



**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN MINAT BACA SISWA  
KELAS VIII DI PERPUSTAKAAN SMP NEGERI 1 KINALI  
KABUPATEN PASAMAN BARAT**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
(S-1)  
Jurusan Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Islam*

**Oleh:**

**BRENDA JUNIARDO  
NIM 1730304005**

**JURUSAN ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR  
1443 H / 2022 H**

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : BRENDA JUNIARDO  
NIM : 1730304005  
Tempat/Tanggal lahir : Air Meruap/ 06 Juni 1999  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Jurusan : Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN MINAT BACA SISWA KELS VIII DI PERPUSTAKAAN SMP NEGERI 1 KINALI KABUPATEN PASAMAN BARAT” adalah benar karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 25 Januari 2022

yang membuat pernyataan,



**BRENDA JUNIARDO**

**NIM. 1730304005**

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **Brenda Juniardo**, NIM. 1730304005, dengan judul "**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN MINAT BACA SISWA KELAS VIII DI PERPUSTAKAAN SMP NEGERI 1 KINALI KABUPATEN PASAMAN BARAT**", memandang bahwa yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasyah*.

Demikianlah pernyataan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, November 2021

Pembimbing I

Pembimbing II



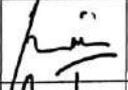
**Dr. Adripen, M.Pd**  
NIP. 196505041993031003

**Sri Wahyuni, M.I.P**  
NIP. 199007192019032012

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **Brenda Juniardo**, NIM. 1730304005, judul "**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN MINAT BACA SISWA KELAS VIII DI PERPUSTAKAAN SMP NEGERI 1 KINALI KABUPATEN PASAMAN BARAT**", telah diuji dalam ujian *munaqasyah* fakultas Ushuluddin Adan dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 13 Januari 2022.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya

No	Nama/ NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Adripen, M.Pd NIP. 196505041993031003	Ketua Sidang/ Pembimbing I.		02/02-2022
2	Sri Wahyuni, M.IP NIP. 199007192019032012	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II		02/02-2022
3	Dr. M. Haviz, M.Si NIP. 198004252009011010	Penguji Utama		31/1-2022
4	Cut Afrina, M.IP NIP. 199004052019032015	Anggota Penguji		26/1-2022

Batusangkar, Januari 2022

Mengetahui

Rektor Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah



Hanif, M.Ag

NIP. 196801201994031004

## BIODATA PENULIS



### Data Pribadi

Nama : Brenda Juniardo  
Tempat/Tanggal Lahir : Air Meruap/06 Juni 1999  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Air Meruap, Kec. Kinali, Kab. Pasaman Barat  
No. HP : 0822-8877-8981  
E-mail : [brendajuniardo57@gmail.com](mailto:brendajuniardo57@gmail.com)  
Jurusan : Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

### Riwayat Pendidikan

2005 – 2011 : SD N 07 Kinali  
2011 – 2014 : MTsN 3 PASBAR  
2014 – 2017 : SMA N 1 Kinali  
2017 – 2022 : IAIN Batusangkar

### Latar Belakang Keluarga

Nama Orang Tua  
Ayah : Jhon Kenedi  
Ibu : Yarnis  
Pekerjaan Orang Tua  
Ayah : Petani  
Ibu : Ibu Rumah Tangga  
Jumlah Saudara : 3 (Tiga) Orang  
Anak ke- : 1 (Satu)

### Motto

“Tidak masalah seberapa lambat kamu berjalan selama kamu tidak berhenti”

## KATA PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Terucap Alhamdulillah telah dapat menyelesaikan skripsi ini. Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan baik. Segala syukur hamba ucapkan kepada-Mu karena telah menghadirkan mereka yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa saat hamba mengalami kesulitan. Hanya kepada-Mu tempatku mengadu dan mengucapkan syukur. Aku persembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang aku sayangi dan setia memotivasi dan mendampingi.*

*Karya ini kupersembahkan untuk:*

*Untuk Ayahanda dan Ibunda tercinta*

*Jhon Kenedi dan Farnis*

*Alhamdulillah, dapat juga sampai ke tahap akhir ini, ayah dan ibu terima kasih untuk segala hal yang telah dikorbankan untuk penyelesaian studi ini. Ini baru hadiah kecil yang dapat Brenda sembahkan untuk ayah dan ibu berikan untuk Brenda baik itu berupa moril maupun material yang tak tertandingi. Terima kasih Brenda ucapkan untuk doa, semangat, motivasi, kasih sayang, nasehat dan semuanya yang sudah ayah dan ibu berikan kepada Brenda. Berkat semua itulah in shaa allah Brenda bisa hendaknya membahagiakan ayah dan ibu semoga Brenda bisa jadi anak yang membanggakan ayah dan ibu. Aamiin yarabba alamin.*

*Untuk adik-adikku*

*Terima kasih untuk adikku Zulman Hernando dan Michel Febriando atas bantuan moril dan material yang kalian berikan, terima kasih juga atas dukungan, semangat dan motivasi yang telah kalian berikan. Hanya kalian lah adik yang akak miliki. Hanya inilah yang bisa akak berikan untuk kalian. Terima kasih doa yang telah tcurahkan untuk akak selama ini. Semoga ini bisa membuat kalian bahagia dengan gelar yang sudah akak dapatkan.*

*Untuk keluarga besar*

*Terima kasih, ku persembahkan karya kecilku ini untuk kalian semua. Terima kasih untuk seluruh keluarga yang telah membantu baik dari segi moril ataupun material, doa, perhatian yang selama ini telah diberikan. Spesial ku ucapkan kepada keluargaku yang sudah tulus dan ikhlas mendampingi hingga terselesaikan tugas akhir ini.*

### *Untuk dosen pembimbing dan penguji*

Terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan untuk Bapak dan Ibu dosen pembimbing yang sudah sabar mengarahkan yang menuntun dan membimbing penulis hingga tercapai tahap akhir. Terima kasih untuk Bapak Ibu penguji yang sudah bersedia meluangkan waktu untuk kesempurnaan skripsi ini. Kepada pembimbing dan penguji penulis ucapkan terima kasih yang sudah memberikan pelajaran yang berharga, agar penulis menjadi lebih baik demi menciptakan sebuah karya kecil yang dapat saya persembahkan kepada orang-orang yang saya sayangi. Semoga yang telah diberikan menjadi berkah dan dibala oleh Allah SWT. Amin yarabhal alamin

### *Untuk yang tersayang*

Terimakasih untuk kamu (Danil Saputra, S. Pd) yang selalu ada disetiap cerita, untuk kamu yang selalu mendampingi dikala susah dan senang, untuk kamu yang selalu berbagi cerita dan tawa. Terima kasih yang selalu memberikan perhatian, dukungan dan doa. Terima kasih yang tak habisnya untuk kamu yang selalu menyayangi, menemani walaupun kamu capek dan rela memberikan semua waktumu untukku, selalu sabar menghadapi sikapku dan semoga semakin baik hubungan kita kedepannya.

### *Dan tak lupa kuingkiskan buat sahabat - sahabatku*

Kalian adalah teman yang tidak pernah aku lupakan, banyak hal yang telah lalui kita bersama dengan penuh canda dan tawa. Terimakasih untuk kalian semua yang memberi motivasi, dukungan, doa dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini. *TOZ NINE*, Annissa, Fitri Feni, SE, dan Vini Oktarina.

Untuk semua pihak yang saya sebutkan, terimakasih atas semuanya. Semoga Allah SWT senantiasa membalas setiap kebaikan kalian. Serta kehidupan kalian semua juga dimudahkan dan diberkahi selalu oleh Allah SWT.

## ABSTRAK

**Brenda Juniardo, NIM 1730304005**, judul skripsi **Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Minat Baca Siswa Kelas VIII di Perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat** Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, tahun 2022, 83 halaman.

Masalah penelitian ini adalah hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *ex post facto*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket tertutup dengan skala likert. Subjek penelitian yaitu siswa sebanyak 60 orang. Pengambilan *sampling incidental*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana, koefisien determinasi, dan uji t. pengolahan data menggunakan program SPSS 22 *for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesisnya  $H_0$  diterima dengan asumsi tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat dan  $H_a$  ditolak dengan asumsi ada hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Dasar pengambilan keputusan adalah karena pada uji SPSS 22 *for windows* dengan uji korelasi diperoleh sebesar 0,153 sehingga tabel interpretasinya terletak pada 0,00 – 0,199 ini berarti terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat rendah sehingga korelasi tersebut diabaikan atau dianggap tidak ada. Dan diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = 1,182$  yang diperoleh sebesar 0,242. Jika dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel} = 2,002$  dan  $sig. = 0,05$  (5%), dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} (1,182) < t_{tabel} (2,002)$  dan signifikansi  $0,242 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan dari variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel minat baca (Y).

**Kata kunci:** *Penggunaan Gadget, Minat Baca Siswa*

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Minat Baca Siswa Kelas VIII di Perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat”**.

Skripsi ini penulis susun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan pada Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun material. Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
2. Bapak Dr. Akhyar Hanif, M.Ag selaku dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar
3. Ibu Ummul Huda, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
4. Bapak Dr. Adripen M,Pd selaku Pembimbing Akademik dan pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengoreksi dan telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan masukan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Sri Wahyuni, M.IP selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan masukan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Dr. M Haviz, M.Si sebagai penguji utama
7. Ibuk Cut Afrina, M.IP sebagai anggota penguji
8. Kepala perpustakaan Institut Agama Islam (IAIN) Batusangkar beserta karyawan yang telah membantu dan menyediakan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu karyawan/wati Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak Hamidi, M.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Kinali yang telah memberikan izin, kesempatan dan waktu kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Teristimewa Ayahanda Jhon Kenedi dan ibu Yarnis, Zulman Hernando, Michel Febriando yang berkat kerja keras dan motivasi serta ribuan doa yang beliau curahkan kepada setiap hembusan nafas yang membuat penulis bisa seperti saat sekarang dan bisa menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh teman-teman jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam angkatan 2017 yang sama-sama berjuang dalam penyelesaian skripsi.
13. Untuk sahabatku top nine (Renti Syafitri, Wanti, Wilda Afdhilla, Fega Nurhidayati, Fuji Aprilia, Gusnita, Faza Muktar Rahmadi dan Rio Febrizaldi) yang selalu ada, selalu memberi support dan semangat kepada penulis di saat penulis sedang malas dan ingin menyerah, selalu membantu dalam banyak hal. Terimakasih top nine semoga setelah perjuangan skripsi ini membuahkan hasil yang baik, Aamiin.

Akhirnya, kepada Allah SWT jualah penulis berserah diri semoga bantuan, bimbingan, dan motivasi serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya dan dibalas oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan

skripsi ini di masa yang akan datang. Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang.

Batusangkar, 13 Januari 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Brenda Juniardo', with a horizontal line extending from the end of the signature.

**Brenda Juniardo**  
NIM. 1730304005

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

BIODATA PENULIS

KATA PERSEMBAHAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR TABEL..... vii

DAFTAR GAMBAR..... ix

LAMPIRAN..... x

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah..... 7

C. Batasan Masalah..... 7

D. Rumusan Masalah..... 8

E. Tujuan Penelitian..... 8

F. Manfaat dan Luaran Penelitian..... 8

G. Definisi Operasional..... 9

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori..... 11

1. Penggunaan *Gadget*..... 11

a. Pengertian *Gadget*..... 11

b. Fungsi dari *Gadget*..... 13

c. Durasi Pemakaian *Gadget*..... 14

d. Dampak Penggunaan *gadget*..... 16

2. Minat Baca..... 19

a. Pengertian Minat Baca..... 19

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca..... 21

c. Faktor Penghambat Minat Baca.....	25
d. Indikator Minat Baca.....	26
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	27
C. Kerangka Berfikir.....	30
D. Hipotesis.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
C. Populasi dan Sampel .....	33
1. Populasi.....	33
2. Sampel.....	34
D. Pengembangan Instrumen .....	35
1. Uji Validitas .....	36
2. Uji reliabilitas.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	40
1. Statistik Deskriptif .....	40
2. Pengujian Persyaratan Analisis .....	42
3. Uji Hipotesis.....	43
<b>BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	45
1. Deskripsi Jenis Kelamin Responden.....	45
2. Deskripsi Variabel Penelitian.....	46
3. Deskripsi Butir Pernyataan Variabel.....	50
B. Pengujian Persyaratan Analisis .....	73
1. Uji Normalitas.....	73
2. Uji Linearitas.....	74
C. Uji Hipotesis.....	75
1. Uji Korelasi .....	75
2. Uji t.....	76
3. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	78

D. Pembahasan .....	78
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	83
B. Implikasi.....	83
C. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Kegiatan.....	33
Tabel 3.2 Populasi Data Siswa Kelas VIII.....	34
Tabel 3.3 Sampel Siswa Kelas VIII.....	35
Tabel 3.4 Interpretasi Nilai Validitas.....	36
Tabel 3.5 Hasil Validitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	37
Tabel 3.6 Hasil Validitas Minat Baca Siswa.....	37
Tabel 3.7 Interpretasi Nilai Reliabilitas.....	38
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	38
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Minat Baca Siswa.....	39
Tabel 3.10 Penilaian Jawaban Angket.....	40
Tabel 3.11 Interpretasi Data.....	41
Tabel 3.12 Interval atau Tingkat Hubungan.....	43
Tabel 4.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	45
Tabel 4.2 Deskripsi Data Penggunaan <i>Gadget</i> .....	46
Tabel 4.3 Analisis Deskriptif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	47
Tabel 4.4 Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	48
Tabel 4.5 Deskripsi Data Minat Baca Siswa.....	49
Tabel 4.6 Analisis Deskriptif Minat Baca Siswa.....	50
Tabel 4.7 Frekuensi Minat Baca Siswa.....	50
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden.....	51
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden.....	52
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden.....	53
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden.....	53
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden.....	54
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden.....	55
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden.....	55
Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden.....	56
Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden.....	57
Tabel 4.17 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden.....	57

Tabel 4.18 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	58
Tabel 4.19 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	59
Tabel 4.20 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	59
Tabel 4.21 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	60
Tabel 4.22 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	61
Tabel 4.23 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	62
Tabel 4.24 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	63
Tabel 4.25 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	63
Tabel 4.26 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	64
Tabel 4.27 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	65
Tabel 4.28 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	65
Tabel 4.29 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	66
Tabel 4.30 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	67
Tabel 4.31 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	67
Tabel 4.32 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	68
Tabel 4.33 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	69
Tabel 4.34 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	70
Tabel 4.35 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	71
Tabel 4.36 Hasil Rekapitulasi Jawaba Responden.....	72
Tabel 4.37 Hasil Uji Normalitas Data.....	74
Tabel 4.38 Hasil Uji Linearitas Data.....	75
Tabel 4.39 Uji Korelasi .....	76
Tabel 4.40 Uji t .....	77
Tabel 4.41 Koefisien Determinasi.....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Batang Penggunaan <i>Gadget</i> .....	47
Gambar 4.2 Diagram Batang Minat Baca Siswa .....	49

## LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi I .....	88
Lampiran 2 Lembar Validasi II.....	90
Lampiran 3 Lembar Validasi III .....	92
Lampiran 4 Kisi-kisi Uji Coba Angket .....	94
Lampiran 5 Lembar Uji Coba Angket .....	95
Lampiran 6 Tabulasi Data Uji Coba Angket Penggunaan <i>Gadget</i> .....	99
Lampiran 7 Tabulasi Data Uji Coba Angket Minat Baca Siswa .....	101
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	103
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Minat Baca Siswa .....	106
Lampiran 10 Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	108
Lampiran 11 Hasil Uji Reliabilitas Minat Baca Siswa .....	109
Lampiran 12 Kisi-kisi Angket Setelah Uji Coba .....	110
Lampiran 13 Lembar Angket .....	111
Lampiran 14 Tabulasi Data Angket Penggunaan <i>Gadget</i> .....	114
Lampiran 15 Tabulasi Data Angket Minat Baca Siswa .....	116
Lampiran 16 Deskripsi Data Penggunaan <i>Gadget</i> .....	118
Lampiran 17 Deskripsi data Minat Baca Siswa .....	120
Lampiran 18 Deskripsi Data Variabel X dan Variabel Y .....	121
Lampiran 19 Uji Normalitas .....	122
Lampiran 20 Uji Linearitas .....	122
Lampiran 21 Uji Korelasi.....	123
Lampiran 22 Uji t.....	123
Lampiran 23 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	123
Lampiran 24 T Tabel.....	124
Lampiran 25 Mohon Penerbitan Surat Izin Penelitian LPPM .....	125
Lampiran 26 Surat Izin Penelitian Sekolah SMP Negeri 1 Kinali.....	126
Lampiran 27 Surat Telah selesai Melaksanakan Penelitian.....	127
Lampiran 28 Dokumentasi.....	128

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini perpustakaan menjadi suatu tempat yang penting dalam mencari berbagai macam sumber informasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang besar dan semakin modern yang dapat membuat perubahan dalam kehidupan manusia di berbagai segala bidang. Hal ini dikarenakan oleh kuatnya era globalisasi, di mana komputer dan internet yang memiliki sifat dinamis ialah suatu fasilitas yang telah mendominasi berbagai aktivitas kehidupan manusia, mulai dari aktivitas pendidikan, perkantoran, dan industri secara mutlak memerlukan dari ketersediaan fasilitas tersebut (Chusna, 2017). Perpustakaan dan masyarakat memiliki hubungan yang kuat antara satu dengan yang lainnya, karena perpustakaan diharapkan dapat membantu memberikan sebuah informasi kepada masyarakat dan pemustaka. Untuk perpustakaan yang sudah berbasis TIK dapat mempermudah masyarakat dalam pencarian sebuah informasi, dan mengetahui informasi yang dibutuhkan secara cepat dengan menggunakan *gadget*.

