis statistik:

- $H_0: \rho = 0$
- $H_a: \rho \neq 0$

G. Validitas dan Reabilitas

1. Validitas Data

Ketepatan pengujian suatu hipotesis tentang hubungan variabel penelitian sangat tergantung pada kualitas data yang dipakai dalam pengujian tersebut. Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur.¹⁰⁰ Bila seseorang ingin mengukur berat suatu benda, maka dia harus menggunakan timbangan karena timbangan memang alat pengukur yang valid bila dipakai untuk mengukur berat.

2. Reabilitas

Reliabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulangi dua kali atau lebih. Menurut Sugiyono “instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan

¹⁰⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 177..

menghasilkan data yang sama.” Setelah instrumen di uji validitasnya maka langkah selanjutnya yaitu menguji reliabilitas. Reliabilitas adalah ketepatan atau sifat presisi suatu ukuran atau alat pengukuran.¹⁰¹ Pernyataan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas, maka akan ditentukan reliabilitasnya dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika r alpha positif atau $>$ dari r tabel maka pernyataan reliabel.
- b. Jika r alpha negatif atau $<$ dari r tabel maka pernyataan tidak reliabel

H. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjelasan mengenai variabel penelitian yang digunakan untuk memperjelas makna variabel serta memudahkan dalam proses pengukuran. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).¹⁰²

1. Kebiasaan Bermain Gadget (Variabel X)

Kebiasaan bermain gadget adalah pola perilaku siswa dalam menggunakan perangkat digital, khususnya untuk bermain game, yang dilakukan secara berulang dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan ini terbentuk melalui frekuensi dan durasi penggunaan yang konsisten serta diperkuat oleh pengalaman yang menyenangkan saat bermain.¹⁰³ Indikator kebiasaan

¹⁰¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2014), 2014, hlm 121.

¹⁰² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kemendikbudristek, 2022, hlm. 33.

¹⁰³ Sari, M., “Penggunaan Gadget dan Perilaku Siswa,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 68.

bermain gadget dalam penelitian ini meliputi frekuensi bermain, durasi bermain, prioritas aktivitas, ketergantungan, respon emosional, dan kebiasaan harian.

2. Minat Baca (Variabel Y)

Minat baca merupakan kecenderungan dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan membaca secara sukarela dan berkelanjutan yang disertai rasa senang, perhatian, serta keinginan untuk memahami isi bacaan. Dalam penelitian ini, minat baca yang dimaksud adalah minat membaca siswa MIN 18 Pidie.¹⁰⁴ Indikator minat baca meliputi rasa senang membaca, frekuensi membaca, durasi membaca, motivasi mencari bacaan, fokus membaca, dan kunjungan ke perpustakaan.

I. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi instrumen penelitian digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan angket agar sesuai dengan variabel dan indikator yang telah ditetapkan. Instrumen penelitian disusun dalam bentuk pernyataan yang akan dijawab oleh responden.

¹⁰⁴ Rahmawati, D., "Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Literasi Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, 2024, hlm. 44.

Tabel 3. 3 Variabel Kebiasaan bermain gadget

No.	Indikator	Deskripsinya
1.	Frekuensi bermain	Intensitas bermain game dalam sehari/minggu
2.	Durasi bermain	Lama waktu yang dihabiskan untuk bermain game
3.	Prioritas aktivitas	Kecenderungan memilih game dibanding belajar/membaca
4.	Ketergantungan	Kesulitan menghentikan permainan
5.	Respon emosional	Perasaan senang/puas setelah bermain
6.	Kebiasaan harian	Bermain game menjadi rutinitas

Tabel 3. 4 Variabel Minat baca

No.	Indikator	Deskripsinya
1.	Rasa senang membaca	Menikmati aktivitas membaca
2.	Frekuensi membaca	Intensitas membaca
3.	Durasi membaca	Lama waktu membaca
4.	Motivasi mencari bacaan	Inisiatif mencari bahan bacaan
5.	Fokus membaca	Kemampuan bertahan dalam membaca
6.	Kunjungan perpustakaan	Keaktifan mengunjungi perpustakaan

J. Skala Pengukuran

Penelitian ini menggunakan skala Likert untuk mengukur sikap dan persepsi responden terhadap pernyataan yang diberikan. Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial.¹⁰⁵

No	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2

¹⁰⁵ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, *Pedoman Instrumen Penelitian*, Jakarta: Perpusnas, 2022, hlm. 45.

