

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
MINAT BACA PESERTA DIDIK DI
SMAN 1 TOLITOLI**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memproleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
Datokarama Palu*

Oleh:

Cindi Amalia Hapsari
NIM: 21.1.01.01.38

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMAN 1 Tolitoli” benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Sigi, 21 Februari 2025 M
22 Sya’ban 1446 H

Penyusun,

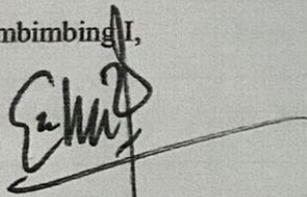
Cindi Amalia Hapsari
NIM: 211010138

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMAN 1 Tolitoli” Oleh Cindi Amalia Hapsari, Nim:211010138, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah dan dapat diujikan dihadapan dewan penguji.

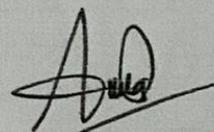
Sigi, 21 Februari 2025M
22 Sya'ban 1446H

Pembimbing I,



Dr. Mohammad Djamil M. Nur S.Pd., M.Pfis.
NIP. 197609182000031001

Pembimbing II,



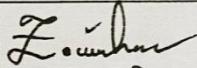
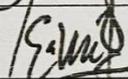
Arda, S.Si., M.Pd.
NIP. 198602242018012001

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Cindi Amalia Hapsari, NIM. 211010138 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMAN 1 Tolitoli”** Yang telah diujikan di hadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 17 April 2025 M, yang bertepatan dengan tanggal 18 Syawal 1446 H, dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan

Palu, 24 April 2025 M
25 Syawal 1446 H

DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Zuhra, S.Pd., M.Pd.	
Penguji I	Dr. H. Askar, M.Pd.	
Penguji II	Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.	
Pembimbing I	Dr. Mohammad Djamil M Nur, M.PFis	
Pembimbing II	Arda, S.Si., M.Pd.	

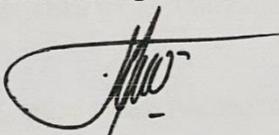
Mengetahui:

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam




Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197312312005011070



Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197205052001121009

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى اسْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ
عَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ, أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah Swt., karena berkat rahmat dan karunia-nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMAN 1 Tolitoli”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.

Tulisan ini penyusun persembahkan untuk orang tua tercinta Mama Erlina, Papa Puguh Budi Utomo, S.H., M.H. dan Pua Sumarlin S. Pabbang sebagai ucapan terima kasih tak terhingga sehingga atas segala bentuk pengorbanan, dukungan, terutama do’a yang tidak berkesudahan. Tanpa do’a dan ridho orang tua penulis tidak bisa sampai ketahap ini. Terima kasih juga kepada kakak dan adik saya Kurnia Rahma Dewi, S.Gz. dan Marsya Shintya Pratiwi yang selalu menjadi penyemangat dan serta memberikan do’a yang tulus.

Ucapan terima kasih juga penyusun haturkan bagi pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, penghargaan ini penulis tujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Lukman S Thahir, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
2. Bapak Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag. M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Bapak Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam, dan Ibu Zuhra, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.

4. Bapak Dr. Mohammad Djamil M. Nur S.Pd., M.Pfis dan Ibu Arda, S.Si., M.Pd. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala ilmu, saran dan waktu yang diberikan.
5. Ibu Dra. Retoliah, M.Pd.I. selaku dosen penasehat akademik yang telah membimbing , memotivasi, memberikan ilmu serta memberikan saran yang membangun bagi penulis dalam proses perkuliahan.
6. Kepada seluruh dosen dan staf yang telah membimbing dan telah membagikan ilmu pengetahuannya kepada penyusun serta telah membantu dalam pengurusan administrasi penulis selama masa studi.
7. Ibu/Bapak guru SMAN 1 Tolitoli yang telah memberikan waktu dan jam mengajarnya untuk penelitian penyusun sehingga penyusun bisa menyelesaikan penelitian dengan efektif dan efisien.
8. Kepada keluarga besar penyusun yang telah memberikan fasilitas, uang saku, memberikan saran, nasehat dan selalu mendoakan, sekaligus menjadi *support system* bagi penyusun.
9. Sahabat saya Mila, Fadila, Uul, Amina, Besse, Nadila, Yuyun, Icha, Egi, Piong, Ila, dan Azhari yang selalu menjadi tempat berdiskusi dalam meminta saran dan masukan selama proses perkuliahan.
10. Teman Terbaik penyusun Faisal yang sudah banyak membantu dan selalu menemani penyusun untuk bimbingan.
11. Teman-teman PAI 5 terima kasih atas motivasi, semangat dan doa yang diberikan untuk penyusun.

Teriring Do'a yang tulus dari penulis, semoga Allah Swt. Berkenan membalas kebaikan-kebaikan yang telah diberikan dengan amal pahala yang berlimpah dan keberkahan dalam hidup kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Olehnya itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis butuhkan untuk kesempurnaan penulisan ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk pembacanya.

Palu, 24 April 2025 M
25 Syawal 1446 H

Penulis

Cindi Amalia Hapsari
NIM. 211010138

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Garis-garis Besar Isi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Peneliti Terdahulu.....	9
B. Kajian Teori	11
1. <i>Gadget</i>	11
a. Pengertian <i>Gadget</i>	11
b. Jenis-jenis <i>Gadget</i>	13
c. Dampak-dampak <i>Gadget</i>	15
d. Waktu <i>Gadget</i>	18
e. Indikator <i>Gadget</i>	19
2. Minat Baca	20
a. Pengertian Minat.....	20
b. Pengertian Membaca	21
c. Tujuan Membaca	22
d. Manfaat Membaca	24
e. Pengertian Minat Baca	24
f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Baca	24
g. Indikator Minat Baca	29
C. Kerangka Pemikiran	30
D. Hipotesis	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel Penelitian	32
C. Variabel Penelitian.....	35
D. Definisi Operasional	35
E. Instrumen Penelitian	36
F. Teknik Pengumpulan Data	38

G. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Gambaran Umum SMAN 1 Tolitoli	44
B. Deskripsi Hasil Penelitian	46
1. Uji Asumsi Klasik	46
2. Uji T	48
3. Uji Koefisien Determinasi (R^2)	48
C. Pembahasan Hasil Penelitian	49
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Implikasi Penelitian	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu	10
Tabel 3.1 Jumlah Populasi dan Sampel	32
Tabel 3.2 Variabel dan Indikator	34
Tabel 3.3 Alternatif Jawaban Menurut Skala Likert	35
Tabel 4.1 Uji Normalitas.....	46
Tabel 4.2 Hasil Uji T.....	48
Tabel 4.3 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	24
Gambar 4.1 Histogram Normalitas	48
Gambar 4.2 Grafik Mengakses Informasi.....	50
Gambar 4.3 Grafik Media Belajar	51
Gambar 4.4 Grafik Penggunaan Internet	52
Gambar 4.5 Grafik Waktu	53
Gambar 4.6 Grafik Kesenangan	54
Gambar 4.7 Grafik Kesadaran Akan Manfaat	55
Gambar 4.8 Grafik Kuantitas Bacaan	56
Gambar 4.9 Grafik Waktu	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Meneliti
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian
Lampiran 3 Modul Ajar
Lampiran 4 Kuesioner Online
Lampiran 5 Tabulasi Data.....
Lampiran 6 T _{Tabel}
Lampiran 7 Uji Validitas
Lampiran 8 Uji Realibilitas
Lampiran 9 Hasil Uji Statistik
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

ABSTRAK

Nama Penulis : Cindi Amalia Hapsari

NIM : 211010138

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMAN 1 Tolitoli

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli. Hal ini menunjukkan rendahnya intensitas kegiatan membaca peserta didik, yang ditandai dengan kunjungan ke perpustakaan yang terbatas pada waktu-waktu tertentu, seperti menjelang ujian.

Berkenan dengan hal tersebut, maka uraian dalam skripsi ini berangkat dari masalah apakah penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji T, dan koefisien determinasi (R^2).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli. Berdasarkan hasil uji T_{hitung} sebesar $4.028 > 1.655$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadge* sebesar 9,8% terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa sekolah perlu mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi peserta didik seperti menambahkan buku-buku perpustakaan digital, mengadakan program literasi berbasis teknologi, serta membimbing peserta didik dalam memilah informasi yang bermanfaat.

Kata Kunci: *gadget*, minat baca, peserta didik, literasi digital

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memiliki dampak besar terhadap perkembangan umat manusia, terutama dalam bidang teknologi dan komunikasi. Masyarakat harus terus meningkatkan keterampilan dan kemampuannya agar masyarakat dapat menyeimbangkan diri di era modern ini. Pada era modern ini kita bisa menemukan berbagai macam teknologi, salah satunya adalah *gadget*.

Gadget adalah teknologi yang sangat populer saat ini yang memungkinkan orang untuk berbicara dengan orang lain dari jarak jauh. *Gadget* merupakan perangkat teknologi dengan berbagai fungsi praktis, siapapun dapat menggunakan *gadget* tersebut dari kalangan anak muda sampai kalangan orang tua. *Gadget* merupakan media yang dipakai untuk komunikasi secara modern, dan keberadaannya mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Gadget adalah perangkat elektronik yang terus berkembang sesuai zaman, berbagai jenis *gadget* pada era globalisasi ini sangat bervariasi, seperti laptop, komputer, kamera, ponsel dan *notebook*. Pemanfaatan *gadget* saat ini tidak terbatas untuk komunikasi saja, melainkan juga untuk keperluan bisnis, bermain game, menyimpan data, mendengarkan musik atau hiburan.¹ Oleh sebab itu, berbagai fungsi yang diberikannya membuat manusia tidak dapat lepas dari pengaruh *gadget*. *Gadget* memudahkan akses terhadap buku elektronik yang menggantikan format cetak.

Selain itu *gadget* merupakan perangkat teknologi yang hampir selalu ada di setiap orang. *Gadget* sebagai perangkat teknologi, nilai efektivitasnya lebih unggul

¹Riswati Ashifa, Yulianti, dan Yona Wahyuningsih, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Journal on Education* 5, no. 1 (Desember 2022): 504. <http://jonedu.org/index.php/joe> (2 Juli 2024)

dibandingkan dengan media massa lainnya. 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. Menurut Warschauser di dalam bukunya *Laptops and Literacy: Learning in the Wireless Classroom*, membahas bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk mendukung minat baca.¹

Minat baca adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk mencari kesempatan dan sumber daya untuk melakukan kegiatan membaca.² Dengan demikian, tingginya minat baca seseorang maka kuat juga keinginan dan keaktifan mereka dalam membaca.

Sementara itu di dalam Al-Qur'an dijelaskan pentingnya membaca karena menjadi salah satu jembatan utama dalam memperoleh pengetahuan, begitu pentingnya membaca sehingga wahyu yang pertama kali di turunkan oleh Allah Swt. Kepada Nabi Muhammad Saw yaitu tentang membaca Allah Swt berfirman dalam Qs. Al- 'Alaq 1-5 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (۱) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (۲) اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ (۳) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (۵)

Terjemahnya:

Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan!.Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah!. Tuhanmulah yang maha mulia yang mengajar manusia dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.³

Dari ayat tersebut menjelaskan bahwa pentingnya membaca dan menulis, karena membaca dan menulis merupakan satu kesatuan makna yang saling

¹Christina Parker, "Laptops and Literacy: Learning in the Wireless Classroom," *Journal of Teaching and Learning* 5, no. 1 (November 2007): 77.

²Arif Khoiruddin, Imam Taulabi, dan Ali Imron, "Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini di Taman Baca Masyarakat," *Journal An-nafs* 1, no. 2 (Desember 2016): 295. <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/psikologi/article/view/295> (2 Juli 2024)

³Kemenag, *Quran*, QS. Al-Alaq, 1-5

berkaitan kerana melalui membaca dan menulis, pengetahuan dapat dikembangkan dalam kehidupan. Meskipun pada kenyataannya, membaca merupakan proses mengenal huruf, mengurutkan huruf, dan bagaimana cara mengucapkannya, karena dengan membaca wawasan seseorang akan semakin lebih luas.⁴

Minat baca masyarakat suatu bangsa menjadi salah satu indikator untuk mengukur kualitas suatu bangsa tersebut. Semakin tinggi minat baca pada masyarakat semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusianya, dan semakin tinggi sumber daya manusia yang dimiliki suatu bangsa semakin maju juga bangsa tersebut. Begitu pentingnya membaca sehingga tertuang di dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 6 yang berbunyi:

Kurikulum dan silabus SD, MI, SDLB, dan Paket A, atau bentuk lain yang sederajat menekankan pentingnya kemampuan, kegemaran membaca, menulis, kecakapan berhitung, serta kemampuan berkomunikasi.⁵

Pasal tersebut menjelaskan betapa pentingnya penekanan kemampuan dan kegemaran membaca serta menulis pada sekolah dasar. Hal tersebut terkait dengan kenyataan pada saat ini bahwa penyakit malas membaca telah menjangkit hampir semua lapisan masyarakat Indonesia. Padahal sebagian besar ilmu pengetahuan dan informasi penting disampaikan lewat saran tertulis, itu juga membawa konsekuensi bahwa pembelajaran membaca harus mendapat perhatian yang intensif.