*Gadget* adalah seperangkat media elektronik mempunyai ukuran yang kecil, mempunyai fungsi secara khusus dan sangat praktis dalam menggunakannya (Anggraini, 2019). *Gadget* merupakan media massa yang memiliki banyak fungsi dan penggunaan yang praktis, siapapun dapat menggunakan *gadget* tersebut dari kalangan muda sampai kalangan orang tua. *Gadget* merupakan suatu media yang dipakai untuk komunikasi secara modern. Dengan adanya *Gadget* dapat mempermudah kegiatan komunikasi manusia (Witarsa, 2018).

*Gadget* dapat menjadi media untuk mendapatkan sebuah informasi dan ilmu pengetahuan sebagai pengganti buku. Dengan fitur-fitur yang beraneka ragam, *smartphone* dapat menggantikan buku untuk mencari informasi dan pengetahuan. Banyaknya buku yang dialihkan

menjadi media elektronik yang dapat digunakan pada *smartphone* untuk mengaksesnya (Etnanta, 2017).

Media *gadget* merupakan media massa yang hampir selalu ada di setiap orang. *gadget* sebagai media massa, nilai efektifitasnya lebih unggul daripada dengan media massa lainnya. *Gadget* merupakan alat teknologi modern yang memiliki banyak peminat dan mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mulai berbentuk sederhana sampai berbentuk luar biasa. Bahkan penggunaan *gadget* sudah berjalan jauh sampai ke desa dan menghilangkan batas usia pemakainya. Dengan menggunakan *gadget* seperti *smartphone*, *laptop* dan *ipad* dapat mempermudah siswa untuk mengembangkan minat baca, mempermudah seseorang dalam mencari informasi dengan menggunakan fitur-fitur tanpa menggunakan media kertas. Fungsi dari *gadget* adalah sebagai alat telekomunikasi yang terus berkembang terdapat berbagai fungsi seperti untuk mencari informasi, *game*, mengirim pesan, dan lain-lain. Mencari sebuah pengetahuan dan informasi dunia maya adalah sesuatu yang bernuansa kekinian yang bersifat praktis dan mudah dengan menggunakan *gadget* sehingga dapat juga mempengaruhi minat baca seseorang.

Minat baca yaitu sebagai suatu aktifitas dalam membaca yang dilakukan dengan penuh kegigihan dan kesadaran, keinginan yang kuat dari diri seseorang dalam membaca. Dengan demikian, tingginya minat baca seseorang, maka kuat juga keinginan dan keaktifitasnya untuk membaca. Minat baca merupakan perilaku terarah guna untuk melakukan kegiatan membaca sebagai tingkat kesenangan yang kuat dari dalam diri (Mustika: 2017).

Kemampuan membaca ialah sesuatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama pada saat sekarang ini. Seseorang yang dapat membaca agar mendapatkan suatu informasi. Di dalam islam, awal muncul minat baca sudah di jelaskan dalam firman Allah Al-qur'an surat Al-alaq ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿٢﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٣﴾  
 ﴿٤﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٥﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٦﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٧﴾

Artinya:

”Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah, dan tuhanmulah yang maha mulia, yang (mengajar manusia dengan pena, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya)” (Aplikasi Al-quran Indonesia, juz 30).

Perintah untuk membaca terdapat pada ayat di atas, pada ayat pertama, Allah SWT menyebutkan perintah dengan jelas yang artinya ”Bacalah” yang dipahami bahwa membaca merupakan hal yang penting yang dilakukan oleh seseorang. Menurut Wahdah Al-zuhaili (w.2015 M.), ayat ini adalah sebagai perintah kepada nabi Muhammad saw agar menjadi seorang pembaca. Sehingga sudah menjadi kewajiban kita untuk mengikuti apa yang telah dilakukan oleh Nabi saw (afif, 2020).

Menurut Quraish Shihab, objek membaca pada ayat menggunakan kata *qura'a* ditemukan bahwa ia terkadang menyangkut suatu bacaan yang bersumber dari Tuhan (Al-qur'an dan kitab suci sebelumnya). membaca adalah kegiatan yang dilakukan dengan menggali informasi secara berulang-ulang dalam suatu teks. Membaca melibatkan dua hal, yaitu teks yang terlibat karena adanya penulis, dan pembaca yang terlibat karena adanya pemahaman. Secara umum, dapat dikatakan bahwa penulis adalah pengirim dan pembaca adalah penerima (Daroini, 2018).

Dari definisi di atas, dapat diketahui minat baca merupakan kegiatan berulang yang menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam belajar atau menambah pengetahuan. Membaca dapat membantu menumbuhkan pemikiran, memperjelas gagasan, menambah pengetahuan dan pengalaman, dan membaca secara teratur dapat meningkatkan kemampuan seseorang. Membaca menggunakan *gadget* itu mempengaruhi pengguna karena *gadget* memiliki aplikasi yang beragam. Sehingga pengguna *gadget* dapat berperan untuk mencari suatu informasi, ilmu

pengetahuan, media sosial, meningkatkan pola pikir karena dengan *gadget* pengguna dapat dengan mudah mendapatkan sesuatu yang diinginkan dalam pendidikan. Membaca merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan, karena dengan membaca dapat menterjemahkan suatu makna lambang, simbol atau abjad yang tertulis pada teks dengan menggunakan bahasa yang dipahami oleh pembaca.

Faktor yang dapat mempengaruhi minat baca seseorang (Cristina, 2019) yaitu: Faktor fisiologis, faktor intelektual, faktor lingkungan, faktor sosial ekonomi, faktor psikologis dan bahan bacaan. Selanjutnya faktor yang mempengaruhi minat baca yaitu (Wulandari, 2021): budaya, keluarga, ekonomi dan teknologi (*gadget*). Dan faktor lain yang mempengaruhi minat baca adalah kemajuan teknologi, kesadaran, motivasi dan suasana perpustakaan (Guru, 2017). Dari faktor yang mempengaruhi minat baca tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat baca seseorang dapat dipengaruhi oleh teknologi (*gadget*). teknologi yang dapat mengubah pola hidup manusia, buku yang dapat digunakan dengan mudah mengikuti modern sekarang ini, dapat digunakan untuk sumber belajar.

Penelitian yang sudah di laksanakan, yaitu: Pertama, Yunar Chaerdinan Etnanta dan Ana Irhandayaningsih 2017 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang”. Jurnal Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro. Masalah yang diangkat oleh Yunar dan Ana adalah bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat baca siswa. Penelitian yang dilakukannya adalah kuantitatif deskriptif dengan metode korelasi. Yang mana hasil penelitiannya adalah adanya pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap minat baca siswa. Perbedaan antara Yunar dan Ana dengan penulis adalah Yunar dan Ana meneliti pada sekolah SMA Negeri 1 Semarang, sedangkan penulis meneliti pada sekolah SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Jadi persamaan penelitian penulis dengan Yunar dan Ana adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan *smartphone* (*gadget*) terhadap minat baca.

Kedua, Faishal Mauludhin dan Heru Mudiyanto 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Gemar Membaca Siswa kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon”. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Masalah yang diangkat oleh Fishal dan Heru adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa. Penelitian yang dilakukannya adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *ex post facto*. Yang mana hasil penelitiannya adalah adanya pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa. Perbedaan antara Faishal dan Heru dengan penulis adalah Faishal dan Heru meneliti pada sekolah MI An-Nur Kota Cirebon dan variabel Y adalah gemar membaca, sedangkan penulis meneliti pada sekolah SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat dan variabel Y adalah minat baca. Jadi persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget* (variabel X).

Ketiga, Munisa 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan”. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Pembangunan Panca Budi Medan. Masalah yang diangkat oleh Munisa adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini. Penelitian yang dilakukannya adalah menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Yang mana hasil penelitiannya adalah terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia dini. Perbedaan antara Munisa dengan penulis adalah Munisa meneliti pada sekolah TK Panca Budi Medan dan variabel Y adalah interaksi sosial, sedangkan penulis meneliti di sekolah SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat dan variabel Y adalah minat baca. Jadi persamaannya adalah sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* (variabel X).

Keempat, Dian Kurniawati 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Siswa”. Jurnal Ilmu Pendidikan

Universitas Pahlawan. Permasalahan yang diangkat oleh Dian adalah apakah *gadget* dapat mempengaruhi prestasi siswa. Penelitian yang dilakukannya adalah dengan menggunakan desain meta analisis. Yang mana hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Perbedaan antara Dian dengan penulis adalah Dian meneliti variabel Y adalah prestasi siswa, sedangkan penulis meneliti variabel Y adalah minat baca. Jadi persamaannya adalah sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* (variabel X).

Kesimpulan penulis tentang penelitian sebelumnya yang sudah dilaksanakan di atas adalah bahwasanya hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap variabel Y yang telah di tentukan oleh peneliti sebelumnya.

Berdasarkan keterangan yang telah diberikan oleh Ibuk Sutri Yarni Kepala Perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali pada 21 April 2021, bahwa Ketersediaan bahan koleksi yang sudah banyak di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali, tetapi siswa berkunjung hanya sedikit sehingga minat baca siswa mengalami penurunan dan kurang memanfaatkan koleksi bacaan yang telah tersedia di perpustakaan. siswa yang banyak datang ke perpustakaan pada awal semester dan akhir semester karena untuk peminjaman serta pengembalian buku.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kinali pada 18 Mei 2021, Niko mengatakan bahwa siswa yang berkunjung ke perpustakaan hanya sedikit, kebanyakan lebih banyak menghabiskan waktu di kelas ataupun di kantin untuk memainkan *gadget* atau bercerita bersama teman, kemudian Respi juga mengatakan bahwa ia pergi ke perpustakaan untuk meminjam buku jika diberi tugas oleh guru dan penggunaan *gadget* yang digunakan di waktu istirahat untuk bermain *game* atau bermedia sosial.

Alasan penulis mengambil sekolah SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat untuk di teliti adalah adanya suatu permasalahan terhadap minat baca di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali

Kabupaten Pasaman Barat. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah kelas VIII, karena siswa kelas VII selalu menaati peraturan yang diberikan dari sekolah, takut dengan hukuman, karena siswa masih dalam proses perkembangan dari anak-anak menuju ke remaja. Sementara itu, siswa kelas XI sibuk mempersiapkan Ujian Nasional.

Berkembangnya teknologi informasi masyarakat menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran khususnya dalam membaca. Semakin banyak siswa yang menggunakan *gadget* belum tentu untuk belajar. Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian lebih dalam lagi untuk membuktikan fenomena tersebut, maka penulis mencoba mengungkapkan mengenai **“Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Minat Baca Siswa Kelas VIII di Perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diketahui bahwa identifikasi masalahnya, yaitu:

1. Siswa yang berkunjung ke perpustakaan yang masih rendah.
2. Siswa lebih senang bermain dari pada membaca di perpustakaan
3. *Gadget* yang digunakan oleh siswa kurang dimanfaatkan untuk pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, Agar penelitiannya lebih fokus, maka dibatasi pada:

1. Penggunaan *gadget* oleh siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.
2. Minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.
3. Hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah adalah: Bagaimanakah hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

#### **F. Manfaat dan Luaran Penelitian**

##### 1. Manfaat

###### a. Manfaat Teoritis

- 1) Bagi pemustaka, dapat menambah wawasan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.
- 2) Bagi peneliti, dapat menambah pemahaman tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

###### b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi sekolah SMP Negeri 1 Kinali, hasil penelitian diharapkan agar dapat lebih memperhatikan dalam meningkatkan minat baca siswa dan memperhatikan siswa dalam penggunaan *gadget* dimasa yang akan datang.
- 2) Bagi siswa SMP Negeri 1 Kinali, hasil penelitian diharapkan untuk bahan dalam menambah ilmu pengetahuan dan sebagai sumber informasi.

##### 2. Luaran Penelitian

Adapun luaran penelitian yang diharapkan ialah agar hasil penelitian akan dipublikasikan pada jurnal ilmiah.

## G. Definisi Operasional

Skripsi ini berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Minat Baca Siswa Kelas VIII di Perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat”. Untuk menghindari kesalahan penafsiran pembaca terhadap judul ini penulis memberikan beberapa gambaran antara lain:

### 1. Penggunaan *Gadget*

*Gadget* adalah seperangkat atau alat elektronik yang berukuran kecil, mempunyai fungsi secara khusus dan praktis dalam penggunaannya (Anggraini, 2019). *Gadget* merupakan media massa yang memiliki banyak fungsi dan penggunaan yang praktis, siapapun dapat menggunakan *gadget* tersebut dari kalangan muda sampai kalangan orang tua. *Gadget* dapat mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin maju dengan adanya *gadget* (Witarsa, 2018).

Menurut penulis, *gadget* adalah alat komunikasi modern yang dipakai oleh kebanyakan orang pada saat sekarang ini, *gadget* dapat menarik perhatian seseorang karena bersifat menghibur dan dapat mencari suatu ilmu pengetahuan, media ini banyak dijumpai karena kebanyakan orang sudah memiliki media tersebut. Media *gadget* merupakan media massa yang hampir selalu ada di setiap orang. *gadget* sebagai media massa, nilai efektifitasnya lebih unggul daripada dengan media massa lainnya. Teknologi yang berkembang secara modern sesuai dengan perkembangan zaman. *Gadget* merupakan media teknologi yang banyak diminati dan mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan teknologi dari masa kemasa dari bentuk yang sederhana sampai tercipta bentuk yang luar biasa. *Gadget* yang penulis maksud disini adalah *smartphone*, karena kebanyakan dari siswa sudah menggunakan *smartphone*.