5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
---	---------------------------	---

K. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga dapat dipercaya kebenarannya.¹⁰⁶ Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Product Moment. Uji validitas dilakukan melalui dua tahap, yaitu validitas isi dan validitas empiris. Validitas isi dilakukan melalui konsultasi dengan dosen pembimbing untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan dalam angket telah sesuai dengan indikator variabel penelitian.¹⁰⁷

Selanjutnya, validitas empiris dilakukan dengan menguji instrumen kepada responden penelitian, yaitu. Angket yang telah disusun disebarkan kepada siswa MIN 18 Pidie diluar sampel 63 orang, kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus Product Moment dengan bantuan program SPSS untuk mengetahui hubungan antara skor setiap item dengan skor total.¹⁰⁸

¹⁰⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 121

¹⁰⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 228.

¹⁰⁸ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021), hlm. 53

Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel.¹⁰⁹

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi

n = Jumlah responden

$\sum x$ = Skor butir pertanyaan

$\sum y$ = Total Skor Variabel

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$ \alpha = 0,05 $\alpha=0,05$). Apabila hasil uji validitas menunjukkan terdapat butir pernyataan yang memiliki nilai r hitung $\leq r$ tabel, maka butir pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam pengumpulan data maupun analisis penelitian. Apabila penelitian masih berada pada tahap uji coba instrumen (*try out*), maka butir pernyataan yang tidak valid dapat direvisi sesuai dengan indikator variabel, kemudian diuji kembali hingga memenuhi kriteria validitas. Sebaliknya, apabila seluruh butir pernyataan memiliki nilai r hitung $> r$ tabel, maka seluruh item dinyatakan valid dan digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian.

¹⁰⁹ Sari, N., "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, 2022, hlm. 45.

2. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, langkah selanjutnya dalam pengujian instrumen penelitian adalah uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Cronbach Alpha dengan bantuan program SPSS.¹¹⁰

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan cara menganalisis seluruh item pernyataan dalam angket untuk masing-masing variabel, yaitu variabel kebiasaan bermain gadget dan minat baca. Nilai reliabilitas dapat dilihat dari koefisien Cronbach Alpha yang dihasilkan.

Adapun kriteria pengujian reliabilitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Cronbach Alpha $> 0,60$, maka instrumen dinyatakan reliabel
2. Jika nilai Cronbach Alpha $< 0,60$, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel

Dengan demikian, instrumen yang memiliki nilai Cronbach Alpha di atas 0,60 dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

¹¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2022, hlm. 130.

Tabel 3. 5 Kriteria Indeka Reliabilitas

No.	Interval Cronbach's Alpha	Kriteria
1	< 0,200	Sangat Rendah
2	0,200–0,399	Rendah
3	0,400–0,599	Cukup
4	0,600–0,799	Tinggi
5	0,800–1,000	Sangat Tinggi

Namun, apabila hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach Alpha $\leq$ 0,60 (tidak reliabel), maka instrumen penelitian belum menunjukkan konsistensi yang baik. Dalam kondisi tersebut, dilakukan evaluasi terhadap item-item pernyataan, terutama dengan melihat hasil Corrected Item-Total Correlation dan kolom Cronbach's Alpha if Item Deleted pada output SPSS. Item yang menyebabkan rendahnya nilai reliabilitas dapat dihapus atau diperbaiki, kemudian dilakukan pengujian ulang hingga diperoleh nilai Cronbach Alpha yang memenuhi kriteria reliabilitas. Dengan demikian, instrumen yang telah memenuhi nilai reliabilitas yang ditetapkan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

L. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis.¹¹¹

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi

¹¹¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, hlm. 40.

normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05.¹¹²

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear atau tidak. Data dinyatakan linear apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05.¹¹³

3. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain gadget terhadap minat baca siswa. Persamaan regresi yang digunakan adalah: $Y = a + bX$

4. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.¹¹⁴

Kriteria pengujian:

- Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

¹¹² Ghozali, I., *Aplikasi Analisis Multivariate dengan SPSS*, Semarang: UNDIP, 2023, hlm.

¹¹³ Ghozali, I., 2023, hlm. 35.