Mayoritas masyarakat Indonesia termasuk anak-anak usia sekolah belum melakukann kegiatan membaca secara intens. Minat baca peserta didik belum menggembirakan padahal, di lingkungan sekolah kegiatan membaca sudah masuk

⁴Murti Numa Bella, “Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Menggunakan Metode Resitasi Berbasis *Read Challenge* dalam Masa Pandemi Covid-19 di SD baitul Salam” (Skripsi diterbitkan, Jurusan Tarbiyah, Universitas Muhammadiyah, Jakarta 2022), 4

⁵Aan Khasanah, dan Isah Cahyani, “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Menggunakan Strategi *Question Answer Relationships* (QAR) pada Siswa Kelas Dasar,” *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (Juli 2016): 162. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/article/download/6468/4411> (2 Juli 2024)

kedalam kurikulum. Data dari UNESCO pada 2017 menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua terbawah dalam hal literasi global, yang menunjukkan minat baca masyarakat sangat rendah. Berdasarkan data tersebut, hanya 0,001% dari penduduk Indonesia yang aktif membaca.⁶ Hasil riset lain yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada maret 2016, yang berjudul *World's Most Literate Nations Ranked*, menempatkan Indonesia pada peringkat ke-60 dari 61 negara dalam hal minat membaca, tetap di bawah Thailand 59 dan di atas Botswana 61. Meskipun begitu, dari segi infrastruktur yang mendukung kegiatan membaca, Indonesia menempati peringkat yang lebih tinggi dari pada beberapa negara di Eropa.⁷

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMAN 1 Tolitoli, peserta didik di sana jarang melakukan kegiatan membaca dengan intensitas tinggi. Hal ini terlihat dari rendahnya minat kunjung ke perpustakaan sekolah, mayoritas peserta didik hanya meminjam buku paket saat awal semester dan mengembalikannya saat pergantian semester untuk kemudian meminjam buku baru sesuai dengan semester berikutnya. Kunjungan keperpustakaan juga terbatas pada periode menjelang ujian sekolah, terutama untuk mencari buku pelajaran. Tinggi rendahnya minat baca ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang mendukung maupun yang menghambat, semakin banyak faktor pendukung, minat baca peserta didik akan semakin meningkat, sebaliknya semakin banyak faktor yang menghambat minat baca cenderung menurun. Kemajuan teknologi berdampak signifikan di SMAN 1

⁶Fadila Ita Qulloh W, "Pengembangan Literasi dalam Peningkatan Minat Baca pada Perpustakaan Mini Pesantren Pelajar Al-Fath Rejomulyo Kediri," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara* 1, no. 2 (Maret 2021): 72. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/165/136> (25 Juli 2024).

⁷Bagus Fadlan Aulia, Salwa Shofiyah Subarjah, dan Yuli Rahma, "Media Sosial Sebagai Sarana Peningkatan Literasi Digital Masyarakat," *Jurnal Bima: Pusat Publikasih Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2, no. 2 (Juni 2024): 90. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Bima/article/view/806/828> (2 Juli 2024).

Tolitoli, yang menerapkan konsep sekolah digital dengan memanfaatkan teknologi *immersive virtual reality* dalam proses pembelajaran. Setiap kelas dilengkapi dengan wifi dan kata sandi tersendiri agar peserta didik dapat terhubung ke internet tanpa harus membeli paket data sendiri. *Smartphone* juga diwajibkan oleh sekolah untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, meskipun ada aturan yang melarang penggunaan *gadget* selama pembelajaran berlangsung, kecuali dengan izin dari guru yang bersangkutan. Dengan demikian, meskipun teknologi memberikan banyak kemudahan dalam akses informasi dan tantangan untuk minat baca tetap menjadi fokus yang perlu diatasi di SMAN 1 Tolitoli.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMAN 1 Tolitoli”. Jadi alasan penulis memilih SMAN 1 Tolitoli karena 3 tahun belakangan, minat baca peserta didik meningkat setelah diterapkan *branding* sekolah digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah didalam penelitian ini adalah apakah penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai di dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini, yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan khususnya di sekolah mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian diuraikan menjadi tiga yaitu, manfaat bagi peserta didik, sekolah dan peneliti.

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan mengambil kebijakan dalam meningkatkan minat baca.

2) Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian agar dapat lebih memperhatikan dalam meningkatkan minat baca peserta didik dan memperhatikan siswa dalam penggunaan *gadget* dimasa yang akan datang.

3) Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini penulis dapat mengetahui informasi pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli.

D. Garis-Garis Besar Isi

Skripsi ini terdiri dari 5 bab dengan pembahasannya masing-masing, akan tetapi antara Bab I dan Bab yang lainnya masih memiliki keterikatan. Adapun garis-garis besar isi yang terdapat di dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang memuat tentang perkembangan teknologi dan kemajuan *gadget* telah membawa dampak besar pada kehidupan masyarakat, termasuk di SMAN 1 Tolitoli, dimana *gadget* menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat baca. *Gadget* dapat menjadi media untuk mendapatkan sebuah informasi dan ilmu pengetahuan sebagai pengganti buku. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli.

Bab II merupakan bab kajian pustaka yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam kajian literatur, penelitian ini membandingkan tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu, Ano Riswano,⁸ Maharani Rauf,⁹ dan Muhammad Akina,¹⁰ yang secara umum membahas tentang pengaruh *gadget*. Perbedaan terletak pada fokus, subjek, lokasi, serta teknik analisis data. Kajian teori yang digunakan mencakup teori multimedia

Bab III merupakan bab metode penelitian yang memuat tentang metodologi penelitian kuantitatif dan desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV memuat analisis dan interpretasi data yang diperoleh dalam penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli, pada bagian ini, disajikan gambaran umum SMAN 1 Tolitoli,

⁸Ano Riswano, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTIK UIN Ar-Raniry" (Skripsi diterbitkan, Jurusan Tarbiyah, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2020)

⁹Maharani Rauf, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Literasi Minat Membaca dan Menulis Siswa UPT SPF SDN Maredekaya 2 Kota Makassar" (Tesis diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa, Makassar, 2023)

¹⁰Muhammad Akina, "Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* Terhadap Minat Membaca Al-Quran (Studi Kasus Siswa/I MAN 1 Medan)" (Skripsi diterbitkan, Fakultas Ushuluddin, UIN Sumatera Utara, Medan, 2022)

meliputi sejarah, profil, data guru, siswa, visi dan misi SMAN 1 Tolitoli. Selain itu, dijelaskan deskripsi variabel penelitian melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan instrument penelitian memenuhi syarat keabsahan dan keandalan. Analisis mencakup uji normalitas, uji T dan koefisien determinasi R^2 yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent*. Pembahasan hasil penelitian ini juga didukung dengan teori-teori yang relevan untuk memberikan penjelasan terkait penelitian yang diteliti.

Bab V merupakan untuk menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli. Hasil uji T menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} dan signifikan, yang berarti hipotesis alternatif diterima. Implikasi teoritis penelitian ini memperkuat teori tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca, sedangkan implikasi praktis mencakup bagi peserta didik, bagi sekolah dan bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. *Peneliti Terdahulu*

Peneliti terdahulu dijadikan sebagai dasar pijakan dalam rangka untuk mengetahui penelitian yang telah ada sebelumnya. Penelitian tersebut dapat dijadikan referensi sebagai perbandingan antara penelitian yang sekarang dengan sebelumnya. Dalam penelitian ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMAN 1 Tolitoli”. Penulis menemukan tiga judul penelitian yang telah dilakukan oleh penulis sebelumnya:

1. Ano Riswano, dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTIK UIN Ar-Raniry”. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa cukup besar berdasarkan hasil uji nilai T_{hitung} sebesar $2.284 > 2.064$.¹
2. Maharani Rauf, dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Literasi Minat Membaca dan Menulis Siswa UPT SPF SDN Maradekaya 2 Kota Makassar”. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat baca siswa UPT SPF SDN Maradekaya 2 Kota Makassar.²
3. Muhammad Akina, dengan judul “Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* Terhadap Minat Membaca Al-Qur’an (Studi Kasus Siswa/i MAN 1 Medan)”. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa

¹Ano Riswano, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTIK UIN Ar-Raniry” (Skripsi diterbitkan, Jurusan Tarbiyah, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2020)

²Maharani Rauf, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Literasi Minat Membaca dan Menulis Siswa UPT SPF SDN Maredekaya 2 Kota Makassar” (Tesis diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa, Makassar, 2023)

terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i MAN 1 Medan.¹

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu

Nama, Tahun, dan Judul	Persamaan	Perbedaan
Ano Riswano (2020), Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTIK UIN Ar-Raniry	Peneliti terdahulu dan peneliti sekarang menggunakan penelitian kuantitatif, variabel X penggunaan <i>gadget</i> , dan variabel Y minat baca.	Peneliti terdahulu menggunakan uji korelasi. Penelitian sekarang tidak menggunakan uji korelasi tetapi menggunakan uji koefisien determinasi.
Maharani Rauf (2023), Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Literasi Minat Membaca dan Menulis Siswa UPT SPF SDN Maradekaya 2 Kota Makassar	Peneliti terdahulu dan peneliti sekarang menggunakan SPSS 24, penelitian kuantitatif, dan variabel X penggunaan <i>gadget</i> .	Peneliti terdahulu mengambil sampel menggunakan <i>simple random sampling</i> , menggunakan uji analisis regresi berganda, dan 2 variabel <i>dependent</i> . Peneliti sekarang menggunakan <i>proportional stratified random sampling</i> , dan 1 variabel <i>dependent</i> .

¹ Muhammad Akina, "Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* Terhadap Minat Membaca Al-Quran (Studi Kasus Siswa/I MAN 1 Medan)" (Skripsi diterbitkan, Fakultas Ushuluddin, UIN Sumatera Utara, Medan, 2022)

Muhammad Akina (2019), Pengaruh Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa/i MAN 1 Medan)	Peneliti terdahulu dan peneliti sekarang menggunakan penelitian kuantitatif, pengambilan sampel menggunakan <i>simple random sampling</i> dan <i>variabel Independent</i> penggunaan <i>gadget</i>	Peneliti terdahulu menggunakan menggunakan uji korelasi. Peneliti sekarang menggunakan uji T dan tidak menggunakan uji korelasi
--	--	---

B. Kajian Teori

1. Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang digunakan untuk merujuk kepada suatu perangkat atau instrumen yang memiliki tujuan praktis spesifik dan bermanfaat, terutama yang bersifat inovatif. Secara umum, *gadget* dianggap sebagai perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.²

Gadget adalah alat modern yang digunakan sebagai media untuk komunikasi, penggunaan *gadget* semakin mempermudah aktivitas komunikasi manusia. Perkembangan *gadget* telah membawa kemajuan signifikan dalam kegiatan komunikasi, dulu komunikasi jarak jauh memerlukan waktu dan biaya yang tidak sedikit, namun kini dengan adanya *gadget*, dilakukan dengan mudah. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti *smartphone* serta *notebook*.³

²Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, dan Joko Sulianto, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (November 2019): 529. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>

³Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (Juni 2017): 3. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26/24> (2 Juli 2024)

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah sebuah perangkat multifungsi yang berperan sebagai alat komunikasi modern. Lebih dari sekedar alat komunikasi, *gadget* juga dirancang untuk menyederhanakan dan memperlancar berbagai aktivitas manusia kehadirannya telah merevolusi cara kita berinteraksi, bekerja, dan memperoleh informasi, menjadikannya bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan modern. Penggunaan *gadget* memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran melalui platform digital seperti *e-learning*, *Google Classroom*, dan aplikasi pembelajaran lainnya. Selain itu, peserta didik dapat mengikuti kelas *daring*, berdiskusi secara *virtual*, serta mencari sumber informasi ilmiah dengan cepat dan efisien. *Gadget* juga memfasilitasi penggunaan aplikasi edukatif seperti kamus digital, video pembelajaran di *You Tube*, dan buku *digital* (*e-book*), sehingga menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, jika diarahkan secara bijak oleh pendidik dan orang tua, penggunaan *gadget* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membangun kemandirian belajar pada peserta didik.

Menurut Klemens dikutip oleh Akina *smartphone* adalah salah satu perangkat terkuat yang telah ditemukan dan dikenal luas diberbagai negara dunia, selain itu melakukan dan menerima panggilan, telepon seluler juga berfungsi mengirim dan menerima pesan teks (*short message service*).⁴

Smartphone adalah perangkat telepon genggam yang memiliki kemampuan dan fungsi serupa dengan komputer. Definisi *smartphone* belum memiliki standar pabrik yang pasti. Bagi sebagian orang *smartphone* adalah telepon dengan fitur

⁴Muhammad Akina, "Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* terhadap Minat Membaca Al-Quran (Studi Kasus Siswa/I MAN 1 Medan," (Skripsi diterbitkan, Jurusan Ilmu Al-Quran dan Tafsir, UIN, Sumatera Utara, Medan, 2022), 12.

canggih seperti email, internet, kemampuan membaca *e-book*, dan *keyboard virtual* atau fisik. Dengan kata lain, *smartphone* adalah komputer kecil yang memiliki fungsi telepon. Permintaan yang tinggi terhadap perangkat canggih yang portabel telah mendorong kemajuan signifikan dalam hal *prosesor*, memori, layar, dan sistem operasi, yang telah melampaui evolusi telepon genggam dalam beberapa tahun terakhir.⁵

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa telepon seluler dan *smartphone* adalah perangkat elektronik paling canggih dan populer yang banyak digunakan dan diterima di Indonesia. Berkat teknologi dan berbagai fungsi yang mereka tawarkan, kedua jenis perangkat ini telah menjadi pilihan utama diseluruh dunia. Mereka digunakan secara luas oleh berbagai kalangan masyarakat untuk menyederhanakan proses komunikasi, mendukung produktivitas pekerjaan, dan menyediakan hiburan.

b. Jenis-jenis *Gadget*

Gadget yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya:

- 1) *Smartphone* yaitu seperangkat telekomunikasi elektronik berukuran kecil yang dapat di bawah kemana-mana dan mempunyai fungsi yang sama dengan telepon saluran tetap. Jenis *gadget* ini adalah yang paling banyak digunakan saat ini. Seiring dengan perkembangannya, terdapat berbagai ragam *smartphone* yang menggunakan sistem operasi seperti *android*, *ios*, dan *windows phone*.