## 2. Minat Baca

Minat baca yaitu sebagai sebuah aktifitas membaca yang dilakukan dengan penuh kegigihan dan kesadaran, keinginan yang kuat pada diri seseorang untuk membaca. Dengan demikian, tingginya minat baca seseorang, maka kuat juga keinginan dan keaktifannya untuk membaca. Minat baca merupakan perilaku terarah guna untuk melakukan kegiatan membaca sebagai tingkat kesenangan yang kuat dari dalam diri (Mustika: 2017). Seseorang memiliki minat untuk membaca dengan kuat, maka mereka akan membaca bahan bacaan dengan sepenuh hati (Azizah, 2018).

Menurut penulis, minat baca adalah siswa yang memiliki kesadaran pada diri ataupun kecenderungan jiwa untuk melakukan kegiatan membaca, minat baca merupakan suatu keinginan siswa dalam membaca tanpa adanya paksaan dengan minat baca yang kuat maka semakin tinggi tingkat membaca siswa. minat baca adalah suatu hal yang sangat penting dan suatu langkah menentukan berhasil atau tidaknya seseorang dalam bidang pendidikan, dengan membaca kita dapat mengetahui apa yang tidak diketahui.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Penggunaan *Gadget***

##### **a. Pengertian *Gadget***

Perkembangan suatu media teknologi informasi dan komunikasi pada zaman saat sekarang ini menunjukkan bahwa banyaknya alat media komunikasi yang beredar pada kalangan masyarakat. Sebagai bentuk media yang begitu cepat merasuk ke dalam masyarakat terutama di kalangan anak-anak Sekolah Dasar (SD) sampai remaja dan mempunyai pengaruh yang kuat (Khafsoh, 2017).

Berdasarkan UU RI No. 11 pasal 1 ayat 1 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, elektronik data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy dan sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya, dan ayat 3 menyebutkan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumpulkan, menganalisis dan/atau menyebarkan informasi.

Perkembangan alat teknologi waktu ke waktu berkembang semakin pesat, banyak media komunikasi yang tersebar di kalangan masyarakat, salah satunya adalah media *gadget* yang telah banyak di gunakan oleh anak-anak, remaja maupun orang dewasa. *Gadget* merupakan media elektronik tidak hanya terbatas pada tulisan maupun gambar tetapi dapat mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan dapat menyebarkan suatu informasi.

Kata *gadget* ini sudah tidak asing lagi di dengar oleh kalangan masyarakat. *Gadget* yang hadir pada saat sekarang ini mempunyai berbagai macam variasi dan aplikasi yang berbeda (Samini, 2019). *Gadget* ialah sebuah kata dalam bahasa Inggris

yang menggantikan suatu media elektronik memiliki ukuran yang kecil dengan mempunyai banyak manfaat. *Gadget* adalah suatu kata yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu alat peranti yang memiliki bentuk, tujuan, dan manfaat secara praktis yang berguna untuk pengguna (Chusna, 2017). *Gadget* merupakan benda yang memiliki karakteristik unik, salah satu perbedaan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi keluaran terbaru yang dapat membuat hidup manusia menjadi lebih praktis atau lebih mudah (Reyner, 2016).

*Gadget* dapat menggantikan buku sebagai media untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Dengan fitur-fitur yang beraneka ragam, *smartphone* dapat menggantikan buku untuk mencari informasi dan pengetahuan. Banyaknya buku yang dialihkan menjadi media elektronik yang dapat digunakan pada *smartphone* untuk mengaksesnya (Etnanta, 2017).

Jenis-jenis *gadget* yang digunakan oleh kalangan adalah *smartphone*, *laptop*, *tablet* dan *ipad*. *Smartphone* adalah jenis *gadget* yang banyak digunakan oleh masyarakat sekarang karena dapat mempermudah dalam proses belajar, sebagai hiburan dan mudah digunakan. *Laptop* juga banyak digunakan oleh masyarakat untuk berbagai keperluan terutama dalam pekerjaan. Sedangkan *tablet* dan *ipad* merupakan jenis *gadget* yang lebih besar yang dapat menampilkan gambar yang lebih lebar dan jelas. *Tablet* dan *ipad* memiliki bentuk yang berbeda dari *smartphone* tetapi cara pemakaiannya sama (Anggaraini, 2019).

Dari definisi di atas, menurut penulis *gadget* adalah suatu benda atau alat teknologi yang mempunyai fungsi dan tujuan yang berguna sehingga banyak digemari oleh kalangan masyarakat baik dari Indonesia maupun dunia, sehingga hampir dari setiap orang memiliki media tersebut. *Gadget* sebagai media massa, nilai

efektifitasnya lebih unggul daripada dengan media massa lainnya. *Gadget* banyak diminati dan mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan teknologi dari masa ke masa dari bentuk alat yang sederhana sampai bentuk yang luar biasa.

b. Fungsi-fungsi *Gadget*

*Gadget* mempunyai fungsi sesuai dengan penggunaannya, fungsi dari *gadget* (Anggraini, 2019), yaitu:

1) Sebagai Alat Komunikasi

Komunikasi sangat diperlukan untuk menjalin interaksi antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lainnya. Komunikasi dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. *Gadget* ialah media komunikasi yang paling banyak digunakan oleh kalangan masyarakat (Timbowo, 2016). Pada zaman sekarang orang dapat berkomunikasi dengan mudah melalui *gadget*. Seseorang dapat berkomunikasi melalui telepon maupun SMS, dan juga dapat melalui media sosial seperti *videocall*, yang sering digunakan oleh pengguna *facebook*, *whatsapp*, *instagram*, *line* dan lain-lain. Sehingga dapat mencari teman berbagai belahan dunia tanpa harus bertatap muka secara langsung.

2) Sebagai Media Sosial dan Media Hiburan

*Gadget* mempunyai banyak jenis aplikasi yang dapat berbagi kabar, berita dan cerita. Dengan adanya media sosial seseorang dapat menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh dan menambah teman tanpa harus berbagi cerita, berita dan bertatap muka secara langsung dengan waktu yang lama. Salah satu manfaat *gadget* adalah untuk menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh dengan menggunakan media. Media sosial adalah media *online* yang digunakan oleh seseorang agar dengan mudah dapat berpartisipasi, berbagi dan juga dapat menciptakan isi sebuah karya lalu diunggah ke berbagai media

sosial. (Yolanda, 2018). Jenis *gadget* juga memiliki tujuan untuk hiburan. Contohnya untuk mendengarkan music dan dapat menonton video.

Dengan mempunyai teknologi yang canggih seorang pengguna mendapatkan sebuah informasi dengan melalui *gadget*, menjalin hubungan erat dengan kerabat jauh, mengunggah karya sendiri melalui *blog*, *wattped*, menjadi hiburan dan lain sebagainya.

### 3) Sebagai Alat Pendidikan

Menurut tokoh Jhon Dewey pengertian dari kata pendidikan adalah suatu proses pembentukan percakapan-percakapan yang bersifat dasar atau pokok secara pemikiran dan emosional kearah alam dan sesama manusia. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara mendidik merupakan menuntut anak agar dapat mencapai sesuatu yang diinginkan dan memberikan kebahagiaan yang tinggi (Yolanda, 2018). Seiring perkembangan zaman, belajar tidak hanya berfokus hanya pada buku saja, tetapi *gadget* dapat mengakses suatu pembelajaran yang diperlukan tanpa harus datang jauh ke perpustakaan. Kegunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari itu relatif, karena penggunaan *gadget* itu sendiri tergantung kepada pemakai. *Gadget* dapat mengakses sebuah informasi yang terdapat di internet, dapat dengan mudah mencari sebuah informasi jika terdapat kuota.

#### c. Durasi Pemakaian *Gadget*

Di Indonesia, Dimitri Mahayana, pakar teknologi informasi dari Institut Teknologi Badung (ITB), mengatakan sekitar 5-10% orang terbiasa menyentuh *gadget* 100-200 kali sehari. Jika waktu efektif aktifitas manusia adalah 16 jam atau 960 menit sehari, maka orang yang kecanduan akan menyentuh peangkat setiap 4,8 menit.

*Gadget* tidak hanya beredar di kalangan orang dewasa, tetapi juga di kalangan anak-anak sekitar usia 2-6 tahun. Penggunaan *gadget* pada usia dini, daripada mencari informasi di internet, blog, saham atau jejaring sosial (seperti facebook, instagram, twitter, line, whatsapp dan aplikasi lain) seperti yang dilakukan orang dewasa, mereka lebih terbiasa bermain game, mendengarkan untuk lagu atau menonton film.

*Gadget* bisa mempengaruhi pengguna. seluruh dunia ada di *gadget*, baik itu informasi, hiburan, pertemanan, bisnis, pelajaran dan *game* edukasi dan religi yang memiliki dampak positif. Jadi perlu diwaspadai bahwa *game*, kekerasan dan pornografi memiliki dampak negatif.

Sebagian besar anak-anak menggunakan perangkat ini untuk menonton film, lagu, klip video, acara TV, dan bermain game. Kebanyakan anak-anak menggunakan perangkat tersebut untuk menonton *film*, lagu, video klip, program televisi, dan bermain *game*. Waktu penggunaan rata-rata adalah 2-3 jam. Sekarang lingkungan bermain anak sudah digantikan oleh *gadget*, penggunaan *gadget* pada anak harus di bawah kendali orangtua, baik pembatasan pengawasan dan pendampingan (Wijayanto, 2016).

Lama pemakaian *gadget* per hari adalah sebagai berikut (Dewi, 2020):

1) Intensitas Tinggi

Durasi penggunaan *gadget* lebih dari 120 menit/hari. Dalam sekali pemakaian berkisaran lebih 75 menit, lebih dari 3 kali pemakaian akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*.

2) Intensitas Sedang

Penggunaan *gadget* dengan durasi 60 menit/hari, dengan intensitas 2 sampai 3 kali pemakaian per hari.

### 3) Intensitas Rendah

Penggunaan *gadget* dengan durasi kurang dari 30 menit/hari, dengan intensitas maksimal 2 kali pemakaian. intensitas rendah adalah intensitas yang direkomendasikan dalam durasi penggunaan *gadget*.

#### d. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak dari penggunaan *gadget* (Iswidharmanjaya, 2014) adalah sebagai berikut:

##### 1) Menjadi Pribadi Tertutup

Anak-anak yang kecanduan menggunakan *gadget* melihat perangkat sebagai bagian dari kehidupan mereka. Jika *gadget* menjauh dari mereka, mereka akan merasa cemas. Sebagian besar waktu hanya bermain dengan *gadget*. Hal ini dapat mengganggu kedekatan mereka dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebaya. Jika kita membiarkan situasi anak menjadi orang yang tertutup.

##### 2) Kesehatan Terganggu

Individu menggunakan *gadget* secara berlebihan dapat membuat kesehatan terganggu seperti gangguan pada otak, gangguan pada mata dan gangguan pada tangan. Anak yang bermain *gadget* dan membuka informasi yang negatif maka informasi tersebut akan terekam dalam memori otak dan sulit dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Pada saat pengguna menggunakan *gadget* cenderung lebih dekat dengan mata, otot pada mata akan bekerja lebih keras. Sehingga dapat menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata. Ketika anak memainkan *gadget* secara berlebihan biasanya akan mengalami kecapekan pada tangan terutama pada bagian jari.

### 3) Gangguan Tidur

Bagi anak yang kecanduan bermain *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua akan selalu bermain dengan *gadget*. Jika tidak ada batasan waktu, maka akan mengganggu waktu tidur.

### 4) Suka Menyendiri

Ketika anak menganggap asik bermain *gadget*, maka ia akan merasakan itu adalah segalanya. Dia tidak peduli dengan apa pun disekitarnya, karena yang dia butuhkan hanyalah bermain dengan *gadget*-nya.

### 5) Perilaku Kekerasan

Kekerasan pada anak disebabkan oleh proses pembelajaran yang salah, dan proses pembiasaan membaca materi secara berulang-ilang akan menunjukkan adanya kekerasan.

### 6) Pudarnya Kreativitas

Menggunakan *gadget*, akan sering kali kurang kreatif. Itu karena ketika sekolah memberinya pekerjaan rumah, dia hanya menjelajahi internet untuk menyelesaikan tugas.

### 7) Terpapar Radiasi

Sebuah alat kecil yang memancarkan radiasi tetapi radiasi frekuensi rendah. Bermain di laptop terlalu lama dapat menyebabkan kelelahan mata dan mengeluarkan air mata.

### 8) Ancaman *Cyberbullying*

*Cyberbullying* adalah sebuah bentuk pelecehan di dunia maya dengan menggunakan internet ataupun telepon. *Cyberbullying* terjadi ketika seseorang diejek, dihina dan dipermainkan oleh anak lain.

Hardianto mengatakan bahwa *gadget* memiliki dampak terhadap minat baca, dampak tersebut adalah sebagai berikut (Yuhani, 2020):

### Dampak positif penggunaan gadget terhadap minat baca

#### 1) Berkembangnya Imajinasi

Kemunculan imajinasi jika kita melihat sebuah gambar, kita dapat menggambarkannya sesuai dengan imajinasi kita dan melatih kemampuan berfikir kita tanpa dibatasi oleh kenyataan.

#### 2) Melatih Kecerdasan

Melatih dalam proses belajar dan mengajar terbiasa dengan angka dan tulisan.

#### 3) Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Gadget yang digunakan terhadap membaca dapat meningkatkan percaya diri.

#### 4) Mengembangkan Kemampuan dalam Membaca, Matematika dan Pemecahan Masalah

Mengembangkan suatu kemampuan menggunakan gadget adanya rasa ingin tahu dan munculnya kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa dipaksa.

### kemudian dampak negatif penggunaan gadget terhadap minat baca

#### 1) Penurunan perhatian saat Belajar

Saat belajar, siswa kehilangan konsentrasi dan hanya mengingat *gadget* yang digunakan, misalnya siswa mengingat bermain *game* di *gadget* seolah-olah mereka adalah protagonis dalam *game* tersebut.

#### 2) Malas Menulis dan Membaca

Penggunaan *gadget* dapat menyebabkan malas menulis dan membaca, misalnya ketika membuka *youtube*, siswa cenderung melihat gambar tanpa menulis apa yang mereka cari.

### 3) Penurunan dalam Bersosialisasi

Turunnya kemampuan dalam bersosialisasi dapat mengakibatkan menjadi pribadi yang tertutup tanpa memperdulikan lingkungan yang berada disekitarnya.

### 4) Kecanduan

Siswa yang kecanduan akan ketergantungan dengan gadget yang menjadi kebutuhan untuknya.

### 5) Gangguan Kesehatan

Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, salah satunya paparan radiasi pada *gadget* dapat merusak kesehatan mata.

Kesimpulan di atas, dapat diketahui bahwa dampak penggunaan *gadget* adalah *gadget* yang digunakan tergantung kepada pemakainya karena yang mengontrol dalam penggunaan *gadget* tersebut adalah pemakai sendiri. Tetapi dalam hadirnya *gadget* terdapat banyak dampak yang buruk yang terjadi pada anak seperti sosialisasi anak menjadi berkurang, mengabaikan apa yang berada disekelilingnya, dapat mengubah perilaku, gaya bicara dan pola pikir dapat terhambat. Dengan begitu, pemikiran anak akan sulit untuk berkembang karena terlalu fokus dalam penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua.