¹¹⁴ Ghozali, I., 2023, hlm. 98.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 18 Pidie merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. MIN 18 Pidie memiliki peran penting dalam menyelenggarakan pendidikan dasar yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan umum dengan pendidikan agama Islam. Keberadaan madrasah ini bertujuan untuk mencetak peserta didik yang memiliki kemampuan akademik, berakhlak mulia, serta mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sebagai lembaga pendidikan Islam, MIN 18 Pidie terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan kurikulum, peningkatan kualitas tenaga pendidik, penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran, serta penguatan budaya literasi di lingkungan madrasah. Upaya tersebut dilakukan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional dan menciptakan peserta didik yang berakarakter, cerdas, serta berdaya saing.

- a. Visi: Unggul Dalam Prestasi, Cerdas, Berakhlaqul Karimah, dan Berwawasan Lingkungan "
- b. MISI:
 - 1) Melaksanakan pembelajaran yang berkualitas dan bimbingan secara efektif, sehingga murid berkembang secara optimal, sesuai dengan

potensi yang dimiliki:

- 2) Menumbuhkan semangat budaya baca secara intensif kepada seluruh warga madrasah:
- 3) Mendorong dan membantu setiap murid untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara optimal:
- 4) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran Agama Islam dan juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak dan bertanggung jawab:
- 5) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan kelompok kepetingan yang terkait dengan madrasah (stakeholders) dalam mewujudkan madrasah literasi:
- 6) Meningkatkan pengolahan Madrasah yang disesuaikan dengan kemampuan warga madrasah.
- 7) Membangun dan mengembangkan komitmen cinta kehidupan alam dan lingkungan hidup.

TUJUAN:

Dengan visi dan misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan umum yang diharapkan tercapai oleh madrasah adalah:

1. Mampu secara aktif melaksanakan ibadah yaumiyah dengan benar dan tertib.
- h. Meningkatkan prestasi siswa di bidang akademik dan non akademik.
- i. Berakhlak mulia (Akhlakul Karimah).
- j. Peserta hafal juz 30 (Juz Amma).

- k. Mampu menumbuhkan budaya baca dan menulis bagi warga madrasah
- l. Menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak agar warga sekolah mampu mengelola pengetahuan.
- m. Dapat bersaing dan tidak kalah dengan para siswa dari Madrasah yang lain dalam bidang ilmu pengetahuan
- n. Berkepribadian, berpola hidup sehat, serta peduli pada lingkungan.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas Bermain Gadget

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan dalam instrumen variabel Bermain Gadget mampu mengukur aspek yang hendak diteliti. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program SPSS. Instrumen variabel Bermain Gadget terdiri atas 12 butir pernyataan (X1–X12) yang diujikan kepada 63 responden. Pengujian dilakukan dengan mengorelasikan skor masing-masing butir pernyataan dengan skor total variabel Bermain Gadget. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka butir pernyataan dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid.

2. Uji Validitas Minat Baca

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan dalam instrumen variabel Minat Baca mampu mengukur aspek yang hendak diteliti.

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program SPSS. Instrumen variabel Minat Baca terdiri atas 12 butir pernyataan (Y1–Y12) yang diujikan kepada 63 responden. Pengujian dilakukan dengan mengorelasikan skor masing-masing butir pernyataan dengan skor total variabel Minat Baca.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka butir pernyataan dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil uji validitas, ditemukan bahwa semua nilai p - value untuk setiap pertanyaan variabel Bermain Gadget (X1 sampai X12) serta skor total Bermain Gadget semuanya memiliki nilai 0,000. Dengan menggunakan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, hasil menunjukkan bahwa semua nilai p - value untuk setiap pertanyaan memiliki skor 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan item pada variabel Bermain Gadget merupakan valid dan cukup layak digunakan sebagai alat penelitian.

Begitu juga untuk kuesioner Minat Baca. Berdasarkan hasil uji validitas, ditemukan bahwa semua nilai p - value untuk setiap pertanyaan variabel Minat Baca (Y1 sampai Y12) dengan skor total Minat Baca semuanya memiliki angka 0,000. Dengan tingkat signifikansi atau $\alpha = 5\%$, dapat dilihat bahwa semua nilai p - value dari setiap pertanyaan memiliki skor 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan dalam variabel Minat Baca adalah valid dan dapat digunakan sebagai alat penelitian.