⁵Intan Trivena Maria Daeng, *et al.*, “Penggunaan *Smartphone* dalam Menunjang Aktifitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado,” *Jurnal Acta Diurna* 4, no. 1 (2016): 5. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/15482> (28 Mei 2024)

- 2) Laptop merupakan salah satu jenis *gadget* yang berbentuk komputer kecil yang fleksibel sehingga mudah dibawa kemana saja. Perangkat ini dirancang agar pengguna tetap dapat melakukan berbagai aktivitas komputasi seperti mengetik, mengakses internet, dan menjalankan aplikasi tanpa harus tergantung pada sumber listrik tetap.⁶ Hal ini dimungkinkan karena laptop dilengkapi dengan baterai yang dapat diisi ulang melalui adaptor A/C.⁷ Selain itu, keunggulan laptop terletak pada kemampuannya untuk menjalankan perangkat lunak pendidikan dan pembelajaran daring, sehingga sangat relevan dalam mendukung kegiatan belajar peserta didik, baik di dalam kelas maupun di luar lingkungan sekolah. Dengan koneksi internet yang stabil, peserta didik dapat menggunakan laptop untuk mengakses *platform e-learning*, menonton video pembelajaran, menyusun tugas, hingga berkolaborasi dalam proyek digital
- 3) Tablet atau yang biasa diringkas dengan sebutan tablet PC adalah suatu portable komputer lengkap yang seluruhnya berupa layar sentuh⁸ yang dirancang dalam bentuk yang lebih ringkas dan praktis dibandingkan dengan laptop atau komputer.⁹ Perangkat ini memiliki fitur utama

⁶Putri Rahmawati, "Penggunaan *Gadget* dan Dampak Pada Karakter Peduli Sosial Anak Usia Sekolah Dasar" (Skripsi diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah, Magelang, 2022), 9.

⁷Putri Dwi Unthari, *et al.*, "Hubungan Antara Perilaku Penggunaan Laptop dengan Kesehatan pada Mahasiswa Kebidanan Universitas Sumatera Barat," *Journal of Vocational Education and Information Technology* 3, no. 2 (2022): 43. <https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/jveit/article/download/832/369/4373>

⁸Andri Sulistyani, *et al.*, "Efisiensi *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SD Di Kelurahan Sekar Mawar Kabupaten Indragiri Hulu," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (September 2022): 96. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/covit/article/view/6778> (2 Juli 2024).

⁹Arief Kurniawan Nur Prasetyo dan Lutfan Lazuardi, "Desain Rekam Medis Elektronik Berbasis Tablet Pc Untuk Mendukung Pelayanan Kesehatan Ibu dan Anak di Rumah Sakit," *Journal*

berupa layar sentuh yang berfungsi sebagai antar muka untuk mengoperasikan berbagai aplikasi dan sistem.

Sementara itu, di SMAN 1 Tolitoli, jenis *gadget* yang dominan digunakan oleh peserta didik adalah *smartphone*. *Smartphone* tersebut tidak hanya dimanfaatkan untuk berkomunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengakses materi pembelajaran, membaca *e-book*, dan menonton video pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *smartphone* digunakan peserta didik untuk membaca Al-Qur'an dan mencari penjelasan ayat Al-Qur'an dari berbagai sumber yang terpercaya.

c. Dampak-dampak *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, terutama jika digunakan dengan cara yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Dalam perkembangannya, *gadget* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, baik dalam dunia pendidikan, dan pekerjaan. Penggunaan *gadget* yang bijak dapat memberikan dampak yang positif, namun di sisi lain penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menimbulkan dampak negatif.

1) Dampak positif dalam menggunakan *gadget*

a) Alat komunikasi

Dulu manusia berkomunikasi secara manual dengan menggunakan surat menyurat. Namun saat ini komunikasi menjadi sangat mudah dan bisa dilakukan dengan siapa pun dan dimana pun menggunakan *gadget* seperti *handphone*, laptop dan lainnya. *Gadget* memiliki berbagai fitur yang memungkinkan interaksi sosial tanpa harus bertatap muka secara langsung. Selain itu, *gadget* juga dapat mempererat hubungan sosial, memperluas

lingkaran pertemanan, dan memungkinkan kita berhubungan dengan jutaan orang di seluruh dunia.¹⁰

b) Alat informasi pembantu pembelajaran sekolah

Dengan adanya *gadget* mempermudah peserta didik dalam mencari informasi yang relevan dengan studi mereka, termasuk berbagai video edukatif yang tersedia di *channel youtube*.¹¹ Selain itu meningkatkan wawasan, penggunaan *gadget* memungkinkan peningkatan dan perluasan wawasan manusia dengan cara yang lebih mudah dan praktis. Berdasarkan teori multimedia (*cognitive theory of multimedia learning*) teori ini dikemukakan Mayer, yang menjelaskan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, video dan audio.¹² *Gadget* memberikan akses ke *e-book* interaktif, video edukasi, dan aplikasi pembelajaran yang menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap bahan bacaan.

c) Alat untuk memutar musik atau hiburan

Gadget dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat digunakan orang untuk menyegarkan pikiran saat lelah dari tugas atau pekerjaan. Fitur multimedia pada perangkat ini memberikan hiburan dengan mendengarkan musik atau menonton video. Selain itu, tersedia berbagai aplikasi gratis seperti *Youtube*, *Metube*, *Vidio*, serta *game* seperti *Pubg* dan *Mobile Legend*. Ada juga aplikasi media sosial seperti *Twitter*, *Facebook*, dan *Instagram* untuk berteman atau berkenalan

¹⁰Nur Hapipa Siregar, dan Rahmi Wiza, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap akhlak Remaja," *An-Nuha Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (Mei 2022): 152-158. <http://annuha.ppj.unp.ac.id/index.php/annuha/article/view/36/18> (3 Juli 2024).

¹¹Emy Setyaningsih, dan Dwi Setyowatie, "Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget* Serta Media Sosial di Kalangan Anak-Anak dan Remaja," *Indonesian Journal of Community Service and Innovation* 3, no. 1 (Januari 2023): 64-71. <https://journal.itelkom-pwt.ac.id/index.php/ijcosin/article/view/919/291> (3 Juli 2024).

¹²An-nisa Nur Sholihah Indah Sepetiani, *et al.*, "Analisis Teoritis Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal SENDIKA: Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 2 (Desember 2018): 156.

dengan orang. Pengguna *gadget* dapat mengunduh dan menggunakan berbagai aplikasi sesuai keinginannya, baik yang memerlukan koneksi internet maupun tidak.¹³

2) Dampak negatif penggunaan *gadget*

a) Menjadi pribadi tertutup

Ketergantungan pada *gadget* telah menjadi isu yang semakin meresahkan di era digital ini, seseorang yang ketergantungan pada *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Ketergantungan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, baik itu dengan keluarga, lingkungan dan teman sebayanya akibat faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup,¹⁴ mengurangi partisipasi dalam kegiatan sosial dan aktivitas fisik, serta lebih memilih kesenangan dunia maya dari pada berinteraksi langsung dengan dunia luar.

b) Kesehatan terganggu

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan, khususnya kesehatan mata, lama menatap layar *gadget* dapat menyebabkan masalah penglihatan seperti mata minus.¹⁵ Selain memicu mata minus, penggunaan *gadget* berlebihan juga dapat menyebabkan masalah kesehatan lainnya. Beberapa masalah umum meliputi mata lelah, mata kering, mata berair,

¹³Putri Miranti, dan Lili Dasa Putri, “Waspada Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini,” *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* 6, no. 1 (Juni 2021): 62. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/download/3205/1757> (4 Juli 2024)

¹⁴July Trisnawati Hutabarat, *et al.*, “Pengabdian Masyarakat kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak *gadget* di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon,” *Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesial* 1, no. 4 (Desember 2022): 18. <https://jurnal2.untagsmg.ac.id/index.php/Perigel/article/view/227>, (22 Juni 2024)

¹⁵Adeng Hudaya, “Pengaruh *Gadget* terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik,” *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (April 2018): 91. <https://core.ac.uk/reader/236197180> (4 Juli 2024)

penglihatan buram dan sakit kepala.¹⁶ Pada anak-anak, paparan sinar biru dari layar *gadget* yang terlalu intens dan dari jarak dekat dapat meningkatkan risiko mata juling. Oleh karena itu, penting untuk membatasi waktu penggunaan *gadget*, mengatur pencahayaan layar, menerapkan aturan 20-20-20, serta mengonsumsi makanan bergizi untuk menjaga kesehatan mata.

c) Gangguan tidur

Kebiasaan bermain gadget hingga larut malam¹⁷ telah menjadi pola umum, terutama dikalangan remaja dan dewasa muda. Dorongan untuk terus menjelajahi media sosial, bermain *game*, atau menonton video sering kali mengalahkan kesadaran akan pentingnya istirahat yang cukup. Akibatnya, individu tersebut mengorbankan waktu tidur mereka demi kesenangan sesaat yang ditawarkan oleh *gadget*. Pola tidur yang tidak sehat ini memengaruhi kemampuan untuk berkonsentrasi dan berfungsi secara optimal di siang hari.

d. Waktu *Gadget*

Pentingnya memperhatikan penggunaan *gadget* secara bijaksana perlu ditekankan secara khusus, mengingat dampak yang ditimbulkan tidak hanya berkaitan dengan aspek sosial dan akademik, tetapi juga menyentuh aspek kesehatan fisik dan mental. Penggunaan gadget secara berlebihan, terutama tanpa pengaturan waktu yang tepat, dapat mengakibatkan berbagai gangguan kesehatan seperti kelelahan mata, nyeri leher dan punggung akibat postur tubuh yang buruk, gangguan tidur, hingga menurunnya konsentrasi. Kondisi ini sangat rentan dialami

¹⁶Esya Anesty Mashudi dan Sapti Monasari, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kesehatan Mata dan Postur pada Anak Usia Dini," *THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6, no. 1 (Januari 2024): 16. <https://riset.unisma.ac.id/index.php/thufuli/article/download/21195/16247/65140>

¹⁷Hasri Rosiyanti, dan Rahmita Nurul Muthmainnah, "Penggunaan *Gadget* Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 4, no. 1 (2018): 30. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/2750/2360> (5 Juli 2024)

oleh peserta didik yang sering menggunakan *gadget* dalam jangka waktu tanpa jeda. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Judhita di dalam Adeng, durasi penggunaan dapat dibagi menjadi tiga kategori:¹⁸

- 1) Penggunaan tinggi, dimana intensitas penggunaan melebihi 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang, dimana intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari
- 3) Penggunaan rendah, dimana intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa ideal seseorang menggunakan *gadget* tidak lebih dari 3 jam sehari dan menggunakan *gadget* di waktu luang

e. Indikator Penggunaan *Gadget*

Menurut Dewanti, *et al* dikutip oleh Rini indikator penggunaan *gadget* berdasarkan dampak yang dihasilkan dijelaskan sebagai berikut:¹⁹

- 1) Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *gadget*
- 2) Mampu mengoperasikan *gadget*
- 3) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*
- 4) Waktu penggunaan *gadget*

Berdasarkan pendapat di atas yang menyertakan tentang indikator, peneliti menentukan indikator dalam variabel penggunaan *gadget* yang dapat digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Mampu mengoperasikan *gadget* dalam mengakses informasi, khususnya sebagai alat untuk keperluan sekolah.

¹⁸Adeng Hudaya, "Pengaruh *Gadget* terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik",... 90.

¹⁹Rini Raudhatul Jannah, Suryadi, dan Rila Rahma Mulyani, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan," *Jurnal EduTech* 9, no. 2 (September 2023): 221.

- b) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam *gadget*, terutama aplikasi pembelajaran *daring* dan pencarian informasi mengenai materi pembelajaran.
- c) Waktu penggunaan *gadget*, beberapa peserta didik mempunyai waktu yang berbeda dalam menggunakan *gadget*.

2. Minat Baca

a. Pengertian Minat

Setiap individu cenderung tertarik pada hal-hal yang memberikan kepuasan dan kebahagiaan. Menurut Djamarah di dalam Rusmiati, minat adalah ketertarikan yang kuat terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa adanya dorongan dari pihak lain.²⁰ Dengan kata lain minat timbul secara intrinsik dan berperan penting dalam menentukan pilihan serta motivasi seseorang dalam menjalani aktivitas tertentu. Ketika seseorang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu, ia cenderung lebih bersemangat, tekun, dan menikmati setiap proses yang dilalui, sehingga dapat mencapai hasil yang optimal serta merasakan kepuasan batin yang lebih besar.

Menurut Slameto yang dikutip oleh Asnawati, minat merupakan kecenderungan atau ketertarikan yang timbul tanpa ada paksaan dari pihak lain. Minat pada dasarnya adalah penerimaan terhadap hubungan antara diri sendiri dengan hal-hal diluar diri. Semakin erat kuat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.²¹

Minat pada hakikatnya, merupakan bentuk penerimaan yang positif terhadap suatu objek, aktivitas, atau elemen-elemen di luar diri individu, yang dirasakan memiliki keterkaitan dengan kebutuhan, nilai, atau tujuan pribadinya.