## 2. Minat Baca

### a. Pengertian Minat Baca

Menurut KBBI minat merupakan gairah atau keinginan dalam hati yang tinggi terhadap sesuatu (Departemen Pendidikan Nasional (2005). Minat adalah perasaan tertarik pada sesuatu atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau memaksanya. Minat adalah perasaan menyukai sesuatu tanpa ada yang memintanya. Minat pada dasarnya adalah menerima hubungan antara diri sendiri dengan hal-hal eksternal (Marlina, 2017). Minat baca merupakan

salah satu faktor pendorong seseorang untuk mencapai aspirasi atau kebutuhan pelajarnya (Mugraha, 2018).

Dari teori di atas, kesimpulan menurut penulis bahwa minat adalah adanya rasa senang terhadap sesuatu dan menjadi kesukanaan pada suatu hal yang mereka senangi atau menarik untuk diketahui, dipelajari dan terdorong untuk melakukannya kembali, tanpa adanya suatu paksaan atau tanpa adanya yang menyuruh hanya semata-mata keinginan dari diri sendiri, minat diikuti oleh perasaan senang dan memperoleh suatu kepuasan.

Membaca adalah kemampuan mengenal huruf atau merangkainya menjadi sebuah kata, kemudian merangkainya menjadi sebuah kalimat dan memahaminya. Keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan manusia, karena setiap pengetahuan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan membaca. Membaca merupakan keterampilan penting yang dapat menunjang kebutuhan anak untuk belajar dan mempelajari hal-hal tertentu (Iswara, 2016).

Berdasarkan peraturan daerah kota Depok No. 1 pasal 1 ayat 5 tahun 2018 tentang membaca adalah suatu kegiatan mengamati, meresapi dan memahami tulisan atau bahan bacaan guna memperkaya pengetahuan serta memperluas wawasan untuk membentuk watak dan sikap sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dari teori di atas, kesimpulan menurut penulis dari membaca merupakan suatu bentuk proses dalam memahami sesuatu hal yang tersirat dalam tersurat, memiliki kecepatan membaca dan memahami isi secara keseluruhan, membaca dapat diartikan sebagai aktivitas melafalkan, mengeja simbol-simbol atau abjad hingga menjadi kalimat yang mempunyai makna. Membaca sebagai bentuk proses berfikir dan proses penalaran, tanpa melibatkan proses berfikir maka tidak dapat memahami isi dari buku tersebut.

Jadi, minat baca yaitu sebagai sebuah kegiatan membaca yang dilakukan dengan kesadaran, keinginan dari seseorang yang kuat untuk membaca.. Minat baca merupakan perilaku dari seseorang secara terarah sebagai tingkat kesenangan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan kegiatan membaca (Mustika: 2017). Seseorang memiliki minat untuk membaca dengan kuat, maka mereka akan membaca bahan bacaan dengan sepenuh hati (Azizah, 2018).

Dari teori di atas, kesimpulan menurut penulis dari minat baca adalah adanya suatu rasa ketertarikan, kekuatan mendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian atau ras lebih suka untuk melafalkan apa yang tertulis. Minat baca akan muncul dengan adanya proses, membaca adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dengan kesenangan hati tanpa ada yang menyuruh.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat baca seseorang. Faktor tersebut dapat mempengaruhi tingkat minat baca mereka. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca (Cristina, 2019), yaitu:

1) Faktor Fisiologis

Hal ini terkait dengan kesehatan fisik, pertimbangan neurologis dan gender. Beberapa ahli percaya bahwa keterlambatan perkembangan saraf (seperti cacat otak) dan cacat fisik adalah salah satu faktor yang mencegah anak-anak meningkatkan pemahaman membaca mereka. Selain itu, gangguan bicara, pendengaran, dan penglihatan juga dapat memperlambat kemampuan membaca anak. Misalnya, anak-anak dengan pendengaran rendah mungkin sulit membedakan suara.

## 2) Faktor Intelektual

Kecerdasan membaca adalah proses berfikir dan pemecahan masalah. Dua anak dengan IQ yang berbeda tentunya memiliki kemampuan membaca yang berbeda.

## 3) Faktor Lingkungan

Lingkungan dapat membentuk kepribadian, sikap dan kemampuan berbahasa seseorang. Seorang anak yang tinggal dalam keluarga yang penuh kasih tidak akan menemukan masalah dengan membaca. Kualitas dan keluasan pengalaman anak di rumah juga penting untuk kemajuan belajar membaca.

## 4) Faktor Sosial Ekonomi

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa status sosial ekonomi orang tua mempengaruhi kemampuan bahasa anak. Semakin tinggi status sosial ekonomi orang tua, maka semakin baik pula kemampuan bahasa anak. Anak yang mendapatkan contoh bahasa yang baik dari orang tua atau penutur bahasanya akan mendorong mereka untuk berkembang.

## 5) Faktor Psikologi

Faktor psikologis meliputi motivasi dan minat membaca anak. Motivasi adalah sesuatu yang membuat seseorang dari bosan menjadi tertarik untuk melakukan sesuatu. Anak yang memiliki minat baca yang kuat akan memperoleh bahan bacaan melalui kegiatan sehari-hari, kemudian membaca sesuai dengan kesadarannya sendiri.

## 6) Bahan Bacaan

Minat baca dan kemampuan membaca seseorang juga dipengaruhi oleh bahan bacaan. Bahan bacaan yang terlalu berat akan mematikan kenyamanan membaca. Perhatikan buku bergambar yang menarik agar anak senang membaca.

Minat baca siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya adalah budaya, keluarga, ekonomi, teknologi (*gadget*) (Wulandari, 2021). Penjelasan adalah sebagai berikut:

1) Budaya

Seorang anak yang dapat membudayakan membaca akan disediakan sebuah perpustakaan dengan berbagai macam sarana dan prasarana yang memadai. Dan sebaliknya, seorang anak akan malas membaca karena tidak ada dorongan atau motivasi anak untuk membaca.

2) Keluarga

Keluarga merupakan pendidikan pertama bagi anak, karena mereka menerima pendidikan orang tuanya sejak lahir. Orang tua akan memberikan contoh dan membangkitkan apa yang di minatkan oleh seorang siswa dari sejak kecil agar menjadi siswa yang terbiasa dalam membaca maupun belajar.

3) Ekonomi

Faktor ekonomi juga dapat mempengaruhi minat baca seseorang. Sedikitnya jumlah perpustakaan berawal dari ekonomi yang rendah, yang dialami masyarakat sekarang ini adalah ekonomi yang melemah. Melemahnya ekonomi karena mempengaruhi dari beberapa hal seperti tidak bekerja atau pengangguran. Orang tua dapat mengatur keuangan dengan baik agar dapat membeli buku untuk menunjang pendidikan anak.

4) Teknologi (*gadget*)

Pada sekarang ini orang sudah menggunakan *gadget* baik untuk belajar maupun untuk hiburan. Kecanggihan teknologi masa kini digunakan untuk bermain *game*. Penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap penggunaannya salah satunya pada minat membaca seseorang. Konsentrasi

siswa dapat dipengaruhi pada penggunaan *gadget* yang digunakan.

Faktor lain yang mempengaruhi minat baca adalah kemajuan teknologi, kesadaran, motivasi dan suasana perpustakaan (Guru, 2017). Penjelasaannya adalah sebagai berikut:

1) Kemajuan teknologi

Kemajuan teknologi yang dapat mengubah pola hidup manusia yang melahirkan generasi instan, buku ajar dapat digunakan dengan mudah mengikuti modern sekarang ini. teknologi dapat digunakan untuk sumber belajar saat mendapatkan tugas di sekolah, bahkan dapat digunakan untuk sumber informasi di luar sekolah

2) Kesadaran

Kesadaran akan pentingnya membaca, membaca akan muncul di hati kita, dan membaca akan menjadi kebutuhan kita.

3) Motivasi

Motivasi dari berbagai pihak sangat dibutuhkan terutama dari guru dan orang tua siswa. Karena motivasi adalah hal yang terpenting agar siswa tertarik untuk membaca.

4) Suasana perpustakaan

Perpustakaan sekolah menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Suasana ini dapat membuat siswa betah dan dapat berlama-lama di perpustakaan, yang dapat mendorong siswa untuk membaca buku di perpustakaan.

Dari faktor yang mempengaruhi minat baca di atas, dapat disimpulkan bahwa yang berpengaruh adalah faktor ekonomi dan teknologi. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa ekonomi orangtua akan berpengaruh pada kemampuan anak mendorong mereka untuk berkembang dan juga sebaliknya orang tua yang mempunyai ekonomi yang rendah akan berfikir untuk membelikan

anak buku untuk pendidikan. Dan pada saat sekarang ini orang sudah banyak menggunakan teknologi terutama *gadget*. apapun yang ingin di kerjakan baik itu untuk pendidikan ataupun sebagai hiburan. Waktu yang digunakan dengan menggunakan teknologi yang berkembang dengan cepat yang dapat berpengaruh terhadap pribadi dan sikap seorang.

c. Faktor Penghambat Minat Baca

Ada beberapa faktor penghambat atau mempengaruhi rendahnya minat baca pada anak (Maulidia, 2018), yaitu:

- 1) Tingkat membaca siswa di sekolah masih rendah. Sebuah studi yang dilakukan oleh international student assessment project (PISA) dari badan penelitian dan pengembangan kementerian pendidikan menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak-anak berusia 15 tahun di Indonesia sangat mengkhawatirkan. Yang hanya bisa membaca tanpa mengetahui maknanya sekitar 37,6% dan yang dapat mengaitkan sebuah teks dalam bahan bacaan yang dibaca dengan suatu informasi pengetahuan sekitar 24,8 %. Tingkat minat baca yang masih rendah menjadi faktor pengambat membaca seorang anak.
- 2) Sistem pembelajaran di Indonesia tidak mengharuskan anak untuk membaca buku, mencari informasi atau ilmu lebih lanjut tentang isi yang diajarkan, mengapresiasi karya ilmiah, sastra, filsafat, dan lain-lain. System pembelajaran yang duat oleh guru dapat menarik perhatian anak, memungkinkan mereka mencari informasi dan pengetahuan, serta membuat mereka tertarik untuk membaca.
- 3) Banyaknya jenis hiburan, permainan, tayangan televisi yang dapat mengalihkan perhatian seorang anak dan orang dewasa dari membaca, hal tersebut jika terlalu berlebihan bermain jenis hiburan berupa *game* membuat anak malas akan membaca.

- 4) Banyaknya hiburan yang dapat membuang waktu seperti taman rekreasi, *mall*, tempat karaoke, *play satation*. Dengan seringnya dapat ketempat hiburan akan menghabiskan waktu, sehingga tidak tersedianya waktu untuk membaca buku bacaan.
- 5) Faktor yang berhubungan dengan keinginan untuk membaca yang masih rendah. Walaupun terdapat berbagai jenis buku bacaan di perpustakaan tetapi kebanyakan masyarakat lebih mengutamakan pekerjaan, belum ada untuk mencerminkan tumbuhnya minat baca.

d. Indikator minat baca

Slameto (2003) menjelaskan indikator minat siswa meliputi:

1. Perhatian

Perhatian yaitu memusatkan suatu kegiatan yang dilakukan terhadap bacaan yang dibaca. Seorang siswa memiliki minat jika adanya suatu perhatian terhadap proses atau kegiatan yang sedang berlangsung. seperti mencari materi, fokus saat guru menjelaskan materi dan lain-lain.

2. Kesiediaan dengan senang hati

Kesiediaan dengan senang hati yaitu membaca dengan adanya rasa senang tanpa adanya pemaksaan. Seorang siswa yang menunjukan suatu perilaku seperti antusias dalam mengikuti pelajaran, rajin membaca buku dan lain-lain.

3. Merasa butuh

Butuh merupakan suatu kondisi seseorang untuk mengarahkan pada kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Seperti kesadaran untuk membuat catatan sendiri dalam proses pembelajaran.

#### 4. Perasaan senang

Hal ini dapat tampak dalam keadaan seseorang seperti mencatat materi, antusias dalam mengikuti pelajaran, menikmati dalam mengerjakan tugas dan lain-lain.

#### 5. Bahan ajar dan sikap baik guru

Bahan ajar dan sikap baik guru tampak dalam keadaan seperti adanya perhatian guru yang membuat siswa dapat termotivasi dalam belajar, merasa senang dalam membaca dan lain-lain.

#### 6. Partisipasi

Partisipasi yang ada pada siswa dapat menunjukkan adanya minat dalam diri mereka sendiri. Sehingga guru dapat melakukan pembelajaran secara aktif sehingga adanya partisipasi dari siswa. Hal ini tampak dalam keadaan seperti menanyakan apakah mereka telah memahami dari sebuah materi (Pujiastuti, 2021).

### **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Agar penelitian yang penulis lakukan tidak tumpang tindih dengan penelitian orang lain maka, tinjauan kepustakaan merupakan kemestian yang penulis lakukan.

1. Samini 2019 dengan judul “**Hubungan Penggunaan Gadget dengan Minat Baca Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 5 Banda Aceh**”. Skripsi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam Banda Aceh. Masalah yang diangkat Samini adalah apakah terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa. Penelitian yang dilakukannya adalah metode dengan pendekatan kuantitatif dan teknik korelasi. Yang mana hasil penelitiannya adalah menunjukkan terdapat hubungan akan tetapi hubungan itu sangat lemah sehingga hubungan itu diabaikan (dianggap tidak ada hubungan antara Variabel X dan Variabel Y) bisa dikatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa.

Perbedaan antara Samini dengan penulis yaitu Samini membahas tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa di Perpustakaan SMA Negeri 5 Banda Aceh, sedangkan penulis membahas mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca siswa di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Jadi persamaan penelitian penulis dengan Samini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan *gadget* terhadap minat baca.

2. Khairunnisa 2021 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Minat Baca Siswa MAN 2 Model Medan”**. Skripsi Perpustakaan dan Sains Informasi Universitas Sumatera Utara. Masalah yang diangkat oleh Khairunnisa adalah bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat baca siswa. Penelitian yang dilakukannya adalah jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Yang mana hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat baca. Perbedaan antara kharunnisa dengan penulis yaitu Khairunnisa meneliti pada sekolah MAN 2 Model Medan, sedangkan penulis meneliti pada sekolah SMP Negeri 2 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Jadi persamaan penelitian penulis dengan Khairunnisa adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan *smartphone* (*gadget*) terhadap minat baca.
3. Yunar Chaerdinan Etnanta dan Ana Irhandayaningsih 2017 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang”**. Jurnal Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro. Masalah yang diangkat oleh Yunar dan Ana adalah bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat baca siswa. Penelitian yang dilakukannya adalah kuantitatif deskriptif dengan metode korelasi. Yang mana hasil penelitiannya adalah adanya pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap minat baca siswa. Perbedaan antara Yunar dan Ana dengan penulis adalah Yunar dan Ana meneliti pada sekolah SMA Negeri 1 Semarang, sedangkan

penulis meneliti pada sekolah SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Jadi persamaan penelitian penulis dengan Yunar dan Ana adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan *smartphone (gadget)* terhadap minat baca.