1. Uji Reliabilitas Variabel Bermain Gadget

Tabel 4.1 Uji Reliabilitas Variabel Bermain Gadget

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.793	12

Dari hasil pengujian reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,793 dengan jumlah soal sebanyak 12 butir. Nilai Cronbach's Alpha mencapai 0,793 yang lebih tinggi dari 0,60, sehingga variabel instrumen Bermain Gadget dianggap reliabel. Artinya, instrumen tersebut mampu memberikan hasil yang konsisten dalam mengukur variabel Bermain Gadget.

2. Uji Reliabilitas Variabel Minat Baca

Tabel 4.2 Uji Reliabilitas Variabel Minat Baca

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.944	12

Dari hasil pengujian reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,944 dengan jumlah soal sebanyak 12 butir. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60 ($0,944 > 0,60$), sehingga variabel instrumen Minat Baca dianggap reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa alat tersebut memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dan cocok digunakan dalam penelitian.

3. Uji Normalitas

Tabel 4.3 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		63
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	7.01693410
Most Extreme Differences	Absolute	0.069
	Positive	0.052
	Negative	-0.069
Test Statistic		0.069
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.		

Berdasarkan tabel, hasil uji normalitas menggunakan metode uji Kolmogorov-Smirnov. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05, artinya data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas yang terlihat pada tabel di atas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,200 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa sisa - sisa data dalam penelitian ini memiliki distribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas.

4. Uji Linieritas

Tabel 4.4 Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Baca * Bermain Gadget	Between Groups	(Combined)	2989.413	30	99.647	1.735	0.064
		Linearity	1775.029	1	1775.029	30.898	0.000
		Deviation from Linearity	1214.383	29	41.875	0.729	0.804
	Within Groups		1838.333	32	57.448		
	Total		4827.746	62			

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas persamaan regresi, diperoleh nilai deviasi linearitas yaitu $F_{hitung} = 0,729$ dengan $p\text{-value} = 0,804$ yang lebih besar dari 0,05. Ini berarti H_0 diterima, jadi bisa disimpulkan bahwa hubungan antara Minat Baca dan Bermain Gadget adalah linier. Oleh karena itu, hubungan antara variabel Bermain Gadget dan Minat Baca memenuhi syarat linearitas, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap analisis regresi linier sederhana.

5. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 4.5 Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1775.029	1	1775.029	35.469	.000 ^b
	Residual	3052.717	61	50.045		
	Total	4827.746	62			

a. Dependent Variable: Minat Baca
b. Predictors: (Constant), Bermain Gadget

Analisis Output ANOVA

➤ Hipotesis:

- $H_0 : b = 0$ (Tidak ada korelasi linear antara bermain gadget dan minat baca)
- $H_1 : b \neq 0$ (Ada korelasi linear antara bermain gadget dan minat baca)

Dalam pengujian ini digunakan tingkat signifikansi 0,05 ($\alpha = 5\%$) atau dengan kata lain tingkat kepercayaan sebesar 95%.

➤ Penarikan Kesimpulan: $F_{hitung} > F_{tabel} \rightarrow \text{Tolak } H_0$

➤ Pengujian Hipotesis: Dari tabel ANOVA di atas diperoleh nilai $F_{hit} = 35,469$, sedangkan untuk $F_{tabel} = 3,99$.

Karena nilai F_{hit} lebih besar dari F_{tabel} ($35,469 > 3,99$), dan juga dari nilai P - value (Sig.) yang diperoleh adalah 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, maka kesimpulan yang ditarik adalah menolak H_0 . Artinya, ada hubungan lurus yang berarti antara bermain gadget dengan minat membaca.

Tabel 4.6 Coefficients

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	48.013	3.629		0.000

Bermain Gadget	-0.518	0.087	-0.606	-5.956	0.000
a. Dependent Variable: Minat Baca					

Dari tabel Koefisien di atas, kita bisa membuat persamaan regresi seperti ini: $Y = 48,013 - 0,518X$. Penjelasan sebagai berikut : ➤ Angka 48,013 menunjukkan bahwa bila tidak ada aktivitas Bermain Gadget, maka Minat Baca siswa akan bernilai 48,013. ➤ Angka -0,518 berarti setiap kenaikan 1 skor dalam aktivitas Bermain Gadget, Minat Baca siswa akan berkurang sebanyak 0,518. Tanda artinya hubungan negatif antara dua variabel ini berlawanan, yaitu semakin tinggi intensitas bermain gadget, maka semakin rendah minat baca siswa.