²⁰Rusmiati, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonommi* 1, no. 1 (Februari 2017): 23. <https://journal.unuha.ac.id/index.php/utility/article/view/60>, (22 Juni 2024)

²¹Asnawati Matondang, "Pengaruh Antara Minat dan Motivasi dengan Prestasi Belajar", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2, no. 2, (2018): 25. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/1215>, (23 Juni 2024)

Hubungan yang terjalin antara individu dengan objek minat tersebut bersifat subjektif dan emosional, sehingga semakin erat dan kuat keterhubungan tersebut, maka semakin tinggi pula minat yang ditumbuhkan. Ketertarikan ini tidak bersifat pasif, melainkan menjadi suatu dorongan internal atau motif yang mendorong individu untuk terlibat secara aktif dan berkesinambungan dalam aktivitas yang diminatinya²². Minat juga berperan sebagai katalisator dalam proses belajar dan pengembangan diri, karena seseorang yang memiliki minat akan cenderung lebih antusias, fokus, dan gigih dalam mengeksplorasi serta memahami hal-hal yang relevan dengan objek minatnya tersebut.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat adalah sikap individu yang memiliki dorongan kuat terhadap sesuatu atau motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana, minat merupakan perasaan suka cita atau kegembiraan, motivasi atau ketertarikan yang berasal dari dalam diri seseorang dan mengarahkannya pada objek atau aktivitas yang diminatinya.

b. Pengertian Membaca

Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan bagian atau komponen dari komunikasi tulis.²³ Membaca adalah salah satu kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif, yang artinya seseorang menerima informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru melalui proses membaca. Segala hal yang diperoleh dari membaca membantu meningkatkan kemampuan

²²Rusmiati, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al-Fattah Sumbermulyo," *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi* 1, no. 1 (Februari 2017): 23. <https://media.neliti.com/media/publications/168580-ID-pengaruh-minat-belajar-terhadap-prestasi.pdf>

²³Erwin Harianto, "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa," *Jurnal Pendidikan Didaktika* 9, no. 1 (Februari 2020): 1. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2>, (23 Juni 2024).

berpikir, memperluas pandangan, dan memperluas pengetahuannya.²⁴ Membaca menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki lima makna dan tujuan, termasuk melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis dengan mengucapkannya atau hanya dalam hati, mengeja atau melafalkan apa yang tertulis, mengucapkan, mengetahui, meramalkan, serta memperhitungkan atau memahami. Selain itu, membaca juga merupakan proses berpikir yang memungkinkan seseorang memahami maksud dari tulisan yang dibaca. Dengan demikian, membaca pada dasarnya melibatkan lebih dari sekedar menasirkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan meta-kognitif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses berpikir yang melibatkan pemahaman, penjelasan dan penafsiran makna dari simbol-simbol yang tertulis, dengan melibatkan penglihatan, gerakan mata, refleksi batin, dan ingatan.

c. Tujuan Membaca

Aktivitas membaca mempunyai tujuan tertentu dengan orang yang membaca.²⁵ Tujuan utama setiap pembaca adalah mencari dan memperoleh informasi, mencakup isinya serta memahami makna bacaan. Makna (arti) sangat erat kaitannya dengan maksud dan tujuan membaca, artinya dalam membaca haruslah memperhatikan disiplin ilmu atau pengetahuan yang akan kita baca. Selain itu membaca juga dapat bertujuan untuk memperbarui pengetahuan, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, atau mencari informasi.²⁶

²⁴Irdawati, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 5, no. 4 (2017): 2. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/12210>, (23 Juni 2024)

²⁵Viny Sarah Alpian dan Ika Yatri, "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2022): 5574. <https://edukatif.org/edukatif/article/download/3298/pdf>

²⁶Eko Widiyanto dan Subyantoro, "Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode SQ3R dengan Media Gambar," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*

Menurut Dalman di dalam Arwita *et al.* ada beragam tujuan membaca, yaitu:²⁷

- 1) Memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan
- 2) Menangkap ide pokok atau gagasan utama buku secara cepat.
- 3) Mendapatkan informasi tentang sesuatu.
- 4) Mengenali makna kata-kata yang sulit.
- 5) Ingin menilai kebenaran gagasan pengarang atau penulis.
- 6) Ingin mendapatkan keterangan tentang pendapat seseorang ahli atau keterangan tentang definisi suatu istilah.

Oleh karena itu, membaca tidak hanya terbatas pada pengenalan fisik tulisan, tetapi juga harus mencapai pemahaman makna dari teks yang dibaca. Makna atau signifikan dari bacaan sangat terkait dengan tujuan, maksud, atau intensitas dalam proses membaca.

Berdasarkan maksud, tujuan atau keintensifan serta cara dalam membaca di bawah ini, Anderson di dalam Tarigan dikutip oleh Ria mengemukakan beberapa tujuan membaca antara lain:

- a) Membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*).
- b) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
- c) Membaca untuk mengetahui ukuran atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).²⁸

Indonesia 4, no. 1 (2015): 3.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/download/7380/5093>

²⁷Arwita Putri *et al.*, "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi," *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris* 3, no. 2 (Agustus 2023): 51-62.
<https://ejournal.politeknikpratama.ac.id/index.php/JUPENSI/article/view/1984>, (24 Juni 2024)

²⁸Ria Kristia Fatmasari dan Husniyatul Fitriyah, *Keterampilan Membaca* (Cet. I; Bangkalan: STKIP, 2018), 10.

d. Manfaat Membaca

Membaca memiliki banyak manfaat, baik bagi perkembangan intelektual maupun kehidupan sehari-hari, menurut Saddhono membaca mempunyai beberapa manfaat:

- 1) Memperluas wawasan
- 2) Memperoleh informasi yang bermanfaat bagi kehidupan
- 3) Membaca memungkinkan seseorang memahami peristiwa bersejarah dalam peradaban dan budaya suatu bangsa serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terbaru di dunia.
- 4) Menjadikan seseorang lebih cerdas dan bijaksana
- 5) Mengenal berbagai ungkapan dan istilah serta meningkatkan keterampilan dalam menyimak.
- 6) Membaca berkontribusi dalam mengembangkan potensi diri dan memperkuat eksistensi pribadi ditengah kehidupan sosial.

e. Pengertian Minat Baca

Minat baca adalah kecenderungan atau hasrat seseorang untuk membaca buku atau tulisan tertentu yang dapat tumbuh dan berkembang melalui motivasi dan gairah dalam membaca.²⁹ Definisi itu sejalan dengan pendapat Darmono di dalam Suharmono yang menyatakan bahwa minat baca merupakan kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap membaca.³⁰

Minat baca juga merupakan kesenangan seseorang dalam membaca, karena menurutnya membaca akan memberikan manfaat bagi dirinya. Dari pendapat

²⁹Irwan P. Ratu Bangsawan, *Mengembangkan Minat Baca*, (PT Pustaka Adhikara Mediatama, Maret 2023), 2. https://books.google.co.id/books?id=hyWyEAAAQBAJ&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s (24 Juni 2024)

³⁰Suharmono Kasiyun, “Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa,” *Jurnal Pena Indonesia* 1, no. 1 (Maret 2015): 81. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpi/article/view/140> (24 Juni 2024)

sebelumnya dapat disimpulkan bahwa minat baca meliputi unsur keinginan, perhatian kesadaran dan kenikmatan membaca. Dalam penelitian ini, minat baca yang dimaksud lebih diarahkan pada aktivitas membaca dalam konteks pembelajaran, baik yang bersifat akademik formal (seperti buku teks, modul pelajaran, dan *e-book*).

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

Membaca merupakan hobi yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Setiap hari kita pasti akan melewatkan beberapa kata atau kalimat yang pernah kita baca baik melalui iklan, surat kabar, majalah atau buku. Setiap bacaan mempunyai daya tarik dan ciri khas tersendiri sehingga menjadi alasan dan motivasi bagi pembacanya untuk membaca bacaan tersebut. Salah satu cara untuk mendapatkan informasi adalah melalui membaca, beberapa faktor yang mempengaruhi minat baca:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang muncul dari diri peserta didik yaitu kemampuan membaca, pemahaman makna membaca, kurang kebiasaan membaca,³¹ membaca buku sesuai dengan perintah guru, peserta didik jarang mencari buku atau bahan bacaan sesuai kebutuhannya, peserta didik menyelesaikan tugas pada internet tanpa buku.

- a) Kurangnya kebiasaan membaca juga menjadi faktor internal yang membuat peserta didik kurang minat membaca. Kurangnya kebiasaan membaca peserta didik diketahui dari beberapa hal, yaitu peserta didik tidak meluangkan waktu untuk membaca, peserta didik membaca hanya sesuai dengan arahan guru, peserta didik jarang ke perpustakaan untuk membaca buku dan peserta didik

³¹Markus Sampe, Maxsel Koro, dan Estherana Vilalina Tunliu, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD Negeri Sekteo Kecamatan Mollo Tengah Kabupaten TTS," *Journal of Character and Elementary Education* 1, no. 3 (Mei 2023): 51.

kurang inisiatif dalam mencari bahan bacaan yang mereka perlukan. Kurangnya kebiasaan membaca dikalangan peserta didik disebabkan karena peserta didik masih belum sadar akan pentingnya membaca buku.

- b) Kemampuan berbahasa yang dimiliki peserta didik turut berperan dalam membentuk minat baca mereka. Peserta didik dengan keterampilan Bahasa yang baik cenderung lebih mudah dalam memahami isi bacaan, sehingga membaca menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bermakna bagi mereka. Sebaliknya, keterbatasan dalam memahami struktur bahasa dan kosakata dapat menghambat pemahaman mereka terhadap teks, yang pada akhirnya berpotensi menimbulkan rasa frustrasi. Ketika membaca terasa sulit dan melelahkan, motivasi untuk menjadikan membaca sebagai kebiasaan pun dapat berkurang. Oleh karena itu, penguatan keterampilan berbahasa sejak dini menjadi salah satu langkah penting dalam meningkatkan minat baca peserta didik.
- c) Pengalaman membaca sebelumnya juga dapat mempengaruhi minat baca peserta didik. Jika peserta didik mempunyai pengalaman positif dalam membaca, seperti menganggap buku itu menarik atau merasa terhubung dengan cerita tertentu, mereka mungkin akan lebih termotivasi untuk terus membaca.³² Pengalaman positif dalam membaca tidak hanya sebatas kesenangan sasaat, tetapi juga dapat membangun kepercayaan diri dan rasa kompetensi dalam diri peserta didik. Ketika mereka berhasil memahami dan menikmati sebuah buku, mereka merasa lebih mampu untuk menghadapi tantangan membaca lainnya. Hal ini mendorong mereka untuk terus mencari pengalaman membaca yang positif, mengembangkan keterampilan literasi, dan memperluas wawasan mereka melalui buku dan bahan bacaan lainnya. Sebaliknya pengalaman

³²Eka Nanda Banowati, *et al.*, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa Kelas II di SDN 2 Kedungsarimulyo," *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1, no. 4 (Oktober 2023): 124. <https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/download/448/448> (24 Juni 2024)

membaca yang kurang menyenangkan seperti teks yang sulit dipahami, cerita yang membosankan, atau tekanan untuk membaca buku yang tidak diminati dapat memadamkan semangat membaca.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu namun dapat mempengaruhi minat membaca individu yaitu:

- a) Faktor keluarga, tidak adanya dorongan dari orang tua,³³ beberapa orang tua tidak memberikan motivasi atau teladan dalam kegiatan membaca, bahkan cenderung mengabaikan pentingnya pembiasaan membaca di rumah. Hal ini diperparah oleh keterbatasan ekonomi, sehingga orang tua tidak mampu menyediakan fasilitas pendukung seperti buku bacaan, rak buku, atau akses ke internet untuk bahan bacaan digital. Tidak sedikit pula orang tua yang hanya berfokus pada capaian hasil belajar berupa nilai akademik, tanpa memperhatikan proses pembelajaran itu sendiri, termasuk kebiasaan membaca. Akibatnya, anak tumbuh tanpa kebiasaan membaca yang konsisten karena tidak mendapatkan stimulasi dan lingkungan yang mendukung sejak usia dini. Padahal membaca seharusnya dimulai dari lingkungan terdekat, yaitu keluarga, agar anak memiliki fondasi literasi yang kuat untuk mendukung proses belajarnya di sekolah.
- b) Faktor sekolah, sekolah justru dapat menjadi penghambat. Keterbatasan fasilitas seperti perpustakaan yang seadanya, koleksi bahan bacaan yang sudah usang, bahkan beberapa diantaranya tidak layak pakai, dapat mengurangi daya tarik peserta didik untuk berkunjung dan memanfaatkan perpustakaan.³⁴

³³Endang Fitrloke, Rini Risnawita, dan Dewi Hamidah, "Pengaruh Dukungan Keluarga Terhadap Minat Baca Siswa Kelas IX MTs Nurul Islam Kota Kediri," *Happiness* 6, no.2 (2022): 138. <https://jurnalfuda.iainkediri.ac.id/index.php/happiness/article/download/490/600/1891>

³⁴Eka Nanda Banowati, *et al.*, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa Kelas II di SDN 2 Kedungsarimulyo,"... 119.

Kondisi ini menciptakan kesan bahwa membaca bukanlah prioritas utama di sekolah, sehingga minat peserta didik untuk membaca pun tidak terstimulasi dengan baik. Selain fasilitas yang kurang memadai, rendahnya dorongan dari pendidik juga dapat berkontribusi pada penurunan minat baca. Pendidik yang kurang antusias dalam mempromosikan kegiatan membaca, jarang memberikan tugas yang melibatkan buku, atau tidak memberikan contoh sebagai pembaca yang baik.

- c) Kondisi lingkungan dan teman bermain yang tidak terbiasa dengan membaca secara tidak langsung akan mempengaruhi minat baca peserta didik.³⁵ Lingkungan yang tidak mendukung kegiatan membaca, dimana membaca bukanlah kebiasaan yang umum atau dihargai, dapat secara tidak langsung memengaruhi pandangan dan perilaku peserta didik terhadap buku dan bahan bacaan lainnya.³⁶ Ketika peserta didik tumbuh dalam komunitas sosial di mana membaca tidak dianggap sebagai kegiatan penting, baik dalam keluarga, lingkungan sekitar, maupun kelompok pertemanan maka kemungkinan besar mereka tidak akan memiliki ketertarikan yang kuat terhadap bacaan. Lingkungan yang demikian tidak memberikan stimulasi atau contoh positif terkait kebiasaan literasi. Terlebih lagi, jika peserta didik jarang melihat orang dewasa seperti orang tua, guru, atau tokoh masyarakat membaca buku berdiskusi tentang isi bacaan, atau mengajak anak berdialog seputar informasi yang didapat dari teks tertulis, mereka cenderung menganggap membaca

³⁵Eka Nanda Banowati, *et al.*, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa Kelas II di SDN 2 Kedungsarimulyo,.. 118.