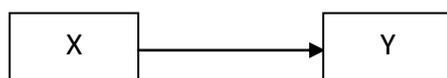
4. Faishal Mauludhin dan Heru Mudiyanto 2020 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Gemar Membaca Siswa kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon”**. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Masalah yang diangkat oleh Faishal dan Heru adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa. penelitian yang dilakukannya adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *ex post facto*. Yang mana hasil penelitiannya adalah adanya pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap gemar membaca siswa. Perbedaan antara Faishal dan Heru dengan penulis adalah Faishal dan Heru meneliti pada sekolah MI An-Nur Kota Cirebon dan variabel Y adalah gemar membaca, sedangkan penulis meneliti pada sekolah SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat dan variabel Y adalah minat baca.
5. Munisa 2020 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan”**. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Pembangunan Panca Budi Medan. Masalah yang diangkat oleh Munisa adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini. Penelitian yang dilakukannya adalah menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Yang mana hasil penelitiannya adalah terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia dini. Perbedaan antara Munisa dengan penulis adalah Munisa meneliti pada sekolah TK Panca Budi Medan dan variabel Y adalah interaksi sosial, sedangkan penulis meneliti di sekolah SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat dan variabel Y adalah minat baca. Jadi persamaannya

adalah sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* (variabel X).

6. Dian Kurniawati 2020 dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa**”. Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan. Permasalahan yang diangkat oleh Dian adalah apakah *gadget* dapat mempengaruhi prestasi siswa. Penelitian yang dilakukannya adalah dengan menggunakan desain meta analisis. Yang mana hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Perbedaan antara Dian dengan penulis adalah Dian meneliti variabel Y adalah prestasi siswa, sedangkan penulis meneliti variabel Y adalah minat baca. Jadi persamaannya adalah sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* (variabel X).

### C. Kerangka Berfikir

Disain penelitian ini yaitu pengaruh antara variabel X dan variabel Y. oleh karena itu penelitian menggunakan *ex post facto*, yaitu penelitian yang mengungkap atau penentuan hubungan/pengaruh antar variabel dalam data



Keterangan:

X : Penggunaan *Gadget*

Y : Minat Baca Siswa

### D. Hipotesis

Berdasarkan paparan teoritik diatas, rumusan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

1.  $H_0$  = Tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten pasaman Barat.

2.  $H_a$  = ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten pasaman Barat.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Berdasarkan judul penelitian :”Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Minat Baca Siswa Kelas VIII di Perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan penelitian *ex post facto*. Penelitian kuantitatif adalah proses menemukan pengetahuan, menggunakan data dalam bentuk angka untuk menemukan apa yang ingin kita ketahui. Sedangkan pendekatan *ex post facto* yaitu suatu pendekatan pada subjek penelitian. Penelitian yang menggunakan *ex post facto* yang berfokus pada menemukan, mengungkapkan atau menentukan hubungan antara variabel dalam data. Pendekatan ini digunakan untuk menguji hipotesis tentang pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Alasan peneliti menggunakan metode kuantitatif adalah untuk melihat minat baca siswa berdasarkan angka dan berharap dapat menjelaskan kebenaran hipotesis yang telah dibuat.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan gadget dengan minat baca siswa di kelas VIII. Waktu yang direncanakan dalam penelitian ini di mulai pada bulan Oktober sampai November 2021.

**Tabel 3.1**  
**Rincian kegiatan**

No	Kegiatan	Bulan								
		5	6-2	3	4	5-9	10	11	12	1
1.	ACC judul dari dosen PA	■								
2.	Bimbingan proposal skripsi		■	■						
3.	Seminar proposal skripsi				■					
4.	Revisi seminar proposal skripsi				■	■	■			
5.	Penelitian						■			
6.	Mengolah data						■	■		
7.	Bimbingan skripsi bab 1-5							■	■	
8.	Sidang munaqasyah									■

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi berasal kata *population* dalam bahasa Inggris yang berarti jumlah penduduk. Dalam metode penelitian, kata dari populasi adalah sekelompok objek yang menjadi sasaran suatu penelitian. Populasi penelitian adalah keseluruhan objek penelitian yang berupa manusia, hewan, tumbuhan, dan lain-lain (Siregar, 2010).

Secara umum populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat, namun secara khusus yang menjadi populasi adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kinali sebanyak 5 kelas. Adapun alasan penentuan kelas VIII dalam penelitian ini adalah karena siswa kelas VII selalu menaati peraturan yang diberikan dari sekolah, takut dengan hukuman, karena siswa

masih dalam proses perkembangan dari anak-anak menuju ke remaja. Sementara itu, siswa kelas XI sibuk mempersiapkan Ujian Nasional.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka penulis menggunakan kelas VIII sebagai populasi penelitian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 3.2**  
**Populasi data siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kinali**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII.1	30 Orang
2	VIII.2	30 Orang
3	VIII.3	32 Orang
4	VIII.4	30 Orang
5	VIII.5	31 Orang
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>153 Orang</b>

Sumber: Dokumentasi dari TU SMP Negeri 1 Kinali

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Intinya kalau tidak ada populasi maka tidak ada sampel (Darmawan, 2019). Sampel ini merupakan bagian dari populasi yang dipilih dan digunakan dalam penelitian (Amirullah, 2015). Secara umum, dengan populasi yang besar, tidak mungkin mempelajari semua yang ada di populasi.

Berdasarkan populasi diatas, maka penulis mengambil teknik pengambilan sampel secara kebetulan (*Sampling incidental*). *Sampling incidental* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan atau tidak sengaja, yaitu siapa saja yang kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, apabila ada yang kebetulan bertemu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2018).

Berikut ini adalah metode pengambilan sampel yang diketahui populasi siswa kelas VIII tahun 2020 menggunakan rumus pendapat Slovin (Darmawan, 2019) adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$n$  = Ukuran pada sampel

$N$  = Ukuran pada populasi

$e$  = tingkat kesalahan yang dapat ditoleransi (biasanya 1%, 5% atau 10% (Setiawan, 2013).

$$\begin{aligned} n &= \frac{153}{1 + 153 \cdot 0,1^2} \\ &= \frac{153}{1 + (153 \cdot 0,01)} \\ &= \frac{153}{1 + 1,53} \\ &= \frac{153}{2,53} \\ &= 60,47 \text{ di bulatkan menjadi } 60 \text{ siswa.} \end{aligned}$$

Berikut ini adalah sampel yang diambil secara kebetulan diketahui dari populasi siswa kelas VIII pada tahun 2020, yaitu:

**Tabel 3.3**  
**Sampel siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kinali**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII.1	12
2	VIII.2	12
3	VIII.3	12
4	VIII.4	13
5	VIII.5	11
<b>Jumlah keseluruhan</b>		<b>60 Siswa</b>

Sumber: Dokumentasi dari TU SMP Negeri 1 Kinali

#### **D. Pengembangan Instrumen**

Menurut Sugiyono (2016), instrumen penelitian digunakan untuk mengukur suatu nilai variabel yang diteliti. Dengan ini, jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang akan diteliti. Jika ada tiga variabel penelitian, maka instrumen yang digunakan juga tiga. Pengukuran akan dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yang menghasilkan data kuantitatif yang sesuai (Wulandari, 2019).

## 1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat mengukur apa yang ingin diukurnya (Siregar, 2010). Alat ukur yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data (pengukuran) juga valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang ingin diukur (Sugiyono, 2019).

Uji coba instrumen penelitian ini dilakukan pada sebagian dari populasi yang didapatkan yaitu 30 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Dalam pengujian suatu validitas, penulis menggunakan validitas konstruksi (*Construct Validity*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan landasan teori tertentu. Untuk pengujian dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 22 *for windows*.

Dari hasil perhitungan  $r$  dibandingkan dengan  $r_{\text{tabel}}$  kriteria kelayakan adalah sebagai berikut:

$r > r_{\text{tabel}}$  berarti valid

$r < r_{\text{tabel}}$  berarti tidak valid

**Tabel 3.4**  
**Interprestasi Nilai Validitas**

Besarnya $r$ table	Tingkat Hitungan
$0,30 >$	Baik, butiran instrumen valid sehingga instrumen dapat digunakan.
$< 0,30$	Rendah, butiran instrumen tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang.

Sumber: (Sugiyono, 2019)

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Penggunaan Gadget**

<b>No</b>	<b>Penilaian</b>	<b>No</b>	<b>Penilaian</b>
x.1	Valid	x.16	Valid
x.2	Tidak Valid	x.17	Valid
x.3	Tidak Valid	x.18	Valid
x.4	Valid	x.19	Valid
x.5	Tidak Valid	x.20	Valid
x.6	Tidak Valid	x.21	Valid
x.7	Tidak Valid	x.22	Valid
x.8	Tidak Valid	x.23	Tidak Valid
x.9	Valid	x.24	Valid
x.10	Valid	x.25	Tidak Valid
x.11	Tidak Valid	x.26	Valid
x.12	Valid	x.27	Tidak Valid
x.13	Tidak Valid	x.28	Valid
x.14	Valid	x.29	Tidak Valid
x.15	Valid		

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan Oktober 2021

Berdasarkan tabel di atas, bahwasanya hasil uji validitas penggunaan *gadget* terdapat 17 butir pernyataan yang valid dan 12 butir pernyataan yang tidak valid. Penulis menggunakan pernyataan yang valid dan membuang atau tidak menggunakan pernyataan yang tidak valid.

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Validitas Minat Baca Siswa**

<b>No</b>	<b>Penilaian</b>	<b>No</b>	<b>Penilaian</b>
y.1	Tidak Valid	y.12	Tidak Valid
y.2	Valid	y.13	Tidak Valid
y.3	Tidak Valid	y.14	Tidak Valid
y.4	Valid	y.15	Valid
y.5	Valid	y.16	Valid
y.6	Tidak Valid	y.17	Valid
y.7	Valid	y.18	Valid
y.8	Valid	y.19	Valid
y.9	Valid	y.20	Valid
y.10	Valid	y.21	Tidak Valid
y.11	Valid	y.22	Tidak Valid

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan Oktober 2021

Berdasarkan tabel di atas, bahwasanya hasil uji validitas penggunaan *gadget* terdapat 14 butir pernyataan yang valid dan 8 butir pernyataan yang tidak valid. Penulis menggunakan pernyataan yang valid dan membuang atau tidak menggunakan pernyataan yang tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas ialah kata yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran relatif konsisten jika pengukuran diulang dua kali atau lebih. Sugiyono berpendapat bahwa reliabilitas instrumen adalah instrumen yang menghasilkan data yang sama bila digunakan berkali-kali dalam mengukur objek yang sama. Setelah dilakukan uji validitas instrumen, langkah selanjutnya adalah uji reliabilitas instrumen. Soal-soal yang dinyatakan valid dalam uji validitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 22 *for windows*. Kriteria dari reliabilitas, yaitu:

- a) Jika  $r_{\alpha}$  positif atau  $>$  dari  $r_{\text{tabel}}$  maka pernyataan tersebut reliabel.
- b) Jika  $r_{\alpha}$  negatif atau  $<$  dari  $r_{\text{tabel}}$  maka pernyataan tersebut tidak reliabel (Sugiyono, 2019).

**Tabel 3.7**  
**Interpretasi Nilai Reliabilitas**

Nilai Alpha	Kriteria
$< 0,6$	Kurang meyakinkan atau tidak reliabel.
$> 0,6$	Baik atau reliabel.

Sumber: (Ghozali, 2007 dalam Iskandar, 2021)

**Tabel 3.8**  
**Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan *Gadget***

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.710	29

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil perhitungan reliabilitas menggunakan SPSS 22 *for windows* adalah 0,710. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

**Tabel 3.9**  
**Hasil Uji Reliabilitas minat baca Siswa**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.660	22

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil perhitungan reliabilitas menggunakan SPSS 22 *for windows* adalah 0,660. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan mengebarakan angket/ kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilengkapi dengan mengajukan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden atau orang yang bermaksud menjawab. (Sugiyono, 2014). Angket inilah yang digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian angket yang diberikan kepada responden adalah pertanyaan memiliki sifat yang tertutup yaitu pertanyaan yang disediakan berbagai jawaban tertentu dan pemberian skor setiap jawaban didasarkan pada pertanyaan dan alternatif jawaban yang di pilih.

Pada penelitian ini menggunakan penerapan skala likert memberikan skor 1 – 4 dengan kategori penilaian, yaitu:

- a. SS = Sangat Setuju
- b. S = Setuju
- c. TS = Tidak Setuju
- d. STS = Sangat Tidak Setuju

**Tabel 3.10**  
**Penilaian Jawaban Angket**

Alternatif jawaban	Skor	
	+	-
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

Sumber: (Siregar, 2010)

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain semua terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik (sugiyono, 2018). Analisis data bertujuan agar data yang disajikan memiliki makna, sehingga pembaca dapat mengetahui hasil dari penelitian yang kita peroleh.

### 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah jenis data statistik yang fungsinya memberikan gambaran tentang objek penelitian melalui data sampel atau populasi tanpa menganalisis dan menarik kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2019). Data yang diperoleh dari penelitian dideskripsikan menurut masing-masing variabel dengan menggunakan bantuan SPSS 22 *for windows* untuk mendapatkan nilai maksimal, nilai minimal, mean, standar deviasi, dan median.

Berdasarkan jawaban angket/kuesioner yang diberikan kepada responden, untuk mengetahui nilai rata-rata, maka penulis menggunakan nilai mean atau rata-rata. Adapun rumus mean menurut Arikunto dalam Suryanto adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X= Rata-rata hitung

$\sum x$ = jumlah semua nilai kuesioner

N= jumlah responden

Selanjutnya untuk mengukur hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa dapat dikelompokkan dengan skala interval dengan rumus *grand Mean* adalah sebagai berikut:

Skala interval :

$$X = \frac{\text{total rata - rata}}{\text{total pertanyaan}}$$

berdasarkan rumus tersebut, maka pada penelitian ini penulis menggunakan skala penilaian yang berisikan 4 kelas: sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Dengan skala penilaian yang ingin dibentuk 4, maka:

skor maximum = 4

skor minimum = 1

range / jarak =  $4 - 1 = 3$

banyaknya kategori = range : kategori =  $3:4 = 0,75$

Jadi berdasarkan hasil berikut didapatkan kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

**tabel 3.11**  
**interpretasi data**

<b>Rata-rata skor</b>	<b>Keterangan</b>
Sangat tinggi	3,26 – 4,00
Tinggi	2,51 – 3,25
Sedang	1,76 – 2,50
Rendah	1,00 – 1,75

Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasikan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Data yang diperoleh akan ditabulasikan dengan menyusunnya kedalam tabel-tabel lalu dihitung persentasenya untuk kemudian dianalisis. Untuk menghitung persentase jawaban responden, maka penulis menggunakan rumus adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah jawaban yang diperoleh

n = Jumlah responden

## 2. Pengujian Persyaratan Analisis

Tujuan dari pengujian persyaratan analisis adalah untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memenuhi persyaratan untuk dianalisis dengan teknik analisis yang direncanakan. Uji persyaratan yang harus dipenuhi untuk teknik analisis regresi linear sederhana, yaitu: normalitas dan linearitas.

### a. Uji normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji statistik untuk melihat apakah sebaran suatu data berdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Analisis normalitas data menggunakan rumus *Kolmogorow Smirnow* SPSS 22 *for windows*. Jika nilai *Sig* lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan data yang di uji mempunyai distribusi normal. Dan jika lebih kecil dari 0,05 maka data yang mempunyai distirbusi yang tidak normal (Hardisman, 2020).

### b. Uji linearitas

Linearitas diukur mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, yaitu penggunaan *gadget* (X), dan minat baca (Y). jika nilai yang di uji memiliki nilai F lebih besar dari 0,05 dinyatakan bahwa regresinya linear. Dan jika F lebih kecil dari harga 0,05 dinyatakan bahwa regresinya tidak linear (Tumanggor, 2018). Analisis linearitas data menggunakan SPSS 22 *for windows*.