Tabel 4.7 Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.606 ^a	0.368	0.357	7.074
a. Predictors: (Constant), Bermain Gadget				

Dari output di atas diperoleh nilai korelasi (R) sebesar 0,606 dan diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,368, yang berarti bahwa pengaruh variabel Bermain Gadget (X) terhadap variabel Minat Baca (Y) adalah sebesar 36,8%. Nilai koefisien determinasi sebesar 36,8% menunjukkan bahwa Bermain Gadget memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap Minat Baca siswa. Sedangkan sisanya sebesar 63,2% dipengaruhi oleh variabel lain di luar persamaan regresi yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh kebiasaan bermain gadget terhadap minat membaca siswa MIN 18 Pidie, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa kebiasaan bermain gadget berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat membaca siswa MIN 18 Pidie. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 48,013 - 0,518X$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan kebiasaan bermain gadget akan menyebabkan penurunan minat membaca siswa sebesar . Dengan demikian, semakin tinggi intensitas kebiasaan bermain gadget siswa, maka semakin rendah minat membaca yang dimiliki.
2. Besarnya pengaruh kebiasaan bermain gadget terhadap minat membaca siswa ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,368 atau 36,8%. Hal ini berarti kebiasaan bermain gadget memberikan pengaruh sebesar 36,8% terhadap minat membaca siswa MIN 18 Pidie, sedangkan 63,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian, seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, budaya literasi sekolah, peran guru,

fasilitas perpustakaan, serta faktor internal dan eksternal lainnya. Dengan demikian, meskipun kebiasaan bermain gadget merupakan salah satu faktor yang memengaruhi minat membaca siswa, masih terdapat faktor-faktor lain yang memiliki kontribusi lebih besar terhadap peningkatan maupun penurunan minat membaca

3. Hasil pengujian instrumen menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel kebiasaan bermain gadget dan minat membaca telah memenuhi kriteria valid dan reliabel sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan hasil uji linearitas menunjukkan adanya hubungan yang linear antara variabel kebiasaan bermain gadget dan minat membaca siswa, sehingga data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis regresi linear sederhana.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kebiasaan bermain gadget berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat membaca siswa MIN 18 Pidie, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Kebiasaan bermain gadget terbukti berpengaruh negatif terhadap minat membaca siswa, pihak MIN 18 Pidie diharapkan dapat memperkuat program budaya literasi di sekolah melalui kegiatan membaca rutin, penyediaan bahan bacaan yang menarik, serta pemanfaatan perpustakaan secara optimal. Selain itu, sekolah perlu memberikan edukasi mengenai

penggunaan gadget secara bijak agar siswa mampu memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran, bukan hanya sebagai sarana hiburan.

2. Orang tua diharapkan berperan aktif dalam mengawasi penggunaan gadget di rumah dengan menetapkan batas waktu penggunaan sesuai usia anak, memberikan pendampingan saat menggunakan gadget, serta membiasakan anak membaca buku atau bahan bacaan yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Sinergi antara sekolah dan keluarga diharapkan dapat membantu meningkatkan minat membaca siswa sekaligus mengurangi dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian mengenai faktor-faktor lain yang memengaruhi minat membaca siswa. Hal ini kebiasaan bermain gadget terbukti memberikan kontribusi sebesar 36,8%, sedangkan 63,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, budaya literasi sekolah, peran guru, fasilitas perpustakaan, kondisi sosial ekonomi, serta pengaruh teman sebaya. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih besar atau menambahkan variabel lain agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2023). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*.
- Daryanto. (2022). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mudjiono. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elendiana, Magdalena. (2021). "Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Erlina, M., Oktaviana, M., Indrawati, E., & Nurhadiani, R. (2023). "Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Intensitas Menggunakan Gadget dan Minat Baca." *Jurnal Pendidikan: Teori dan Praktik*, 7(2).
- Faiz, M. N., dkk. (2024). "Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6).
- Firmansyah, R., dkk. (2024). "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1).
- Fitriana, Eva, & Ramadani, Luthfi Aji. (2025). "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Membaca Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2).
- Ghozali, Imam. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Ghozali, Imam. (2023). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, Oemar. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanifah, N., & Khaeroni. (2024). "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik." *Almufi Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1(1).
- Handayani, S. (2023). "Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(2).
- Hidayat, R., dkk. (2023). "Pengaruh Minat Baca terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Hidayat, R., dkk. (2024). "Pengaruh Media Digital terhadap Konsentrasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Hidayat, R., dkk. (2024). "Hubungan Minat Baca dengan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan*, 8(1).
- Hidayati, N., & Fauziah, P. (2022). "Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3).
- Hidayati, N. (2023). "Durasi Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Isma, C. N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV di MIN 13 Nagan Raya*. Meulaboh: STAIN Teungku Dirundeng.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2022). *Literasi Digital dan Perilaku Penggunaan Internet di Indonesia*. Jakarta: Kominfo.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2022). *Status Literasi Digital Indonesia*. Jakarta: Kominfo.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Panduan Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Khosiah, Nur, dkk. (2024). "Degradasi Minat Baca Akibat Pengaruh Gadget pada Siswa Sekolah Dasar." *Madrosatuna Journal*, 3(2).