³⁶Sutarno, dan Endang Fatmawati, "Analisis Faktor Lingkungan Terhadap Kebiasaan Baca Siswa Kelas 1 SD 3 Demaan Kudus," *LIBRARIA: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 9, no. 1 (2020): 57.
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3286010&val=28790&title=ANALISIS+FAKTOR+LINGKUNGAN+TERHADAP+KEBIASAAN+BACA+SISWA+KELAS+I+SD+3+DEMAAN+KUDUS>

sebagai kegiatan yang membosankan, tidak penting, atau bahkan membuang waktu. Dalam jangka panjang, hal ini dapat membentuk sikap pasif dan apatis terhadap literasi, sehingga menghambat perkembangan minat baca serta keterampilan memahami teks yang seharusnya menjadi bagian penting dalam proses pendidikan

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi minat baca seseorang adalah lingkungan. Dalam hal ini, kondisi lingkungan, terutama keluarga, memiliki peran utama dalam membentuk kemampuan membaca anak. Keluarga secara konsisten menanamkan kebiasaan membaca sejak dini akan mendorong anak untuk menjadikan membaca sebagian dari aktivitas sehari-hari. Dengan dukungan keluarga yang positif, seperti menyediakan bahan bacaan yang menarik dan menciptakan suasana membaca yang nyaman, anak akan lebih terdorong untuk mengembangkan minat dan keterampilan membacanya.

g. Indikator Minat Baca

Menurut Sudarsana dikutip Dian *et al*, indikator minat baca ada empat aspek yaitu: ³⁷

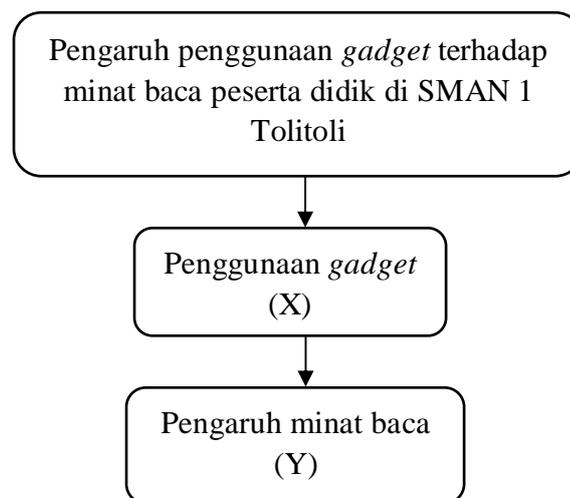
- 1) Kesenangan membaca, tingkat kecenderungan seseorang merasa senang dan nikmat aktivitas membaca.
- 2) Kesadaran akan manfaat membaca, tingkat pemahaman dan kesadaran seseorang akan manfaat positif yang diperoleh dari membaca.
- 3) Waktu membaca, seberapa sering seseorang meluangkan waktu untuk membaca.
- 4) Kuantitas bacaan

³⁷Ema Dian Afriani, Siti Madfuah, dan Mila Roysa, "Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring," *Jurnal Prasasti Ilmu* 1, no. 3 (2021): 21. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/jpi/article/view/6648>

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka indikator dalam pengukuran minat baca dalam penelitian ini adalah kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, waktu membaca dan kuantitas sumber bacaan berupa mencari informasi.

C. Kerangka Pemikiran

Oleh karena itu, di era perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi saat ini, berbagai alat komunikasi modern mulai bermunculan, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* adalah salah satu alat komunikasi modern yang dirancang untuk penggunaan lebih praktis dan mencakup banyak menawarkan berbagai kemudahan dan hiburan seperti bermain *game*, mendengarkan musik, mengakses media sosial, mengakses *e-book* dan menonton video.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini menggambarkan bagaimana penggunaan *gadget* (X) dapat memengaruhi minat baca (Y) peserta didik di SMAN 1 Tolitoli. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dan tidak diimbangi dengan aktivitas membaca dapat menyebabkan penurunan minat baca. Sebaliknya, jika *gadget* dimanfaatkan secara positif sebagai media pembelajaran dan diarahkan untuk mengakses konten keislaman yang mendidik dan memperdalam pemahaman

peserta didik seperti membaca tafsir, sejarah islam dengan demikian dapat memperkuat minat baca.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka yang jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli.

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian ini menggunakan desain studi *cross sectional* karena pengambilan data pada penelitian ini diambil pada waktu yang bersamaan dan responden diberikan.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Gulo populasi adalah sekumpulan objek yang menjadi pusat perhatian, yang ingin diketahui.¹ Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik XI di SMAN 1 Tolitoli. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 245 peserta didik yang diperoleh dari data di SMAN 1 Tolitoli.

2. Sampel

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.² Jumlah sampel yaitu peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *Proportionate stratified random sampling*. Untuk melihat beberapa jumlah sampel yang akan digunakan, maka rumus pengambilan sampel yang dipakai adalah rumus Slovin³ sebagai berikut:

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

Keterangan:

N: populasi

¹Gulo W, *Metodologi Penelitian* (Cet. VIII; Jakarta: Gramedia, 2002), 55.

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Cet. I; Bandung: Sutopo, 2019), 127.

³Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Cet. IV; Jakarta: Suwito, 2017), 34.

n: sampel

e: perkiraan tingkat kesalahan dengan kesalahan pengambilan sampel sebesar 5%, dengan tingkat kepercayaan 95% ($e = 0,05$).

Sehingga dengan jumlah populasi 245, maka dapat ditentukan besar sampel sebagai berikut.

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

$$n = \frac{245}{1 + 245(0,05)^2}$$

$$n = \frac{245}{1 + 0,6125}$$

$$n = \frac{245}{1,6125} = 151,9 = 152 \text{ sampel}$$

Dari hasil perhitungan tersebut adalah 152 responden. Selanjutnya untuk menghitung masing-masing sampel disetiap kelas menggunakan jumlah sampel pada masing-masing kelas menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. *proportionate stratified random sampling* adalah teknik yang digunakan bila populasi mempunyai anggota yang homogen dan berstrata secara proporsional.¹

$$ni = \frac{Ni}{N} \times n$$

Keterangan

ni: Jumlah sampel tiap kelas

Ni: Jumlah populasi tiap kelas

N: Jumlah total populasi di semua kelas

n: Jumlah seluruh sampel

¹Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (Cet. III; Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2021), 67.

Hasil yang didapatkan dari masing-masing *proportionate stratified random sampling* adalah sebagai berikut:

$$\text{Kelas XI Kesehatan: } \frac{67}{245} \times 152 = 42 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI Humaniora: } \frac{60}{245} \times 152 = 37 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI EKB: } \frac{60}{245} \times 152 = 37 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI Teknik: } \frac{58}{245} \times 152 = 36 \text{ peserta didik}$$

Tabel 3.1

Jumlah populasi dan sampel

Kelas	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel
Kelas XI Kesehatan	67	42
Kelas XI Humaniora	60	37
Kelas XI EKB	60	37
Kelas XI Teknik	58	36
Jumlah	245	152

3. Teknik Pengumpulan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah Teknik *proportionate stratified random sampling* adalah teknik yang digunakan bila populasi mempunyai anggota yang homogen dan bestrata secara proporsional.² Metode ini hampir sama dengan sistem undian, yang dimana semua peserta didik kelas XI diberi nomor dari 1 sampai 245 kepada setiap peserta didik kita menggunakan perangkat lunak laptop untuk menghasilkan 152, angka dari 1 hingga

²Ibid., 31

245 angka dari angka acak yang dihasilkan, misalnya 23, 65, 77, kita pilih peserta didik dengan nomor tersebut sebagai sampel.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu konstruk yang telah diberikan nilai-nilai kuantitatif. Dengan kata lain, variabel adalah konsep yang memiliki berbagai nilai yang berbeda, berupa kuantitatif yang dapat berubah-ubah nilainya.³ Menurut hubungan antara satu variabel dan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian ini dibedakan sebagai berikut.⁴

1. *Independent variable* sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent. Dalam Bahasa Indonesia, variabel ini dikenal sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel dependen. *Independennt variabel* dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget*
2. *Dependent variable* sering disebut sebagai variabel output, kriteria, atau konsekuen. Dalam Bahasa Indonesia, variabel ini dikenal sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. *Dependent variabel* dalam penelitian ini adalah minat baca.

D. Definisi Operasional

1. Penggunaan *Gadget* adalah metode untuk mengukur atau mendefinisikan secara konkret penggunaan *gadget* dalam konteks penelitian atau studi tertentu. Ini mencakup pengukuran waktu yang

³Ibid., 10.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Cet. I; Bandung: Sutopo, 2013), 39.

dihabiskan menggunakan *gadget*, jenis-jenis *gadget* dan aktivitas yang dilakukan dengan *gadget*.

2. Minat baca adalah merupakan kesenangan seseorang dalam membaca, karena menurutnya membaca akan memberikannya manfaat bagi dirinya.

Tabel 3.2
Variabel dan Indikator

Variabel	Indikator	Item Kuesioner
Penggunaan <i>gadget</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambah Informasi 2. Media Belajar 3. Mengakses Internet 4. Waktu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. (1)(2)(3) 2. (4)(5)(6) 3. (7)(8)(9)(10) 4. (11)(12)
Minat baca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesenangan 2. Kesadaran akan manfaat membaca 3. Kuantitas bacaan 4. Waktu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. (1)(2)(3) 2. (4)(5)(6) 3. (7)(8)(9) 4. (10)(11)

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang didapatkan dari responden dengan menggunakan metode pengukuran yang konsisten.⁵ Dalam penelitian ini, instrument penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu:

Kuesioner adalah kumpulan pertanyaan yang dibuat oleh penulis untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Secara garis besar, kuesioner dibagi menjadi dua jenis, yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Kuesioner terbuka memungkinan responden memberikan jawaban secara bebas dan luas, sementara

⁵Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif, ...*, 46.

dalam pertanyaan tertutup, responden hanya dapat memilih dari jawaban yang telah disediakan. Kuesioner tertutup responden hanya dapat memilih dari jawaban yang telah disediakan, kuesioner tertutup mengurangi variasi tanggapan responden, sehingga memudahkan analisis.⁶

Peneliti memilih menggunakan kuesioner tertutup dalam studi ini. Pilihan ini didasarkan pada penggunaan skala likert sebagai alat ukur, di mana opsi jawaban untuk setiap pertanyaan telah disediakan. Skala likert dipilih karena kemampuannya mengukur sikap, opini, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu.

Tabel 3.3
Alternatif Jawaban Menurut Skala Likert

Pertanyaan		
Alternatif Jawaban	Skor (+)	Skor (-)
Sangat Setuju (ST)	5	1
Setuju (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Dalam penelitian ini, instrumen pengukuran dalam penelitian ini skala Likert sebagai alat utama untuk mengumpulkan data. Skala Likert dipilih karena kemampuannya untuk mengukur sikap dan persepsi individu terhadap suatu fenomena secara kuantitatif. Untuk memastikan data yang diperoleh komprehensif dan akurat, skala Likert diimplementasikan melalui dua pertanyaan positif dan pertanyaan negatif. Proses penilaian jawaban responden dilakukan dengan

⁶Isti Pujihastuti, "Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian," *Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah* 2, no. 1 (Desember 2010): 45. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/cefars/article/view/63/34> (11 Juli 2024)

memberikan skor pada setiap opsi jawaban yang tersedia. Untuk pertanyaan bersifat positif, opsi jawaban dinilai dengan skor 5 hingga 1 berurutan, dimana skor 5 mewakili tingkat persetujuan “sangat setuju” dan skor 1 mewakili tingkat persetujuan “sangat tidak setuju”. Sebaliknya untuk pertanyaan negatif, opsi jawaban dinilai dengan skor 1 hingga 5, dimana skor 1 mewakili tingkat ketidaksetujuan “sangat setuju” dan skor 5 mewakili tingkat ketidaksetujuan “sangat tidak setuju”

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang sangat penting karena data yang diperoleh akan digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti atau untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.⁷ Maka teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini efisien jika peneliti sudah memahami dengan jelas variabel yang akan diukur dan apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner juga cocok digunakan jika jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berisi pertanyaan atau pernyataan tertutup maupun terbuka, dan dapat diberikan secara langsung kepada responden atau dikirim melalui pos atau internet.⁸ Instrumen penelitian merujuk dari penelitian Ano Riswano yang sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

⁷Ibid., 34.

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D...*, 142.

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu prosedur statistic yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu instrument penelitian, khususnya kuesioner, mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap item pertanyaan yang disusun benar-benar merepresentasikan variabel yang diteliti secara akurat dan konsisten. Suatu item pertanyaan dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada tingkat signifikansi tertentu. Dengan kata lain, apabila nilai korelasi antara skor item dan skor total memenuhi kriteria tersebut, maka item tersebut layak digunakan dalam pengumpulan data karena telah memenuhi aspek keabsahan. Dalam penelitian ini, penulis melakukan uji validitas dengan menggunakan bantuan program SPSS (*statistical package for the social sciences*) untuk mempermudah proses pengolahan data. Penggunaan SPSS memungkinkan analisis yang lebih akurat dan efisien, terutama dalam menghitung korelasi antar item. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses uji validitas menggunakan program SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Buka program SPSS, klik variabel *view*.
- 2) Selanjutnya membuat variabel sesuai dengan variabel yang akan diuji.
- 3) Masukkan data ke halaman data *view*.
- 4) Pada menu bar klik menu *Analyze - Correlate - Bivariate*.
- 5) Buka kotak dialog *Bivariate Correlation*.
- 6) Kemudian pindahkan semua variabel ke kotak variabel
- 7) Setelah itu untuk *Correlation Coefficients* biarkan terpilih *pearson* pada *Test of Significance* biarkan terpilih *Two-tailed*

b. Uji Realibilitas

Realibilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Hasil

pengukuran dapat dianggap dapat dipercaya jika pengukuran yang dilakukan beberapa kali terhadap kelompok subjek yang sama menghasilkan hasil yang *relative* konsisten.⁹ Pengujian reliabilitas dalam penulisan ini dilakukan menggunakan program *SPSS (Statistical Package for Social Sciences)* versi 24. Adapun langkah-langkah dalam melakukan uji realibilitas program SPSS sebagai berikut:

- 1) Gunakan input data validitas yang telah diuji
- 2) Pada menu bar klik *Analyze – Scale – Reliability Analysis*.
- 3) Buka kotak dialog *Reliability Analysis*. Berdasarkan uji validitas, kemudian pindahkan semua item valid, pada model pilih alpha
- 4) Kemudian klik tombol *statistic*. Jika ingin menampilkan analisis deskriptif tiap item berikan centang pada item, selanjutnya klik *Countinue*.
- 5) Dalam kotak dialog sebelumnya klik *Ok*.

2. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu kuesioner. Kalau kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.¹⁰ Teknik ini digunakan dalam studi pendahuluan untuk mengetahui peserta didik yang menggunakan gadget.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan beberapa fakta berupa gambar atau dokumen yang

⁹Imam Santoso dan Harries Madiistriyatno, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Cet. I; Tangerang: Indigo, 2021), 132.

¹⁰Ibid., 145.

berkaitan dengan penelitian ini yang di lokasi penelitian.¹¹ Dokumentasi pada penelitian ini berupa data-data penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Dimana analisis kuantitatif ini merupakan proses analisis terhadap data-data yang berbentuk angka dengan cara perhitungan secara statistic untuk mengukur pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli dengan menggunakan SPSS 24.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji statistik melihat apakah sebaran suatu data berdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. 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 distribusi yang tidak normal. Normalitas data dapat dilihat menggunakan uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov*. Dalam pengujian ini dilakukan dengan bantuan SPSS, adapun langkah-langkah dalam melakukan uji *Kolmogrov-Smirnov* pada program SPSS sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS. Selanjutnya membuat variabel sesuai dengan variaebel yang akan diuji
- b. Masukkan data ke halaman data *view*
- c. Pada menu bar klik *Analyze – Regression – Linear*. Pada kotak dialog means, kemudian masukkan variabel X kedalam *Independent List*, sementara untuk

¹¹Ibid., 82.

variabel Y ke dalam kolom *Dependent List*. Setelah itu klik save lalu centang *unstandardized residuals*, lalu klik continue kemudian klik ok

- d. Ketikan muncul output *Regression* kita abaikan saja karena tujuan kita hanya memunculkan variabel baru yaitu Res 1
- e. Klik *Analyze – Descriptive statistic – Explore – Masukan Unstandardized ke Dependent list*, lalu pilih plots dan centang normality plots with, selanjutnya klik ok

2. Uji T

Uji t adalah uji statistik yang sering digunakan dalam masalah statistika. Uji t digunakan untuk melihat pengaruh yang signifikan variabel bebas *gadget* terhadap variabel terikat yaitu minat membaca. Peneliti menggunakan SPSS 24, jika nilai sig besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika nilai sig kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak H_a diterima. Langkah-langkah dalam melakukan uji t sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS, kill variabel *view*. Selanjutnya membuat variabel sesuai dengan variabel yang akan diuji.
- b. Masukkan data ke halaman data *view*
- c. Pada menu bar klik *Analyze – Regression – Linear*. Pada kotak dialog *Linear Regression*, masukkan variabel X kedalam *Independent*, sementara untuk variabel Y ke dalam kolom *Dependent*
- d. Klik ok

3. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Ghozali dikutip Jusmansyah koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel

dependen.¹² Koefisien determinasi ialah suatu analisis untuk menguji seberapa besar pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik. Langkah-langkah dalam melakukan uji determinasi R^2 sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS, kill variabel *view*. Selanjutnya membuat variabel sesuai dengan variabel yang akan diuji.
- b. Masukkan data ke halaman data *view*
- c. Pada menu bar klik *Analyze – Regression – Linear*.
- d. Pada kotak dialog *Linear Regression*, masukkan variabel X kedalam *Independent*, sementara untuk variabel Y ke dalam kolom *Dependent*
- e. Klik Ok

¹²Muhamad Jusmansyah, “Analisis Pengaruh Current Ratio, Debt To Equity Ratio, Total Assent Turn Over, dan Return on Equity,” *Jurnal Ekonomi dan Manajemen* 9, no. 2 (Oktober 2020): 185. <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/ema/article/download/1253/879> (4 Juli 2024)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMAN 1 Tolitoli

1. Sejarah singkat SMAN 1 Tolitoli

SMAN 1 Tolitoli merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang ada di Provinsi Sulawesi Tengah, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 1 Tolitoli ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran. SMAN 1 Tolitoli berdiri sejak Tahun 1963 sebelum ditetapkan menjadi sekolah negeri SMAN 1 Tolitoli berawal dari pecahan SMAN Palu. Sampai saat ini SMAN 1 Tolitoli telah dipimpin oleh sepuluh orang kepala sekolah. Pada Tahun 2007. Sekolah ini menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan sebelumnya dengan KBK. Sejak Tahun 2019 SMAN 1 Tolitoli telah menerapkan sistem sekolah digital dalam proses pembelajaran. Pada Tanggal 28 Oktober 2021 SMAN 1 Tolitoli meluncurkan secara resmi program sekolah digital.

2. Profil SMAN 1 Tolitoli

a. Identitas Sekolah

- | | |
|-------------------------|---|
| 1) Nama Sekolah | : SMAN 1 Tolitoli |
| 2) Telepon | : (0453)21043-21204 |
| 3) NSS | : 3011180608011 |
| 4) NPSN | : 40202309 |
| 5) SK Pendirian Sekolah | : 1963 |
| 6) Status Sekolah | : Negeri |
| 7) Akreditasi | : A |
| 8) Alamat | : Jalan Jenderal Ahmad Yani No.8, Tolitoli |
| 9) Laman | : https://web.sman1tolitoli.sch.id . |

b. Data Tanah dan Bangunan

- 1) Luas Tanah : 5191 M²
- 2) Luas Bangunan : 1583 M²
- 3) Luas Pekarangan : 3017 M²
- 4) Penerangan : PLN
- 5) Air : PDAM

c. Data Jumlah Guru, Pegawai, dan Peserta Didik

- 1) Jumlah Guru : 63 Orang
- 2) Jumlah Pegawai : 29 Orang
- 3) Jumlah Peserta didik : 774 Orang

d. Profil Kepala Sekolah

- a) Nama : Drs. Mohammad Ridwan M. Ahmad
- b) NIP : 196709141994031009
- c) Jabatan : Kepala Sekolah
- d) Alamat : Jl. Gajah Mada 2 No.4 Kelurahan Baru

3. Visi dan Misi SMAN 1 Tolitoli

a) Visi

Mewujudkan sekolah “IBA” (Iptek Berbasis Digital, Budaya dan Agamis) yaitu sekolah yang: ber-Iptek Digital, Berbudaya yang selalu dilandasi nilai-nilai agama.

b) Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang efektif, kreatif dan inovatif
- 2) Meningkatkan semangat kompetitif kearah yang positif kepada semua warga sekolah
- 3) Menciptakan situasi yang kondusif agamis dilingkungan sekolah

- 4) Mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga mampu berprestasi
- 5) Menerapkan manajemen partisipasi dengan melibatkan seluruh warga sekolah dengan stake holder sekolah
- 6) Meningkatkan kepedulian seluruh warga sekolah terhadap lingkungan dan masyarakat sekitarnya

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji statistik yang digunakan untuk menentukan apakah distribusi suatu data mengikuti distribusi normal atau tidak. Oleh karena itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pengujian normalitas data harus dilakukan terlebih dahulu. Jika nilai sig lebih besar dari 0,05 data yang diuji dianggap memiliki distribusi normal, sedangkan jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 data tersebut dianggap tidak memiliki distribusi normal. Hasil uji normalitas ini diperoleh dengan bantuan pengolahan data menggunakan SPSS dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.059	152	.200*	.988	152	.240

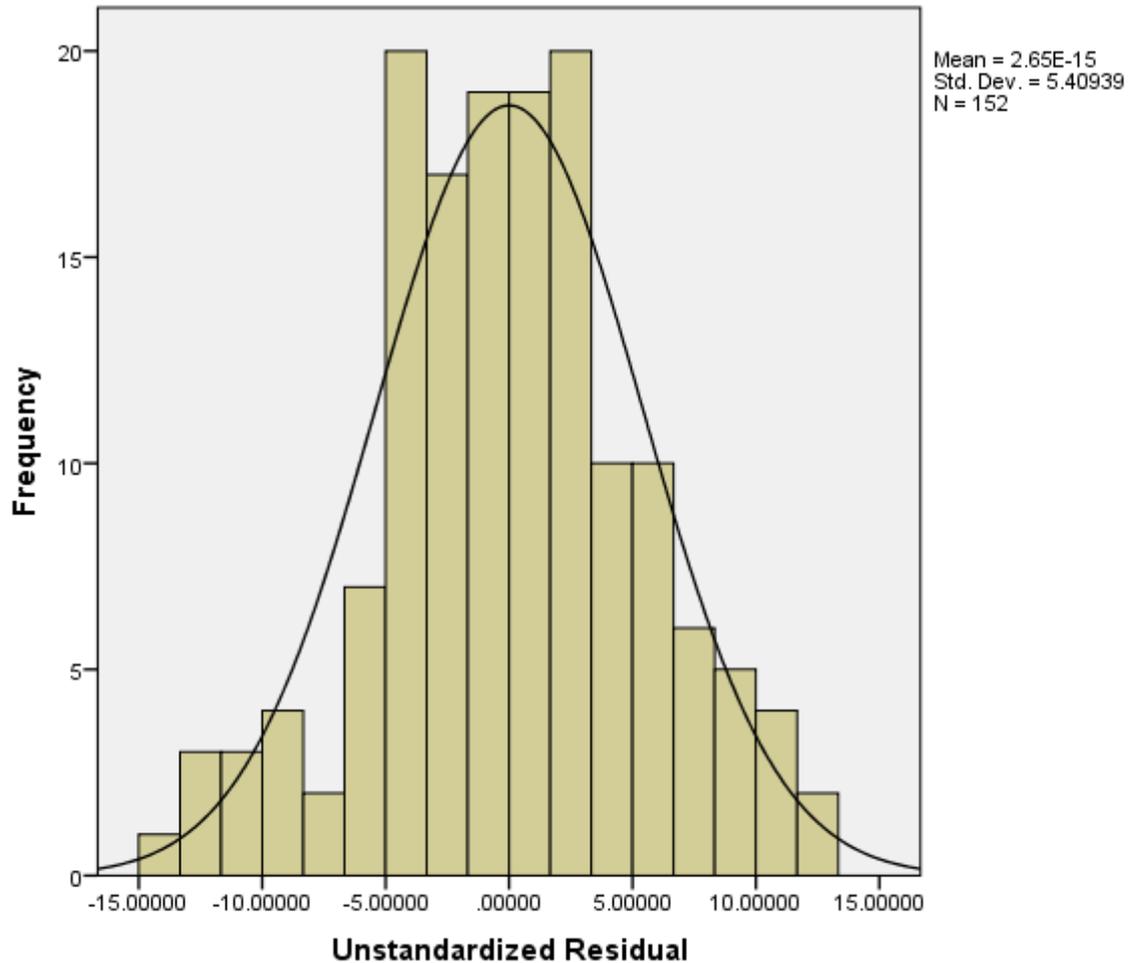
*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber Data: Primer diolah 2024

Berdasarkan hasil output, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal dan memenuhi salah satu prasyarat utama untuk analisis statistik

lebih lanjut. Selain itu pengujian menggunakan nilai signifikansi, normalitas data juga diuji dengan metode visual melalui histogram normal pada SPSS, seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.1.



Sumber Data: Primer diolah 2024

Gambar 4.1 Histogram Normalitas

Histogram menyerupai lonceng adalah representasi visual dari distribusi normal, juga dikenal sebagai distribusi Gaussian. Dalam distribusi ini sebagian besar titik data mengelompokkan disekitar nilai tengah (*mean*), menciptakan puncak lonceng. Frekuensi data secara bertahap berkurang saat bergerak menjauh dari nilai tengah, frekuensi data menurun secara bertahap di kedua sisi. Ini

menciptakan ekor pada grafik yang mendekati sumbu horizontal tetapi tidak pernah benar-benar menyentuhnya, ke kedua sisi menghasilkan kurva simetris yang khas.

2. Uji T

Uji T dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli.

**Tabel 4.2 Hasil Uji T
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	23.924	4.409		5.426	.000
	X	.353	.088	.312	4.028	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber Data: Primer diolah 2024

Berdasarkan tabel di atas, nilai yang diperoleh sebesar 4.028. Dengan nilai ini, dan mengingat jumlah sampel (n) sebanyak 152, nilai derajat kebebasan (df) dihitung sebanyak $n-2$, yaitu $152-2=150$. Karena nilai T sebesar 4.028 lebih besar dari pada nilai T_{tabel} 1.655 dan nilai sig kurang dari 0.05 dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli.

3. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Adapun koefisien determinasi dengan model summary dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Uji Koefisien Determinasi
Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.312 ^a	.098	.092	5.427

a. Predictors: (Constant), X

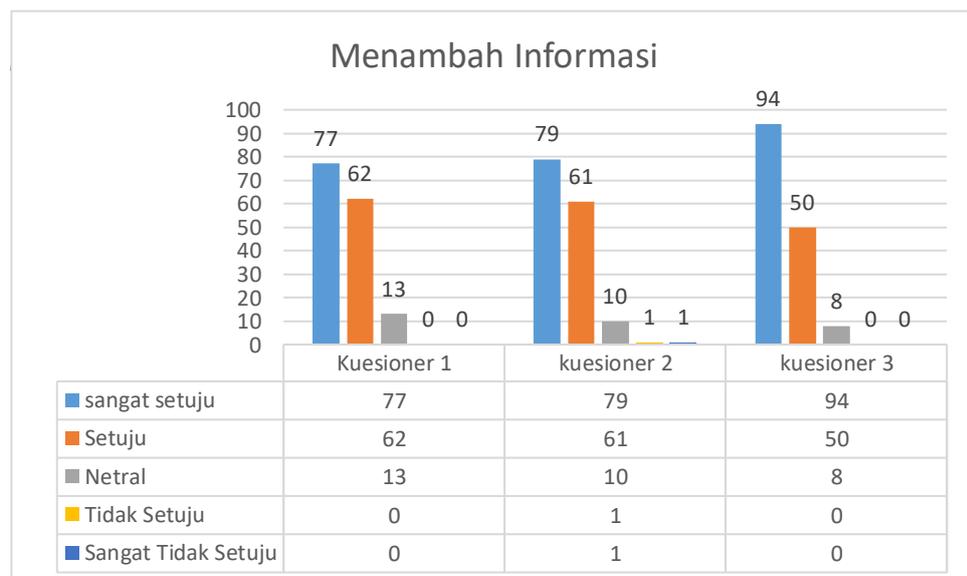
b. Dependent Variable: Y

Sumber Data: Primer diolah 2024

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) adalah $0,314^2 = 0,098$. Untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli. Jadi penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan sebesar 9,8% sedangkan sisanya 90,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli. Melalui studi ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih luas bagaimana pemanfaatan *gadget* memengaruhi kebiasaan membaca peserta didik dari segi kuantitas bacaan.

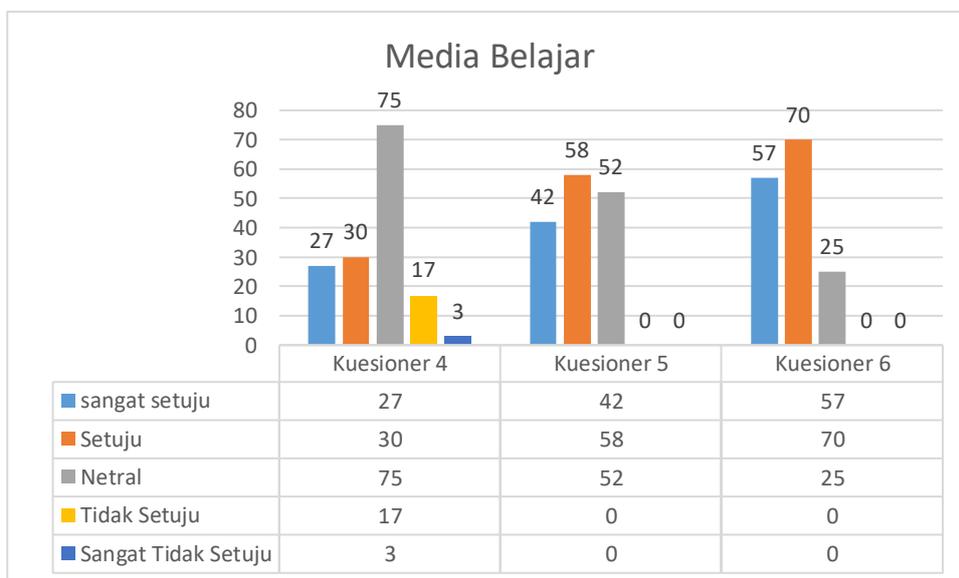


Sumber Data: Primer menambah informasi diolah 2024

Gambar 4.2 Grafik Menambah Informasi

Berdasarkan grafik di atas, tanggapan dari 152 responden terkait penggunaan *gadget* untuk mencari bahan pembelajaran di internet menunjukkan bahwa 77 orang sangat setuju, 62 orang setuju, 13 orang netral dan tidak ada yang menjawab tidak setuju atau sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik kelas XI di SMAN 1 Tolitoli memanfaatkan teknologi

untuk mendukung proses belajar mereka. Selain itu, dalam mencari pengetahuan baru dengan menggunakan *gadget*, hasil survei menunjukkan bahwa 79 orang sangat setuju, 61 orang setuju, 10 netral, sedangkan masing-masing 1 orang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Tingkat kenyamanan serta kemudahan dalam mengakses internet melalui *gadget* juga mendapat respon positif, dengan 94 orang sangat setuju, 50 orang setuju dan 8 orang bersikap netral, tidak ada responden yang menyatakan ketidaksetujuan. Hal ini menegaskan bahwa *gadget* berperan penting dalam mendukung kebutuhan belajar peserta didik.

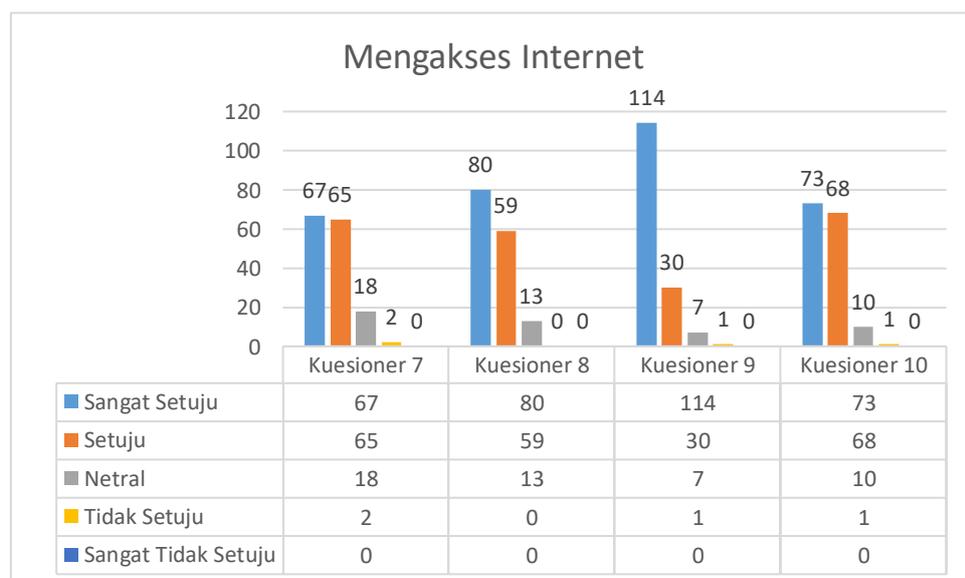


Sumber Data: Primer media belajar diolah 2024

Gambar 4.3 Grafik Media Belajar

Berdasarkan grafik di atas, tanggapan dari 152 responden mengenai preferensi membaca antara *gadget* dan buku cetak menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik kelas XI di SMAN 1 Tolitoli bersikap netral yaitu mereka ingin memberikan penilaian secara seimbang dimana mereka membaca melalui *gadget* dan juga melalui buku cetak. Sebanyak 27 orang sangat setuju dan 30 orang setuju bahwa mereka lebih suka membaca menggunakan *gadget* dibandingkan buku cetak, sementara 75 orang netral, serta 17 orang tidak setuju dan 3 orang sangat tidak

setuju. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi semakin berkembang, buku cetak masih memiliki tempat dalam kebiasaan membaca peserta didik. Selain itu, pemanfaatan *gadget* untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru juga menunjukkan hasil yang signifikan. Sebanyak 42 orang sangat setuju, 58 orang setuju, dan 52 orang netral, sementara tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju atau sangat tidak setuju. Efektivitas aplikasi belajar di *gadget* dalam membantu proses pembelajaran mendapat respon positif, dengan 57 orang sangat setuju, 70 orang setuju, dan 25 orang bersikap netral. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa terbantu dengan keberadaan aplikasi belajar yang tersedia di *gadget* mereka.

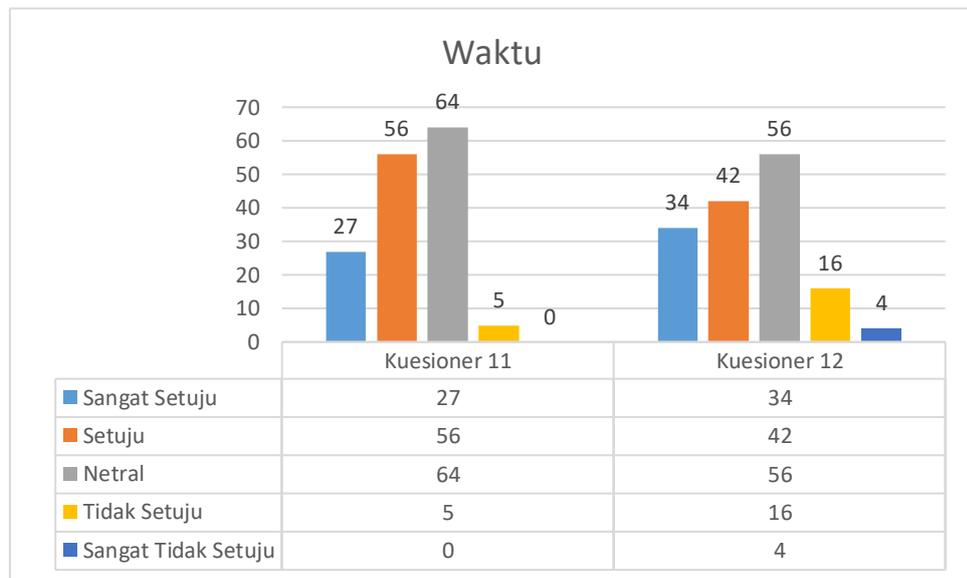


Sumber Data: Primer mengakses internet diolah 2024

Gambar 4.4 Grafik Mengakses Internet

Berdasarkan grafik di atas, mayoritas peserta didik kelas XI di SMAN 1 Tolitoli merasakan manfaat besar dari penggunaan *gadget* dalam berbagai aspek kehidupan mereka, terutama dalam menambah wawasan, mencari informasi, dan berkomunikasi. Terkait pernyataan bahwa penggunaan *gadget* dapat meningkatkan pengetahuan wawasan, sebanyak 67 orang sangat setuju, 65 orang setuju, 18 orang

netral, dan hanya 2 orang yang tidak setuju tanpa ada yang sangat setuju. Hasil serupa juga terlihat dalam data lain yang menunjukkan bahwa 73 orang sangat setuju dan 68 orang setuju bahwa *gadget* membantu mereka dalam memperluas wawasan dan pengetahuan, dengan hanya 10 orang yang bersikap netral dan 1 orang yang tidak setuju. Hal ini menegaskan bahwa sebagian besar peserta didik memanfaatkan *gadget* sebagai sarana untuk belajar dan memperoleh informasi. Selain itu penggunaan internet melalui *gadget* juga menjadi kebiasaan yang umum dikalangan peserta didik untuk mencari informasi yang bermanfaat. Sebanyak 80 orang sangat setuju dan 59 orang setuju bahwa mereka sering menggunakan internet untuk keperluan ini, sementara 13 orang bersikap netral dan tidak ada yang menyatakan ketidaksetujuan. Fakta ini menunjukkan bahwa internet bukan hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sumber informasi yang sering diakses oleh peserta didik untuk menunjang pembelajaran mereka. Disisi lain, *gadget* juga memainkan peran penting dalam mempermudah komunikasi. Sebanyak 114 orang sangat setuju dan 30 orang setuju bahwa internet di *gadget* membantu mereka dalam berkomunikasi dengan teman dan keluarga, sementara 7 orang bersikap netral dan hanya 1 orang yang tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa selain sebagai alat bantu pembelajaran, *gadget* juga memiliki peran sosial yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dikalangan peserta didik SMAN 1 Tolitoli memberikan banyak manfaat, baik dalam menambah wawasan, mencari informasi bermanfaat, maupun mempermudah komunikasi. Dengan tingginya tingkat persetujuan terhadap peran *gadget* dalam berbagai aspek kehidupan, terlihat bahwa teknologi digital semakin menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar dan interaksi sosial peserta didik di era modern.

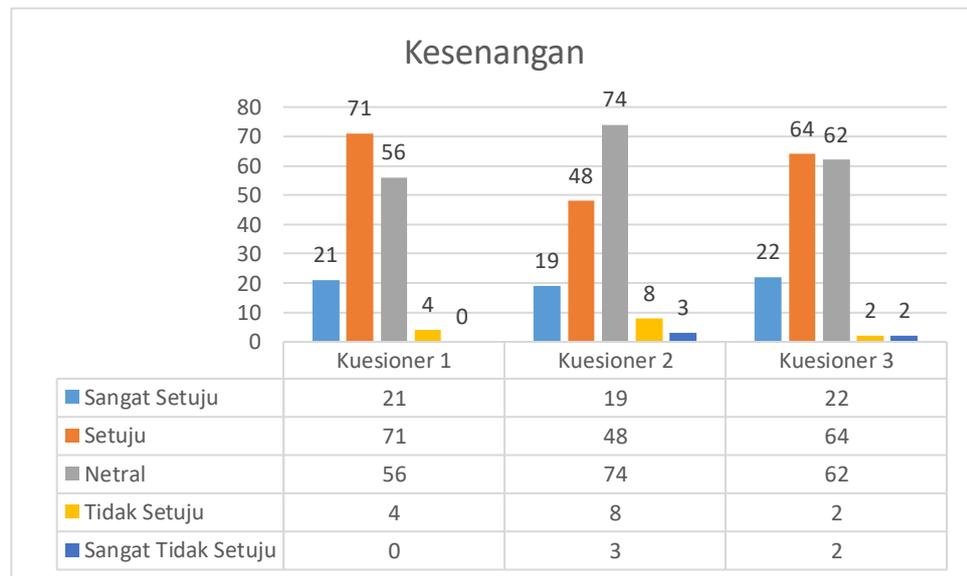


Sumber Data: Primer waktu diolah 2024

Gambar 4.5 Grafik Waktu

Berdasarkan Berdasarkan grafik di atas, tanggapan dari 152 responden mengenai penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam sehari untuk tujuan produktif serta dampaknya terhadap waktu bersama keluarga menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik kelas XI di SMAN 1 Tolitoli bersikap netral dimana peserta didik belum memberikan sikap atau pendapat yang jelas terkait pernyataan kuesioner. Dalam hal durasi penggunaan *gadget* secara produktif, sebanyak 27 orang sangat setuju dan 56 orang setuju, sementara 64 orang bersikap netral dan hanya 5 orang yang tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak memiliki pendapat yang tegas mengenai apakah mereka menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam sehari untuk tujuan yang produktif atau tidak. Sementara itu, terkait dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap waktu bersama keluarga, sebanyak 34 orang sangat setuju dan 42 orang setuju bahwa *gadget* tidak mengganggu waktu mereka bersama keluarga. Namun, masih ada 56 orang yang bersikap netral, sementara 16 orang tidak setuju dan 4 orang sangat tidak setuju. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memiliki pandangan yang

jelas mengenai sejauh mana penggunaan *gadget* memengaruhi aktivitas produktif mereka maupun interaksi dengan keluarga.