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Uji korelasi

Teknik korelasi adalah untuk mencari suatu hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel yaitu variabel X dan variabel Y (Sugiyono, 2019). Kekuatan antara 2 variabel tersebut apakah mempunyai hubungan yang kuat, lemah atau tidak kuat, sedangkan hubungannya apakah korelasinya bentuk linear positif atau linear negatif.

Besar atau kecil penafsiran koefisien korelasi yang ditemukan, maka dapat berpedoman pada tabel di bawah, yaitu:

**Tabel 3.12**

**Interval atau Tingkat Hubungan**

<b>interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono 2019

#### b. Uji t

Uji t ialah uji statistik yang sering digunakan dalam masalah statistika (Siregar, 2010). Uji t digunakan untuk melihat pengaruh yang signifikan variabel bebas yaitu *gadget* terhadap variabel terikat yaitu minat baca siswa. Peneliti menggunakan SPSS versi 22. Dasar pengambilah keputusan (Wahana komputer, 2017) yaitu jika nilai signifikan  $>0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak dan, jika nilai signifikan  $<0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### c. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi adalah untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel. (Riyanto, 2020). Koefisien determinasi ialah suatu analisis untuk

menguji seberapa besar pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap minat baca siswa. Kegunaan dari  $r^2$  adalah untuk mengukur besarnya presentase dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Nilai  $R^2$  berkisar antara 0 sampai 1, nilai  $R^2$  yang semakin mendekati 1 menunjukkan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang kuat. Sebaliknya, jika mendekati 0 menunjukkan pengaruh yang lemah.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Penelitian ini adalah penelitian *expost facto* karena mengungkapkan data mengenai peristiwa telah berlangsung pada responden yang tidak adak perlakuan dan kontrol. Penelitian *expost facto* dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi yaitu peristiwa penggunaan *gadget* yang dilakukan secara berlangsung.

Data penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu penggunaan *gadget* (X) dan minat baca (Y). deskripsi data ini mengungkapkan informasi tentang jumlah skor maximum, skor minimum, mean (rata-rata), standar deviasi, dan median.

#### 1. Deskripsi Jenis Kelamin Responden

Deskripsi data ini mengungkapkan tentang jenis kelamin responden dengan bantuan microfot excel 2010, penjelasannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis kelamin	Frekuensi	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
Laki-laki	18	18,18%
Perempuan	42	42,42%
<b>Jumlah</b>	60	60%

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa deskripsi responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa yang mendominasi responden dalam penelitian ini adalah perempuan sebanyak 42 orang atau 42,42%, sedangkan laki-laki sebanyak 18 orang atau 18,18%.

## 2. Deskripsi variabel penelitian

### a. Deskripsi Variabel Penggunaan *Gadget*

Data penggunaan *gadget* ini diambil dengan menggunakan angket/kuesioner dengan alternatif jawaban “Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)”. Pernyataan yang digunakan dalam angket ini adalah sebanyak 17 butir dengan 60 orang responden. Maka dapat ditentukan jumlah minimum, maximum, dan mean, standar deviasi, dan median dengan bantuan program SPSS 22 *for windows*. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Analisis Deskriptif Penggunaan *Gadget***

Statistics		
	Penggunaan gadget	Minat baca
Valid	60	60
Missing	0	0
Mean	42.58	40.55
Median	43.00	40.00
Std. Deviation	4.709	4.264
Minimum	32	28
Maximum	55	51

Berdasarkan tabel analisis deskriptif penggunaan *gadget* di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali, hasil penelitian secara deskriptif diketahui: nilai minimum adalah 32, nilai maximum adalah 55, mean adalah 42,58, median adalah 43,00 dan standar deviasinya adalah 4,709. Selanjutnya kita dapat melihat persentase dari analisis deskriptif penggunaan *gadget* pada tabel berikut:

Rumus mencari rentang skor atau skala interval

$$X = \frac{\text{total rata-rata}}{\text{total ertanyaan}}$$

Skor maximum : 55

Skor minimum : 32

Range / jarak :  $55 - 32 = 23$

banyaknya kategori =  $\frac{23}{4} = 5,75$  dibulatkan menjadi 6

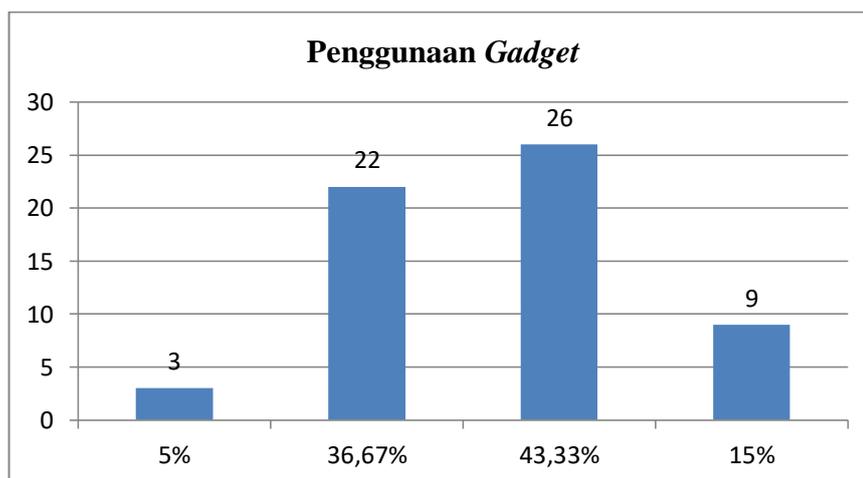
**Tabel 4.3**  
**Frekuensi Penggunaan *Gadget***

NO	Rentang skor	Klasifikasi	F	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
1	50 – 55	Sangat tinggi	3	5%
2	44 – 49	Tinggi	22	36,67%
3	38 – 43	Sedang	26	43,33%
4	32 – 37	Rendah	9	15%
<b>Jumlah</b>			<b>60</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa penggunaan *gadget* dalam kategori sangat tinggi sebanyak 3 orang (5%), tinggi sebanyak 22 orang (36,67%), sedang sebanyak 26 orang (43,33%), rendah sebanyak 9 orang (15%). Hasil analisa deskriptif diperoleh 43,33% yang terletak pada frekuensi 26 dengan kriteria sedang. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penggunaan *gadget* adalah **sedang**. Hasil analisis persentase penelitian tersebut dapat digambarkan dalam diagram batang pada gambar sebagai berikut:

**Gambar 4.1**  
**Diagram Batang**



Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

b. Deskripsi Variabel Minat Baca Siswa

Data minat baca siswa ini diambil dengan menggunakan angket/kuesioner dengan alternatif jawaban “Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)”. Pernyataan yang digunakan dalam angket ini adalah sebanyak 14 butir dengan 60 responden. Maka dapat ditentukan jumlah minimum, maximum, dan mean (rata-rata), standar deviasi, dan median dengan bantuan program SPSS 22 for windows. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Analisis Deskriptif Minat Baca Siswa**

Statistics		
	Penggunaan gadget	Minat baca
Valid	60	60
Missing	0	0
Mean	42.58	40.55
Median	43.00	40.00
Std. Deviation	4.709	4.264
Minimum	32	28
Maximum	55	51

Berdasarkan tabel analisis deskriptif minat baca siswa di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali, hasil penelitian secara deskriptif diketahui: nilai minimum adalah 28, nilai maximum adalah 51, mean adalah 40,55, median adalah 40,00 dan standar deviasinya adalah 4,264. Selanjutnya kita dapat melihat persentase dari analisis deskriptif penggunaan *gadget* pada tabel berikut:

Rumus mencari rentang skor atau skala interval

$$X = \frac{\text{total rata-rata}}{\text{total pertanyaan}}$$

Skor maximum : 51

Skor minimum : 28

Range / jarak : 51 – 28 = 23

banyaknya kategori =  $\frac{23}{4} = 5,75$  dibulatkan menjadi 6

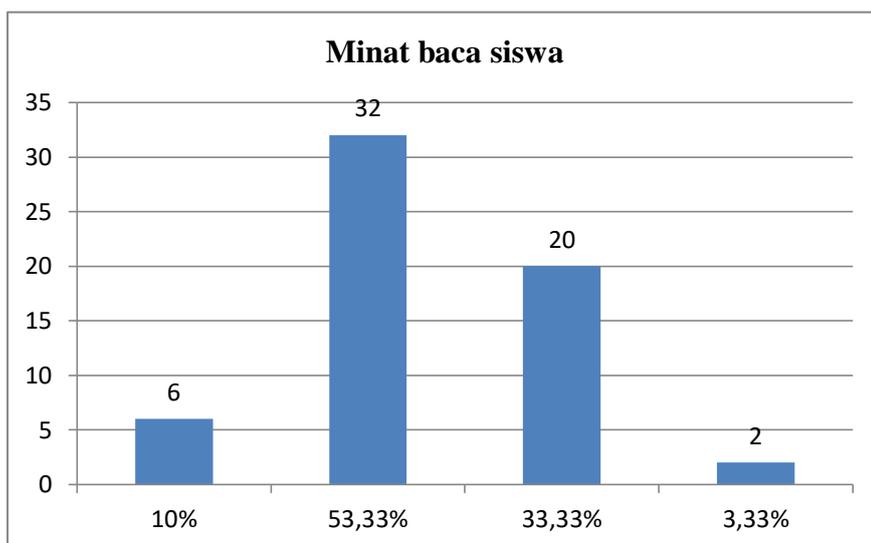
**Tabel 4.5**  
**Frekuensi Minat Baca Siswa**

NO	Rentang skor	Klasifikasi	F	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
1	46 – 51	Sangat tinggi	6	10%
2	40 – 45	Tinggi	32	53,33%
3	34 – 39	Sedang	20	33,33%
4	28 – 33	Rendah	2	3,33%
<b>Jumlah</b>			<b>N= 60</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa minat baca siswa dalam kategori sangat tinggi sebanyak 6 orang (10%), tinggi sebanyak 32 orang (53,33%), sedang sebanyak 20 orang (33,33%), rendah sebanyak 2 orang (3,33%). Hasil analisa deskriptif diperoleh 53,33% yang terletak pada frekuensi 32 dengan kriteria tinggi. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa minat baca siswa adalah **tinggi**. Hasil analisis persentase penelitian tersebut dapat digambarkan dalam diagram batang pada gambar sebagai berikut:

**Gambar 4.2**  
**Diagram Batang**



Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

### 3. Deskripsi butir pernyataan variabel

#### a. Deskripsi butir pernyataan tentang penggunaan *gadget*

##### 1) Indikator intensitas penggunaan *gadget*

##### a) Penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam dalam sehari

**Tabel 4.6**  
Hasil rekapitulasi jawaban responden

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	1	6	6	10%
S	2	45	90	75%
TS	3	8	24	13,33%
STS	4	1	4	1,67%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>124</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,06$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 6 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 10%, 45 responden yang menyatakan setuju (S) atau 75%, 8 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 13,33%, dan 1 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 1,67%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam dalam sehari dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,06 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

##### b) Penggunaan *gadget* saat akhir pekan saja

**Tabel 4.7**  
Hasil rekapitulasi jawaban responden

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	4	0	0	0%
S	3	7	21	11,67%
TS	2	42	84	70%
STS	1	11	11	18,33%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>116</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 1,93$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 0%, 7 responden yang menyatakan setuju (S) atau 711,67%, 42 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 70%, dan 11 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 18,33%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan menggunakan *gadget* pada saat akhir pekan saja dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 1,93 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

2) Indikator menjadi pribadi tertutup

a) Merasa cemas ketika belajar tanpa *gadget*

**Tabel 4.8**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum N$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	1	3	3	5%
S	2	24	48	40%
TS	3	31	93	51,67%
STS	4	2	8	3,33%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>147</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,45$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 3 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 5%, 24 responden yang menyatakan setuju (S) atau 40%, 31 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 51,67%, dan 2 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 3,33%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan merasa cemas ketika belajar tanpa *gadget* dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,45 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

- b) Menceritakan pengalaman yang dialami kepada media sosial dari pada bercerita kepada orang lain

**Tabel 4.9**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} X 100\%$ )
SS	1	1	1	1,67%
S	2	15	30	25%
TS	3	33	99	55%
STS	4	11	44	18,33%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>174</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,9$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 1 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 1,67%, 15 responden yang menyatakan setuju (S) atau 25%, 33 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 55%, dan 11 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 18,33%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan menceritakan pengalaman yang dialami kepada media sosial dari pada bercerita kepada orang lain atau teman dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,9 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

- 3) Indikator kesehatan terganggu
- a) Sering main *gadget* mengakibatkan tidak fokus belajar di sekolah

**Tabel 4.10**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum N$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	1	9	9	15%
S	2	20	40	33,33%
TS	3	30	90	50%
STS	4	1	4	1,67%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>143</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$X = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,38$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 9 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 15%, 20 responden yang menyatakan setuju (S) atau 33,33%, 30 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 50%, dan 1 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 1,67%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan sering bermain *gadget* mengakibatkan tidak fokus belajar di sekolah dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,38 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

- b) lama bermain *gadget* membuat tangan terasa kesemutan

**Tabel 4.11**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	1	4	4	6,67%
S	2	31	62	51,66%
TS	3	24	72	40%
STS	4	1	4	1,67%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>142</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$X = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,36$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 4 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 6,67%, 31 responden yang menyatakan setuju (S) atau 51,66%, 24 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 40%, dan 1 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 1,67%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan terlalu lama bermain *gadget* membuat tangan terasa kesemutan dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,36 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

4) Indikator gangguan tidur

a) Kesulitan tidur karena lama bermain *gadget*

**Tabel 4.12**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	1	9	9	15%
S	2	22	44	36,67%
TS	3	26	78	43,33%
STS	4	3	12	5%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>139</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,31$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 9 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 15%, 22 responden yang menyatakan setuju (S) atau 36,67%, 26 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 43,33%, dan 3 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 5%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan kesulitan tidur karena terlalu lama bermain *gadget* dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,31 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

- b) Membaca menggunakan *gadget* sampai larut malam mengakibatkan telat bangun di pagi hari

**Tabel 4.13**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	1	5	5	8,33%
S	2	23	46	38,33%
TS	3	29	87	48,33%
STS	4	3	12	5%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>150</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,5$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 5 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 8,33%, 23 responden yang menyatakan setuju (S) atau 38,33%, 29 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 48,33%, dan 3 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 5%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan membaca dengan menggunakan *gadget* sampai larut malam mengakibatkan telat bangun di pagi hari dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,5 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

- c) Tubuh terasa kurang fit karena begadang main *gadget*

**Tabel 4.14**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	1	7	7	11,67%
S	2	28	56	46,67%
TS	3	22	66	36,67%
STS	4	3	12	5%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>141</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,35$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 7 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 11,67%, 28 responden yang menyatakan setuju (S) atau 46,67%, 22 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 36,67%, dan 3 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 5%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan tubuh terasa kurang fit karena begadang main *gadget* dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,35 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

5) Indikator suka menyendiri

a) Suka menyendiri di kamar untuk bermain *gadget*

**Tabel 4.15**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	1	19	19	31,67%
S	2	26	52	43,33%
TS	3	12	36	20%
STS	4	3	12	5%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>119</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$X = \frac{\sum x}{N}$	$x = 1,98$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 19 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 31,67%, 26 responden yang menyatakan setuju (S) atau 43,33%, 12 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 20%, dan 3 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 5%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan suka menyendiri di kamar untuk bermain *gadget* dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 1,98 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

b) Merasakan gelisah ketika paket internet habis

**Tabel 4.16**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum N$ )	% ( $P = \frac{f}{N} X 100\%$ )
SS	1	11	11	18,33%
S	2	21	42	35%
TS	3	25	75	41,67%
STS	4	3	13	5%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>141</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,35$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 11 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 18,33%, 21 responden yang menyatakan setuju (S) atau 35%, 25 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 41,67%, dan 3 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 5%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan merasakan gelisah ketika paket internet habis dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,35 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

c) Mencari tempat tertentu untuk mendapatkan jaringan saat membaca online

**Tabel 4.17**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} X 100\%$ )
SS	4	11	44	18,33%
S	3	26	78	43,33%
TS	2	20	40	33,33%
STS	1	3	3	5%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>165</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,75$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 11 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 18,33%, 26 responden yang menyatakan setuju (S) atau 43,33%, 20 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 33,33%, dan 3 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 5%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terhadap pernyataan Mencari tempat tertentu untuk mendapatkan jaringan saat membaca online dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,75 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

6) Indikator perilaku kekerasan

- a) Tidak ada pengaruh perilaku kekerasan dunia maya

**Tabel 4.18**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	4	13	51	21,67%
S	3	25	75	41,67%
TS	2	21	42	35%
STS	1	1	1	1,67%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>169</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$X = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,81$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 13 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 21,67%, 25 responden yang menyatakan setuju (S) atau 41,67%, 21 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 53%, dan 1 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 1,67%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terhadap pernyataan perilaku kekerasan dunia maya tidak berpengaruh dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,81 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

- b) Adanya pengaruh perilaku kekerasan dunia maya

**Tabel 4.19**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum N$ )	% ( $P = \frac{f}{N} X 100\%$ )
SS	1	3	3	5%
S	2	7	14	11,67%
TS	3	28	48	46,67%
STS	4	12	36	20%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>101</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	<b>x = 1,68</b>	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 3 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 5%, 7 responden yang menyatakan setuju (S) atau 11,67%, 28 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 46,67%, dan 12 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 20%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan adanya pengaruh perilaku kekerasan dunia maya dinyatakan **rendah** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 1,68 dan berada di interval 1,00 – 1,75.