Lestari, D. (2023). "Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2).

Liputan6.com. (2025, 13 Maret). "Arti Gadget, Berikut Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenisnya."

Margono. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Munir. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

Nana Sudjana. (2021). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2022). *Kajian Kegemaran Membaca Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan RI.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2022). *Pedoman Instrumen Penelitian*. Jakarta: Perpustakaan RI.

Prabowo, A., dkk. (2024). "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap Pola Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1).

Prasetyo, B., dkk. (2024). "Pengaruh Intensitas dan Durasi Bermain Game terhadap Aktivitas Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1).

Putra, A. (2022). "Perkembangan Teknologi Informasi dan Dampaknya terhadap Kehidupan Manusia." *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(2).

Putri, A. (2023). "Intensitas Bermain Game Online pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2).

Purwanto. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rahmawati, L. (2022). "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa." *Jurnal Pendidikan*, 6(1).

Rahmawati, L. (2022). "Penerapan Teori Behavioristik dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan*, 6(1).

Rahmawati, L. (2022). "Analisis Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2).

Ramadhani, F., dkk. (2024). "Hubungan Kebiasaan Membaca dengan Kemampuan Pemahaman Bacaan." *Jurnal Literasi Pendidikan*, 8(1).

Rohim, D. R., & Septina, R. (2021). "Peran Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(1).

Sardiman. (2021). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sari, I. P., dkk. (2023). "The Effect of Gadgets on the Development of Interest in Reading." *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2(1).

Sari, M. (2023). "Penggunaan Gadget dan Perilaku Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2).

Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2023). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suryani, N. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono & Hariyanto. (2022). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. (2021). *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Syahputri, dkk. (2023). "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku dan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1).
- Wibowo, A. (2023). "Pengaruh Game Online terhadap Kondisi Emosional Siswa." *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(2).
- Wigfield, A., & Guthrie, J. T. (2022). "Motivation for Reading and Reading Engagement." *Journal of Educational Psychology*.
- Yuliani, S. (2023). "Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 4(2).

LAMPIRAN



SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 2542/Un.08/FAH/KP.004/10/2026

TENTANG

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI/KARYA ILMIAH/TUGAS AKHIR MAHASISWA
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi/karya ilmiah/tugas akhir mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh di pandang perlu menunjuk pembimbing skripsi/karya ilmiah/tugas akhir tersebut;
- b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi/karya ilmiah/tugas akhir.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden RI No. 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
5. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh ;
6. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
7. Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 44 Tahun 2023 tentang Panduan Akademik bagi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
8. Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 200 Tahun 2024 tentang Standar Mutu Penyusunan Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI/KARYA ILMIAH/TUGAS AKHIR MAHASISWA
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH.

Kesatu : Menunjuk saudara :

Dr. Zubaidah, M.Ed.

(Pembimbing tunggal)

Untuk membimbing Skripsi mahasiswa

Nama : Naila Aidatusofa

NIM : 210503094

Prodi : Ilmu Perpustakaan (IP)

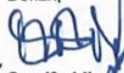
Judul : Pengaruh Kebiasaan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Siswa MIN 18 Pidie.

Masa Bimbingan : Enam Bulan TMT (7 Januari 2026 s/d 7 Juli 2026)

Kedua : Kepada pembimbing tunggal tersebut diberi hak sepenuhnya untuk merevisi judul/kerangka skripsi/karya ilmiah/tugas akhir tersebut dengan sepengetahuan fakultas.

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada Tanggal 06 Januari 2026
Dekan,


Syarifuddin

Tembusan :

1. Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
2. Pembimbing skripsi/karya ilmiah/tugas akhir
3. Dosen Penasehat Akademik yang bersangkutan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;
5. Arsip

06/05/26 16.41

Penelitian Ilmiah Mahasiswa



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : 1503/Un.08/FAH.I/PP.000.9/05/2026

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala Sekolah MIN 18 PIDIE

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Adab Dan Humaniora UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : NAILA AIDATUSOFA / 210503094

Semester/Jurusan : / Ilmu Perpustakaan

Alamat sekarang : Jalan Stadion Kuta Asan Sigli Nipah Lampoh lada

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Adab Dan Humaniora bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Kebiasaan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Siswa MIN 18 PIDIE**

Banda Aceh, 6 Mei 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

AR RANIRY



NazaruddinS.Ag, S.S, M.L.I.S., Ph.D

NIP. 197101101999031002

Berlaku sampai : 6 Agustus 2026



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PIDIE
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 18 PIDIE

Jl. Tgk. Chik di Asan Kec. Kota Sigli Kab. Pidie
Tel.(0653) 23881 Kode Pos 4117 NSm:111111070038

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B-085 /Mi.01.05.18/PP.00.4/07/2026

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniri banda Aceh Nomor: 1503/Un 08/FAH.I/PP.000.9/05/2026 tentang izin melakukan penelitian pada MIN 18 Pidie. Maka Kepala Madarasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 18 Pidie Kabupaten Pidie, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: NAILA AIDATUSOFA
NIM	: 210503094
Program / Jurusan	: S.1 Ilmu Perpustakaan
Fakultas	: Adab
Alamat	: Jalan Stadion Kuta Asan Sigli Nipah Lampoh lada

Telah melakukan penelitian dan pengumpulan data pada MIN 18 Pidie dari tanggal 2 s.d 30 Juni 2026 untuk menyelesaikan Skripsinya yang berjudul " *Pengaruh Kebiasaan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Siswa MIN 18 PIDIE .*" Pada MIN 18 Pidie

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Sigli, 2 Juli 2026
Kepala,



ILYAS

INSTRUMEN PENELITIAN

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
X (GADGET)						
1.	Saya bermain game setiap hari					
2.	Saya bermain game lebih dari satu kali dalam sehari					
3.	Saya bermain game dalam waktu yang lama					
4.	Saya sering lupa waktu saat bermain game					
5.	Saya lebih memilih bermain game daripada belajar					
6.	Saya lebih memilih bermain game daripada membaca buku					
7.	Saya merasa sulit berhenti bermain game					
8.	Saya merasa tidak nyaman jika tidak bermain game					
9.	Saya merasa senang setelah bermain game					
10.	Saya merasa puas saat bermain game					
11.	Bermain game sudah menjadi kegiatan sehari-hari saya					
12.	Saya selalu menyempatkan waktu untuk bermain game setiap hari					
Y (MINAT BACA)						
1.	Saya senang membaca buku					
2.	Saya merasa membaca adalah kegiatan yang menyenangkan					
3.	Saya membaca buku setiap hari					
4.	Saya sering membaca di waktu luang					
5.	Saya membaca dalam waktu yang cukup lama					
6.	Saya tidak mudah bosan saat membaca					
7.	Saya mencari buku bacaan sendiri tanpa disuruh					
8.	Saya tertarik mencari bacaan yang saya sukai					
9.	Saya dapat berkonsentrasi saat membaca					
10.	Saya mampu memahami isi bacaan dengan baik					
11.	Saya sering mengunjungi perpustakaan sekolah					
12.	Saya memanfaatkan perpustakaan untuk mencari bahan bacaan					

X7	Pearson Correlation	.560**	.604**	.714**	.684**	.693**	.680**	1	.745**	.582**	.506**	.595**	.667**	.825**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
X8	Pearson Correlation	.648**	.636**	.702**	.670**	.597**	.610**	.745**	1	.549**	.568**	.628**	.661**	.827**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
X9	Pearson Correlation	.563**	.663**	.672**	.442**	.497**	.597**	.582**	.549**	1	.822**	.601**	.723**	.794**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
X10	Pearson Correlation	.586**	.703**	.560**	.395**	.474**	.651**	.506**	.568**	.822**	1	.608**	.673**	.779**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.001	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
X11	Pearson Correlation	.652**	.673**	.643**	.374**	.632**	.690**	.595**	.628**	.601**	.608**	1	.793**	.808**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.003	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
X12	Pearson Correlation	.559**	.644**	.680**	.565**	.638**	.605**	.667**	.661**	.723**	.673**	.793**	1	.844**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
Total X	Pearson Correlation	.793**	.835**	.865**	.711**	.794**	.835**	.825**	.827**	.794**	.779**	.808**	.844**	1