7) Indikator pudar kreatifitas

- a) Menggunakan internet pada *gadget* dapat memudahkan tugas sekolah

**Tabel 4.20**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} X 100\%$ )
SS	4	19	76	31,67%
S	3	39	117	65%
TS	2	2	4	3,33%
STS	1	0	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>197</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	<b>x = 3,28</b>	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 19 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 31,67%, 39 responden yang menyatakan setuju (S) atau 65%, 2 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 3,33%, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 0%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan menggunakan internet pada *gadget* dapat memudahkan tugas sekolah dinyatakan **sangat tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 3,28 dan berada di interval 3,26 – 4,00.

8) Indikator terpapar radiasi

- a) Mata berair karena terlalu lama terpapar radiasi cahaya

**Tabel 4.21**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	1	4	4	6,67%
S	2	30	60	50%
TS	3	20	60	33,33%
STS	4	6	24	10%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$X = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,46$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 4 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 6,67%, 30 responden yang menyatakan setuju (S) atau 50%, 20 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 33,33%, dan 4 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 10%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan Mata berair karena terlalu lama terpapar radiasi cahaya dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,33 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

- 9) Indikator ancaman cyberbullying
- a) Pernah dikucilkan dalam grup pertemanan

**Tabel 4.22**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	1	6	6	10%
S	2	17	34	28,33%
TS	3	34	102	56,67%
STS	4	3	12	5%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>154</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,56$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 6 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 10%, 17 responden yang menyatakan setuju (S) atau 28,33%, 34 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 56,67%, dan 3 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 5%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan pernah dikucilkan dalam grup pertemanan dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,56 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata dari variabel penggunaan *gadget*, dapat disimpulkan bahwa 17 butir pernyataan yang dibagi kepada 60 responden, per butir pernyataan memiliki variasi jawaban dari masing-masing soal pernyataan. Adapun *Grand Mean* dari butiran soal pernyataan tentang penggunaan *gadget* adalah berikut:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\text{total rata-rata}}{\text{total pertanyaan}} \\
 &= \frac{2,06+1,93+2,45+2,90+2,38+2,36+2,31+2,50+2,35+1,98+2,35}{17} \\
 &= \frac{41,11}{17} = 2,41 \text{ dikategorikan sedang}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan tentang variabel X (penggunaan *gadget*) dikategorikan **sedang**.

- b. Analisis butir pernyataan tentang minat baca siswa
- 1) Indikator perhatian
    - a) Lebih fokus ketika membaca pada buku teks dari pada menggunakan *gadget*

**Tabel 4.23**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} X 100\%$ )
SS	4	16	64	26,67%
S	3	34	102	56,67%
TS	2	10	20	16,67%
STS	1	0	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>186</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 3,1$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 16 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 26,67%, 34 responden yang menyatakan setuju (S) atau 56,67%, 10 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 16,67%, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 0%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan lebih fokus ketika membaca buku pada teks dari pada menggunakan *gadget* dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 3,1 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

- 2) Indikator kesediaan dengan senang hati
  - a) Bersedia dengan senang hati apabila guru meminta untuk membaca teks bacaan di depan kelas

**Tabel 4.24**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} X 100\%$ )
SS	4	13	52	21,67%
S	3	34	102	56,67%
TS	2	13	26	21,67%
STS	1	0	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>180</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 3,00$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 13 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 21,67%, 34 responden yang menyatakan setuju (S) atau 56,67%, 13 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 21,67%, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 0%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan bersedia dengan senang hati apabila guru meminta untuk membaca teks bacaan di depan kelas dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 3,00 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

- b) Bersedia dengan senang hati membaca buku dimanapun

**Tabel 4.25**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} X 100\%$ )
SS	4	7	28	11,67%
S	3	34	102	56,67%
TS	2	18	36	30%
STS	1	1	1	1,67%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>167</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,78$	

Sumber: data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 7 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 11,67%, 34 responden yang menyatakan setuju (S) atau 56,67%, 18 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 30%, dan 1 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 1,67%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan bersedia dengan senang hati membaca buku dimanapun dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,78 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

3) Indikator merasa butuh

- a) Membaca dapat memperbaiki daya ingat

**Tabel 4.26**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} X 100\%$ )
SS	4	26	104	43,33%
S	3	34	102	56,67%
TS	2	0	0	0%
STS	1	0	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>206</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$X = \frac{\sum x}{N}$	$X = 3,43$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 26 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 43,33%, 34 responden yang menyatakan setuju (S) atau 56,67%, tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 0%, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 0%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan membaca dapat memperbaiki daya ingat dinyatakan **sangat tinggi** karena skor

rata-rata yang didapatkan yaitu 3,43 dan berada di interval 3,26 – 4,00.

- b) Membaca dapat menambah kosa kata

**Tabel 4.27**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	4	9	36	15%
S	3	48	144	80%
TS	2	2	4	3,33%
STS	1	1	1	1,67%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>185</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$X = \frac{\sum x}{N}$	$X = 3,08$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 9 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 15%, 48 responden yang menyatakan setuju (S) atau 80%, 2 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 3,33%, dan 1 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 1,67%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan membaca dapat menambah kosa kata dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 3,08 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

- 4) Indikator perasaan senang

- a) Adanya perasaan senang membaca dimanapun

**Tabel 4.28**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	4	4	16	6,67%
S	3	34	102	56,67%
TS	2	22	44	36,67%
STS	1	0	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>162</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$X = \frac{\sum x}{N}$	$X = 2,7$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 4 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 6,67%, 34 responden yang menyatakan setuju (S) atau 56,67%, 22 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 36,67%, dan 0 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 0%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan adanya perasaan senang membaca dimanapun dinyatakan **sangat tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 3,7 dan berada di interval 3,26 – 4,00.

b) Adanya perasaan senang membaca di perpustakaan

**Tabel 4.29**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	4	4	16	6,67%
S	3	26	78	43,33%
TS	2	30	60	40%
STS	1	0	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>154</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,56$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 4 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 6,67%, 26 responden yang menyatakan setuju (S) atau 43,33%, 30 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 40%, dan 0 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 0%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan adanya perasaan senang membaca di perpustakaan dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,56 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

- c) Adanya perasaan senang membaca di rumah

**Tabel 4.30**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} X 100\%$ )
SS	4	10	40	16,67%
S	3	36	108	60%
TS	2	14	28	23,33%
STS	1	0	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>176</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,93$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 10 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 16,67%, 36 responden yang menyatakan setuju (S) atau 60%, 14 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 23,33%, dan 0 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 0%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan adanya perasaan senang membaca di rumah dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,93 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

- 5) Indikator bahan ajar dan sikap baik guru

- a) Materi yang diperlukan selalu tersedia pada *gadget*

**Tabel 4.31**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} X 100\%$ )
SS	4	9	36	15%
S	3	33	99	55%
TS	2	18	36	30%
STS	1	0	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>171</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,85$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 9 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 15%, 13 responden yang menyatakan setuju (S) atau 55%, 18 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 30%, dan 0 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 0%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan materi yang diperlukan selalu tersedia pada *gadget* dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,85 dan berada di interval interval 2,51 – 3,25.

b) Materi yang diperlukan selalu tersedia pada perpustakaan

**Tabel 4.32**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	4	5	20	8,33%
S	3	38	114	63,33%
TS	2	16	32	26,67%
STS	1	1	1	1,67%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>167</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,78$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 5 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 8,33%, 38 responden yang menyatakan setuju (S) atau 63,33%, 16 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 26,67%, dan 1 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 1,67%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan materi yang diperlukan selalu tersedia pada perpustakaan dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,78 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

- c) Berkeinginan untuk mendatangi perpustakaan yang lebih lengkap dari perpustakaan di sekolah

**Tabel 4.33**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	4	11	44	18,33%
S	3	34	102	56,67%
TS	2	13	26	21,67%
STS	1	2	2	3,33%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>174</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,9$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 11 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 18,33%, 34 responden yang menyatakan setuju (S) atau 56,67%, 13 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 21,67%, dan 2 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 3,33%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan berkeinginan untuk mendatangi perpustakaan yang lebih lengkap dari perpustakaan di sekolah dinyatakan **tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,9 dan berada di interval 2,51 – 3,25.

- d) Sikap baik guru dapat meningkatkan kemauan untuk membaca dan belajar

**Tabel 4.34**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	4	28	112	46,67%
S	3	31	93	51,67%
TS	2	1	2	1,67%
STS	1	0	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>207</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 3,45$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 28 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 46,67%, 31 responden yang menyatakan setuju (S) atau 51,67%, 1 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 1,67%, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 0%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan sikap baik guru dapat meningkatkan kemauan untuk membaca dan belajar dinyatakan **sangat tinggi** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 3,45 dan berada di interval 3,26 – 4,00.

- 6) Indikator partisipasi
- a) Lebih suka bermain *game* bersama teman dari pada membaca bersama teman saat hari libur

**Tabel 4.35**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	1	7	7	11,67%
S	2	19	38	31,67%
TS	3	30	80	50%
STS	4	4	16	6,67%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>141</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$X = \frac{\sum x}{N}$	$X = 2,35$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 7 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 11,67%, 19 responden yang menyatakan setuju (S) atau 31,67%, 30 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 50%, dan 4 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 6,67%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan lebih suka bermain *game* bersama teman dari pada membaca bersama teman saat hari libur dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,35 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

- b) Tetap membaca karena pengaruh teman yang suka membaca pada hari libur

**Tabel 4.36**  
**Hasil rekapitulasi jawaban responden**

Jawaban	Skor	Jumlah Responden (N)	Nilai Kuesioner ( $\sum X$ )	% ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ )
SS	4	2	8	3,33%
S	3	29	87	48,33%
TS	2	25	50	41,67%
STS	1	4	4	6,67%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>149</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		$x = \frac{\sum x}{N}$	$x = 2,48$	

Sumber: Data Primer Diolah Pada Bulan November 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 2 responden menyatakan sangat setuju (SS) atau 3,03%, 29 responden yang menyatakan setuju (S) atau 48,33%, 25 responden yang menyatakan tidak setuju (TS) atau 41,67%, dan 4 responden yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atau 6,67%.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata jawaban responden terdapat pernyataan Tetap membaca karena pengaruh teman yang suka membaca pada hari libur dinyatakan **sedang** karena skor rata-rata yang didapatkan yaitu 2,48 dan berada di interval 1,76 – 2,50.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata dari variabel minat baca siswa, dapat disimpulkan bahwa 14 butir pernyataan yang dibagi kepada 60 responden, per butir pernyataan memiliki variasi jawaban dari masing-masing soal pernyataan. Adapun *Grand Mean* dari butiran soal pernyataan tentang penggunaan *gadget* adalah berikut:

$$X = \frac{\text{total rata-rata hitung}}{\text{jumlah pertanyaan}}$$

$$\begin{aligned}
 & 3,1 + 3 + 2,78 + 3,43 + 3,08 + 3,70 + 2,56 + 2,93 + 2,85 + 2,78 + 2,90 \\
 & + 3,45 + 2,35 + 2,48 \\
 = & \frac{\phantom{3,1 + 3 + 2,78 + 3,43 + 3,08 + 3,70 + 2,56 + 2,93 + 2,85 + 2,78 + 2,90} + \phantom{3,45 + 2,35 + 2,48}}{14} \\
 = & \frac{41,36}{14} = 2,95 \text{ dikategorikan tinggi}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan tentang variabel Y (minat baca siswa) dikategorikan **tinggi**.

## B. Pengujian Persyaratan Analisis

Tujuan dari pengujian persyaratan analisis adalah untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memenuhi persyaratan untuk dianalisis dengan teknik analisis yang direncanakan. Uji persyaratan yang harus dipenuhi untuk teknik analisis regresi linear sederhana, yaitu: normalitas dan linearitas.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji statistik untuk melihat apakah sebaran suatu data berdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Analisis normalitas data menggunakan rumus *Kolmogorow Smirnow*. Jika nilai *Sig* lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan data yang di uji mempunyai distribusi normal. Dan jika lebih kecil dari 0,05 maka data yang mempunyai distirbusi yang tidak normal. Dengan bantuan pengolahan data menggunakan SPSS 22 *for windows*. hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.37**  
**Hasil Uji Normalitas Data nonparametric test**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		60
Normal	Mean	.0000000
Parameters <sup>a,b</sup>	Std. Deviation	4.21379217
Most Extreme	Absolute	.057
Differences	Positive	.057
	Negative	-.051
Test Statistic		.057
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

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 di atas, bahwa hasil dari uji normalitas diketahui dengan nilai signifikansi 0,200 dan lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan bahwa berdistribusi normal.

## 2. Uji linearitas

Linearitas diukur mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, yaitu penggunaan *gadget* (X), dan minat baca (Y). jika nilai yang di uji memiliki nilai F lebih besar dari 0,05 dinyatakan bahwa regresinya linear. Dan jika F lebih kecil dari harga 0,05 dinyatakan bahwa regresinya tidak linear. Analisis linearitas data menggunakan SPSS 22 *for windows*. hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.38**  
**Hasil Uji Linearitas Data**

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Y *	Between	(Combined)	456.169	18	25.343	1.685	.083
X	Groups	Linearity	25.243	1	25.243	1.678	.202
		Deviation from Linearity	430.926	17	25.349	1.685	.086
Within Groups			616.681	41	15.041		
Total			1072.850	59			

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji linearitas dapat dilihat bahwa 0,086 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan variabel variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan yang linier.