	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63

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



Tabel Uji Validitas Minat Baca

Correlations														
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Total Y
Y1	Pearson Correlation	1	.827**	.753**	.512**	.593**	.570**	.645**	.474**	.466**	.472**	.493**	.486**	.768**
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	62	63	63	63	63	62	63
Y2	Pearson Correlation	.827**	1	.732**	.662**	.616**	.635**	.624**	.540**	.484**	.552**	.571**	.466**	.818**
	Sig. (2-tailed)	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	62	63	63	63	63	62	63
Y3	Pearson Correlation	.753**	.732**	1	.527**	.732**	.642**	.716**	.464**	.502**	.593**	.733**	.603**	.855**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	62	63	63	63	63	62	63
Y4	Pearson Correlation	.512**	.662**	.527**	1	.657**	.634**	.548**	.539**	.528**	.540**	.412**	.379**	.731**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.001	0.002	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	62	63	63	63	63	62	63
Y5	Pearson Correlation	.593**	.616**	.732**	.657**	1	.746**	.741**	.441**	.533**	.550**	.660**	.608**	.844**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	62	63	63	63	63	62	63
Y6	Pearson Correlation	.570**	.635**	.642**	.634**	.746**	1	.705**	.585**	.629**	.565**	.491**	.515**	.824**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	62	63	63	63	63	62	63

Y7	Pearson Correlation	.645**	.624**	.716**	.548**	.741**	.705**	1	.519**	.537**	.568**	.574**	.679**	.837**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	61	62
Y8	Pearson Correlation	.474**	.540**	.464**	.539**	.441**	.585**	.519**	1	.675**	.653**	.401**	.513**	.699**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.001	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	62	63	63	63	63	62	63
Y9	Pearson Correlation	.466**	.484**	.502**	.528**	.533**	.629**	.537**	.675**	1	.711**	.466**	.596**	.739**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	62	63	63	63	63	62	63
Y10	Pearson Correlation	.472**	.552**	.593**	.540**	.550**	.565**	.568**	.653**	.711**	1	.561**	.607**	.767**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	62	63	63	63	63	62	63
Y11	Pearson Correlation	.493**	.571**	.733**	.412**	.660**	.491**	.574**	.401**	.466**	.561**	1	.753**	.763**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.001	0.000	0.000	0.000	0.001	0.000	0.000		0.000	0.000
	N	63	63	63	63	63	63	62	63	63	63	63	62	63
Y12	Pearson Correlation	.486**	.466**	.603**	.379**	.608**	.515**	.679**	.513**	.596**	.607**	.753**	1	.767**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.002	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000
	N	62	62	62	62	62	62	61	62	62	62	62	62	62
Total Y	Pearson Correlation	.768**	.818**	.855**	.731**	.844**	.824**	.837**	.699**	.739**	.767**	.763**	.767**	1
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	63	63	63	63	63	63	62	63	63	63	63	62	63

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

RIWAYAT HIDUP

Biodata

Nama : Naila Aidatusofa
 NIM : 210503094
 Tempat/tanggal lahir : Sigli, 22 Februari 2003
 Jenis kelamin : Perempuan

Alamat

Desa : Lampoh Lada
 Kecamatan : Pidie
 Kabupaten : Pidie
 Provinsi : Aceh
 Telp/Hp : 082285106622
 Email : aidatusofa@gmail.com

Riwayat pendidikan

SD / MI : MIN 18 Pidie
 SMP : Dayah Al-Furqan Bambi
 SMA : IT Al Uswah
 Perguruan Tinggi : S1 Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Data orang tua

Nama Ayah : Fitriadi
 Nama Ibuku : Wiwiek Witarasih
 Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
 Pekerjaan Ibu : Guru
 Alamat

Desa : Lampoh Lada
 Kec : Pidie
 Kab : Pidie
 Provinsi : Aceh

Banda Aceh, 3 Agustus 2026
 Penulis,

Naila Aidatusofa

Dokumentasi