### C. Uji Hipotesis

#### 1. Uji Korelasi

Teknik korelasi adalah untuk mencari suatu hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel yaitu variabel X dan variabel Y. Kekuatan antara 2 variabel tersebut apakah mempunyai hubungan yang kuat, lemah atau tidak kuat, sedangkan hubungannya apakah korelasinya bentuk linear positif atau linear negatif. Dalam hal ini untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Penulis menggunakan program SPSS 22 *for windows* diperoleh nilai korelasi pada pada tabel berikut:

**Tabel 4.39**  
**Hasil korelasi**

		totalX	totalY
totalX	Pearson Correlation	1	,153
	Sig. (2-tailed)		,242
	N	60	60
totally	Pearson Correlation	,153	1
	Sig. (2-tailed)	,242	
	N	60	60

Berdasarkan hasil tabel di atas, diketahui bahwa hasil perhitungan korelasi antara penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat adalah 0,153. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X dan variabel Y terdapat hubungan, akan tetapi hubungan itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu diabaikan atau dianggap tidak ada. Jadi, terdapat korelasi yang positif sebesar 0,153 antara penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa.

## 2. Uji t

Uji t ialah untuk melihat pengaruh yang signifikan variabel bebas yaitu *gadget* terhadap variabel terikat yaitu minat baca siswa. Dasar pengambilah keputusan yaitu jika nilai signifikan  $>0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak dan, jika nilai signifikan  $<0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.40**  
**Hasil Uji t**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	34.636	5.033		6.882	.000
Penggunaangadget	.139	.117	.153	1.182	.242

a. Dependent Variable: minatbaca

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = 1,182$  yang diperoleh sebesar 0,242. Jika dibandingkan dengan nilai  $df = n - k = 60 - 2 = 58$ . Jadi  $df$  sebesar 58 dengan sig 5 % diperoleh  $t_{tabel} = 2,002$ , dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$  (1,182) < (2,002) dan signifikansi 0,242 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan dari variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel minat baca (Y).

Hasil analisis ini dapat diketahui dimana jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan signifikansi > 0,05, berarti tidak ada hubungan pada penggunaan *gadget* terhadap minat baca siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* terhadap minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat, dengan demikian pengujian hipotesis pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a.  $H_0$  = diterima dengan asumsi penggunaan *gadget* tidak ada hubungan dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat
- b.  $H_a$  = ditolak dengan asumsi penggunaan *gadget* ada hubungan dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

### 3. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi adalah untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel. Koefisien determinasi ialah suatu analisis untuk menguji seberapa besar pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap minat baca siswa. Berdasarkan tabel di bawah ini yang diolah menggunakan SPSS 22 *for windows* dapat dilihat berikut:

**Tabel 4.41**  
**Koefisien determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.153 <sup>a</sup>	.024	.007	4.250

a. Predictors: (Constant), penggunaanangadget

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hubungan antara variabel X dengan variabel Y mempunyai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,024. Selanjutnya apabila dilihat korelasi (R) yang diperoleh sebesar 0,153 ternyata terletak pada 0,00 – 0,199 pada tabel interpretasi angka korelasi *product moment* menyatakan terdapat korelasi, akan tetapi korelasi tersebut sangat rendah sehingga diabaikan atau tidak dianggap. Hubungan penggunaan *gadget* sebesar 2,4% dengan minat baca siswa.

#### D. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Adapun pembahasan mengenai analisis regresi linear sederhana dalam penelitian ini adalah:

Pembahasan terdapat temuan/ hasil penelitian yang telah di paparkan diatas yaitu berdasarkan deskripsi data yang disajikan dari 60 orang responden diperoleh data penggunaan *gadget* dengan skor tertinggi

yaitu 55 dan skor terendah 32. Temuan dalam penelitian ini berhasil mengungkapkan bahwa dari 60 orang siswa sebagai responden di peroleh bahwa:

1. Penggunaan *gadget* dalam kategori sangat tinggi sebanyak sebanyak 3 orang (5%)
2. Penggunaan *gadget* dalam kategori tinggi sebanyak 22 orang (36,67%).
3. Penggunaan *gadget* dalam kategori sedang sebanyak 26 orang (43,33%).
4. Penggunaan *gadget* dalam kategori rendah sebanyak 9 orang (15%).

Hasil analisa deskriptif diperoleh 43,33% yang terletak pada frekuensi 26 dengan kriteria sedang. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penggunaan *gadget* adalah sedang.

Hasil penelitian data minat baca siswa di peroleh data dengan skor tertinggi 51 dan skor terendah 28. Temuan hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Minat baca siswa dalam kategori sangat tinggi sebanyak 6 orang (10%).
2. Minat baca dalam kategori tinggi sebanyak 32 orang (53,33%).
3. Minat baca dalam kategori sedang sebanyak 20 orang (33,33%).
4. Minat baca dalam kategori rendah sebanyak 2 orang (3,33%).

Hasil analisa deskriptif diperoleh 53,33% yang terletak pada frekuensi 32 dengan kriteria tinggi. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa minat baca siswa adalah tinggi.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif butiran pernyataan angket penelitian untuk variabel penggunaan *gadget* didapatkan total nilai *grand mean* adalah 2,41 dengan kriteria penilaian dikategorikan sedang. Sedangkan untuk variabel minat baca siswa didapatkan total nilai *grand mean* adalah 2,95 dengan kriteria penilaian dikategorikan tinggi.

Penelitian ini menerima penelitian yang dilakukan oleh Samini (2019) dengan judul “Hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca

siswa di perpustakaan SMA Negeri 5 Banda Aceh”. Aspek yang diteliti adalah penggunaan *gadget* dalam rangka mengetahui apakah terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa di perpustakaan SMA 5 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan akan tetapi hubungan itu sangat lemah sehingga hubungan itu diabaikan (dianggap tidak ada hubungan antara variabel X dengan variabel Y) antara penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa di perpustakaan SMA Negeri 5 Banda Aceh.

Berdasarkan hasil uji korelasi diperoleh sebesar 0,153 sehingga tabel interpretasinya terletak pada 0,00 – 0,199 ini berarti terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat rendah sehingga korelasi tersebut diabaikan atau dianggap tidak ada. Dan diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = 1,182$  yang diperoleh sebesar 0,242. Jika dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel} = 2,002$  dan  $sig. = 0,05$  (5%), dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} (1,182) < t_{tabel} (2,002)$  dan signifikansi  $0,242 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan dari variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel minat baca (Y). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* terhadap minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat, dengan demikian pengujian hipotesis pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1.  $H_0$  = diterima dengan asumsi penggunaan *gadget* tidak ada hubungan dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat
2.  $H_a$  = ditolak dengan asumsi penggunaan *gadget* ada hubungan dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

Selanjutnya adapun besarnya hubungan yang diberikan oleh penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat adalah sebesar 2,4%, dan nilai selebihnya yaitu 97,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak

diteliti dalam penelitian ini seperti sikap orang tua, penyajian materi dalam bentuk buku, ketersediaan koleksi di perpustakaan dan lain sebagainya.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat, dapat disimpulkan bahwa uji hipotesisnya  $H_0$  diterima dengan asumsi penggunaan *gadget* tidak memiliki hubungan dengan minat baca siswa kelas VIII di perpustakaan SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Dasar pengambilan keputusannya adalah karena pada uji SPSS 22 dengan uji korelasi *product moment*, diketahui hasil uji korelasi diperoleh sebesar 0,153 sehingga tabel interpretasinya terletak pada 0,00 – 0,199 ini berarti terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat rendah sehingga korelasi tersebut diabaikan atau dianggap tidak ada. Dan diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = 1,182$  yang diperoleh sebesar 0,242. Jika dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel} = 2,002$  dan  $sig. = 0,05$  (5%), dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} (1,182) < t_{tabel} (2,002)$  dan signifikansi  $0,242 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan dari variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel minat baca (Y).

### **B. Implikasi**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca siswa, implikasinya adalah penggunaan *gadget* yang digunakan dengan sebaik-baiknya, dengan waktu penggunaan yang tidak berlebihan karena itu dapat menyebabkan kesehatan terganggu seperti mata lelah, tangan kesemutan dan lain sebagainya.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis memberikan beberapa saran adalah sebagai berikut:

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan bahan pustaka yang lengkap dan *up to date* untuk meningkatkan minat baca siswa SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan *gadget* di SMP Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. BUKU

- Afif, Nur dan Ansor Bahari. 2020. *Tafsir Tarbawi: Pesan-pesan Pendidikan dalam Al-quran*. Tuban: Kalindo.
- Anggarini, eka. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Serayu Publishing.
- Amirullah. 2015. *Populasi dan sampel (pemahaman, jenis dan teknik)*. Malang: Bayumedia Publishing Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Dyah Budi dan agustinus bandur. 2018. *Validitas dan Reabilitas Penelitian*, Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Aswidharmanjaya, Derry dan Beranda Agency. 2014. *Bila si kecil bermain gadget*. Google Book.
- Christina SP. 2019. *Mengajar membaca itu mudah*. Yogyakarta: Alaf media.
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.
- Darmawan, Dani. 2019. *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Vivian Nanny Lia, Dkk. 2020. *Save Kid's: Modul Psikoedukasi Pencegahan Dini Kekerasan Seksual pada Anak Berbasis Teknologi Informasi Mobile di Komunitas Sekolah Taman Kanak-kanak di Yogyakarta*. Yogyakarta: save d'kids.
- Hardisman. 2020. *Tanya jawab analisis data: prinsip dasar dan langkah-langkah praktis aplikasi pada penelitian kesehatan dengan SPSS*. Padang: Guepedia.
- Iskandar, Yusuf. 2021. *Pengetahuan Petani Tentang Multifungsi Lahan Sawah*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Guru-Penulis Muhammadiyah Gresik. 2017. *Curhat Guru Zaman Now*. Caremedia Communication: Gresik.
- Pujiastuti, Nurul, Dkk. 2021. *Tetap kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19*. Nasya Expanding Management: Pekalongan.
- Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.

- Setiawan, Budi. 2013. *Menganalisa statistic Bisnis dan ekonomi dengan SPSS 2*. Yogyakarta: ANDI.
- Siregar, Syofian. 2010. *Statistika deskriptif untuk penelitian dilengkapi perhitungan manual dan aplikasi SPSS versi 17*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2018. *Metode penelitian kuantitatif, kualitas, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto. 2020. *Monograf pengaruh penerapan technology-based self-srvice terhadap kepuasan siswa pada layanan peminjaman di perpustakaan SMA negeri 5 Malang*. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Tumanggor, Raja Oloan. 2020. *Kepuasan kerja dan subjective well-being dari perspektif psikologi industry dan organisasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Wahana Komputer. 2017. *Ragam model penelitian dan pengolahannya dengan SPSS*. Semarang: ANDI.
- Wibowo, Seno. 2014. *Ragam aplikasi android untuk UKM*. Yogyakarta: ANDI.
- Wijayanto, Jarot dan Esther Setiawati. 2016. *Ayah baik-ibu baik parenting era digital*. Jakarta Selatan: Bumi Bintaro Permai.

## **2. PERATURAN, UNDANG-UNDANG**

- Peraturan Daerah Kota Depok Nomor 1 Tahun 2018, *Membudayakan Gemar Membaca*. Depok.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008, *Informasi Dan Transaksi Elektronik*. Jakarta.

## **3. ARTIKEL/JURNAL**

- Anggraini, Yulia. 2020. *Pemanfaatan gadget dalam meningkatkan minat baca anak di keluarga*. Universitas Airlangga: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Dalam <https://e-journal.unair.ac.id> › *JPERPUS* › *article* › *view*. Diakses pada tanggal 21 Juni 2021
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. *Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak*. STIT Al-Muslihun. Dalam [ejournal.iain-tulungagung.ac.id](http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id) › *article* › *view*. Diakses pada tanggal 08 juni 2020.

- Etnanta, Yunar Chaerdinan dan ana irhandayaningsih. 2017. *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat baca siswa SMA Negeri 1 Semarang*. Universitas Diponegoro: Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya. Dalam <https://ejournal3.undip.ac.id › jip › article › view>. Diakses pada tanggal 17 juni 2021
- Iswara, Prana D. 2016. *Pengembangan materi ajar dan evaluasi pada keterampilan mendengarkan dan membaca*. Sumedang: PGSD UPI Kampus Sumedang . Dalam <ejournal.upi.edu › mimbar › article › download>. Diakses pada tanggal 24 Januari 2021.
- Khafsoh, Nur Afni. 2017. *Pemanfaatan gadget dalam memaksimalkan pelayanan masyarakat*. Dalam <admpublik › article › view>. Diakses pada tanggal 22 Januari 2021. Maulidia, Wahyuni Endah. 2018. *Studi kasus minat baca anak kampung Pemulung Kalisari Damen Surabaya*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya.
- Marlina, Leni, dkk. 2017. *Hubungan minat baca dan motivasi belajar dengan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru*. Riau: Pendidikan Ekonomi Universitas Riau. Dalam <media.neliti.com › media › publications › 164519-ID-h...> Diakses pada tanggal 16 juni 2020.
- Mustika,Ika dan Riana Dwi Lestari. 2017. *Hubungan minat baca dan kebiasaan membaca karya sastra terhadap kemampuan menulis puisi*. Bandung: STKIP Siliwangi Bandung. Dalam <e-journal.stkipsiliwangi.ac.id › semantik › article › view>. Diakses pada tanggal 04 Juni 2020.
- Timbowo, Deify. 2016. *Manfaat penggunaan smartphone sebagai media komunikasi*. Universitas Sam Ratulangi: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Dalam <ejournal.unsrat.ac.id › index.php › article › download>. Diakses pada tanggal 22 Januari 2021.
- Witarsa, Ramdhan, dkk. 2018.*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Barat: PGSD IKIP Siliwangi Kota Cimahi, Jawa Barat. Dalam <jurnal.unismabekasi.ac.id › article › download>. Diakses pada tanggal 03 Juni 2020.
- Witanto, Janan. 2018. *Minat baca yang sangat rendah*. Universitas Kristen Satya Wacana. Dalam <id.scribd.com › document › RENDAHNYAMINATBA...> Diakses pada tanggal 09 Januari 2021.

#### 4. SKRIPSI

- Azizah, Habibatul. 2018. Peran Pustakawan dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa SMPN 2 Way Pengubuan Lampung. Skripsi. PROGRAM Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Metro. Lampung.
- Daroini, Ahmad Islahud. 2018. Tafsir ayat pendidikan dalam Q.S Al-‘Alaq ayat 1-5 menurut quraish shihab. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.
- Khasanah, Rofiqul. 2015. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca Siswa Kelas IV B SD Negeri Ngoto Sewon Bantul. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Maulidia, Wahyuni Endah. 2018. Studi kasus minat baca anak kampung Pemulung Kalisari Damen Surabaya. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya.
- Rohmah, Chusna Oktia. 2017. Pengaruh penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Skripsi. Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Samini. 2019. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Minat Baca Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 5 Banda Aceh. Skripsi. Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam Banda Aceh. Banda Aceh
- Sari, Mirna Intan. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adan Pujon Kabupaten Malang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Malang.
- Yolanda, Aufa. 2018. Pemanfaatan Smartphone di Kalangan Remaja Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar. Skripsi. Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Batusangkar. Batusangkar.
- Yuhani, Elsa. 2020. Dampak Pnggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Mengengah Kejuruan Negeri 4 Kota Jambi. Skripsi. Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Jambi