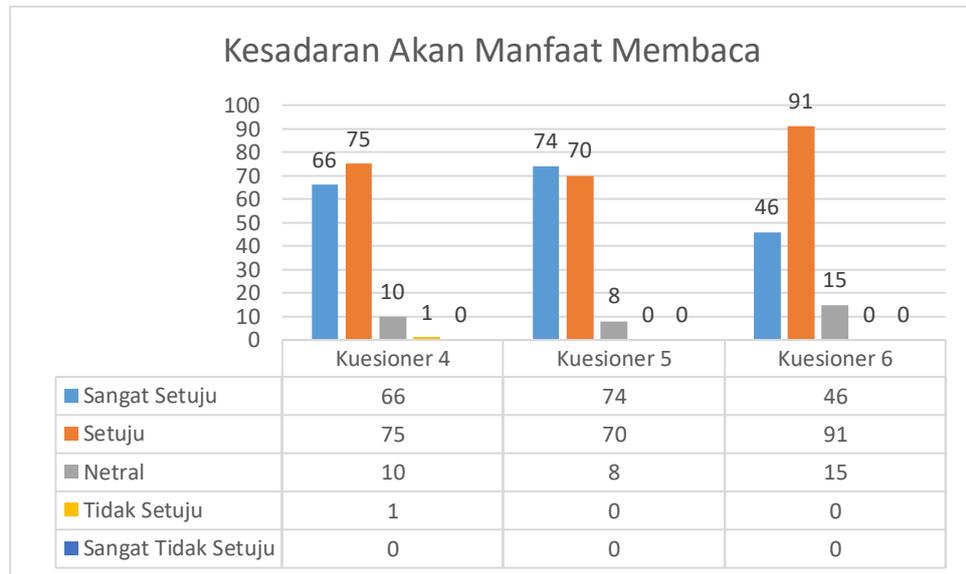


Sumber Data: Primer kesenangan diolah 2024

Gambar 4.6 Grafik Kesenangan

Berdasarkan grafik di atas, tanggapan dari 152 responden mengenai kebiasaan membaca menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik kelas XI di SMAN 1 Tolitoli menikmati aktivitas tersebut. Sebanyak 21 orang sangat setuju dan 71 orang setuju bahwa mereka menikmati waktu yang dihabiskan untuk membaca, sementara 56 orang bersikap netral dan hanya 4 orang yang tidak setuju. Selain itu, dalam hal menganggap membaca sebagai hobi, sebanyak 19 orang sangat setuju dan 48 orang setuju, sedangkan 74 orang bersikap netral dan ada sebagian kecil yang tidak setuju maupun sangat setuju. Meskipun begitu banyak peserta didik yang merasa puas dan bahagia setelah membaca dengan 22 orang sangat setuju dan 64 orang setuju, sementara 62 orang netral dan hanya 4 orang yang tidak setuju atau sangat tidak setuju. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik menikmati kegiatan membaca dan merasa kepuasan serta manfaat

setelah melakukannya, meskipun tidak selalu menjadikannya hobi utama dalam kehidupan sehari-hari.

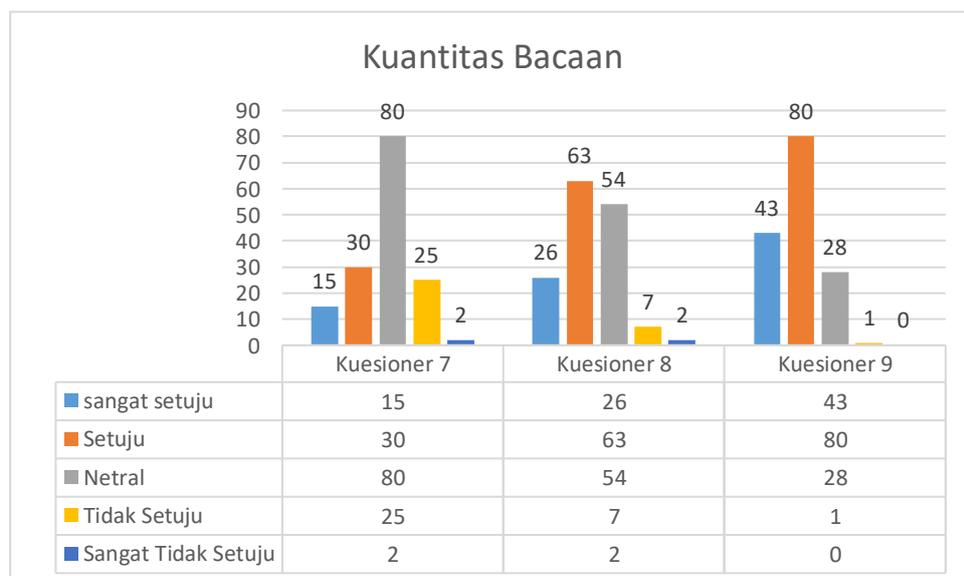


Sumber Data: Primer kesadaran akan manfaat membaca diolah 2024

Gambar 4.7 Grafik Kesadaran Akan Manfaat Membaca

Berdasarkan grafik di atas, tanggapan dari 152 responden mengenai pentingnya membaca menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik kelas XI di SMAN 1 Tolitoli menyadari manfaat dari kegiatan tersebut, baik dalam meningkatkan pengetahuan maupun memberikan manfaat secara keseluruhan. Sebanyak 66 orang sangat setuju dan 75 orang setuju bahwa membaca dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mereka, sementara hanya 10 orang yang bersikap netral dan 1 orang tidak setuju. Selain itu, sebanyak 74 orang sangat setuju dan 70 orang setuju bahwa membaca adalah kegiatan yang bermanfaat, dengan hanya 8 orang yang bersikap netral dan tidak ada yang menanggapi secara negatif. Hal ini diperkuat dengan tanggapan mengenai manfaat dari bacaan buku, dimana 46 orang sangat setuju dan 91 orang setuju bahwa mereka memperoleh manfaat dari buku yang dibaca, sementara 15 orang bersikap netral dan tidak ada yang merasa tidak setuju. Dari data ini disimpulkan bahwa sebagian besar peserta

didik kelas XI di SMAN 1 Tolitoli memiliki kesadaran yang tinggi akan pentingnya membaca sebagai sarana utama dalam meningkatkan wawasan, memperluas pengetahuan, serta memperoleh berbagai manfaat yang berguna bagi perkembangan akademik dan pribadi mereka. Kesadaran ini menunjukkan bahwa membaca tidak hanya dianggap sebagai aktivitas wajib dalam proses pembelajaran, tetapi juga sebagai kebiasaan yang dapat membantu mereka memahami informasi baru, mengasah keterampilan berpikir kritis, serta memperkaya pengalaman intelektual mereka. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa peserta didik di SMAN 1 Tolitoli melihat membaca sebagai bagian penting dari perkembangan diri yang mendukung kesuksesan mereka di masa depan.

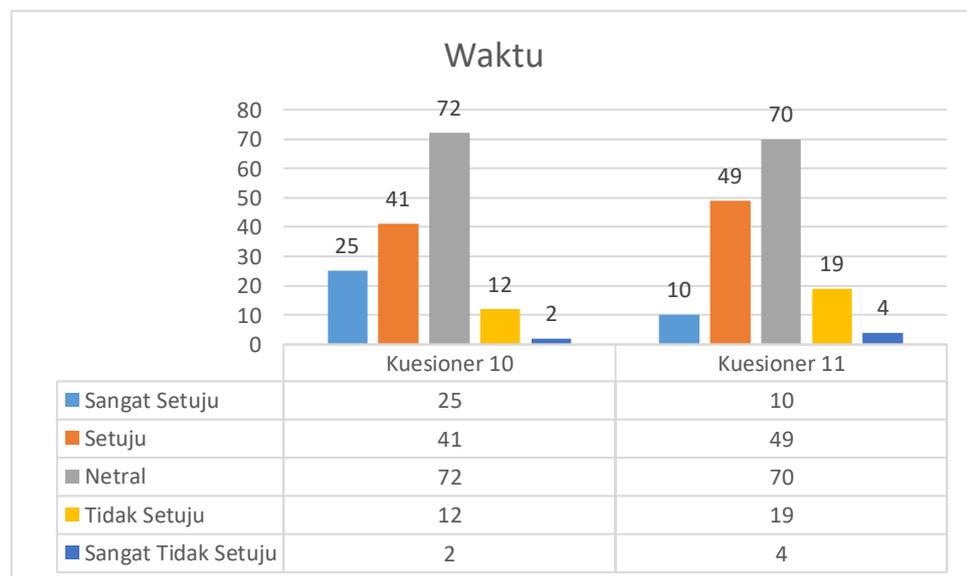


Sumber Data: Primer kuantitas bacaan diolah 2024

Gambar 4.8 Grafik Kuantitas Bacaan

Berdasarkan grafik di atas, tanggapan dari 152 responden mengenai kebiasaan membaca menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik di SMAN 1 Tolitoli cenderung membaca dalam berbagai bentuk, meskipun intensitas dan preferensi mereka bervariasi. Dalam hal frekuensi membaca lebih dari satu buku dalam sebulan, sebanyak 15 orang sangat setuju dan 30 orang setuju, sementara

mayoritas yaitu 80 orang bersikap netral dan 27 orang tidak setuju atau sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa banyak peserta didik di SMAN 1 Tolitoli belum memiliki kebiasaan membaca lebih dari satu buku per bulan secara rutin. Namun, dalam hal preferensi terhadap berbagai jenis buku, baik fisik maupun digital, sebanyak 26 orang sangat setuju dan 63 orang setuju bahwa mereka mempunyai beragam jenis bacaan, meskipun masih ada 54 orang yang bersikap netral dan sebagian kecil yang tidak setuju. Sementara itu, kebiasaan membaca artikel atau bacaan pendek di *gadget* tampak lebih umum dilakukan dengan 43 orang sangat setuju dan 80 orang setuju bahwa mereka sering membaca melalui perangkat digital, sementara hanya 28 orang yang bersikap netral dan 1 orang tidak setuju. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa meskipun mayoritas peserta didik belum secara konsisten membaca buku dalam sebulan, mereka tetap memiliki minat terhadap berbagai jenis bacaan, terutama dalam bentuk artikel atau bacaan pendek di *gadget*.



Sumber Data: Primer waktu diolah 2024

Gambar 4.9 Garfik Waktu

Berdasarkan grafik di atas, mayoritas peserta didik bersikap netral yang menunjukkan bahwa mereka mungkin membaca sesekali tanpa pola yang

konsisten. Sebanyak 25 orang sangat setuju dan 41 orang setuju bahwa mereka membaca setiap hari, sementara 72 orang netral dan 14 orang tidak setuju atau sangat tidak setuju. Dalam hal peningkatan waktu membaca hanya 10 orang yang sangat setuju dan 49 orang yang setuju, sedangkan 70 orang memilih netral dan 23 orang tidak setuju atau sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memiliki kecenderungan yang jelas dalam menjadikan membaca sebagai rutinitas harian atau dalam meningkatkan waktu yang mereka habiskan untuk membaca. Meskipun tetap dilakukan intensitas dan konsistensinya masih beragam di kalangan peserta didik.

Berdasarkan hasil uji T_{hitung} diperoleh nilai T_{hitung} 4.028 yang lebih besar dari T_{tabel} 1.655. “Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli”. Penggunaan *gadget* memiliki pengaruh sebesar 9,8%, hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada faktor lain yang juga mempengaruhi minat baca, keberadaan dan intensitas penggunaan *gadget* tetap memberikan kontribusi yang signifikan.

Temuan ini sejalan dengan teori multimedia (*cognitive theory of multimedia learning*) teori ini dikemukakan Mayer. Menurut Mayer, teori multimedia menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video dibandingkan satu bentuk, media saja.¹ Dalam konteks pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik, teori ini relevan karena *gadget* memungkinkan menyampaikan informasi dalam berbagai format, seperti *e-book*, dan infografis. Kehadiran elemen multimedia memberikan dampak positif terhadap ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam kegiatan membaca. Hal ini berdampak pada peningkatan minat baca

¹ An-nisa Nur Sholihah Indah Sepetiani, *et al.*, “Analisis Teoritis Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal SENDIKA: Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 2 (Desember 2018): 156.

mereka, karena multimedia menawarkan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Integritas video, audio, animasi, dan elemen visual lainnya dapat membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat, yang pada akhirnya mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses membaca.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli, meskipun kontribusinya pengaruhnya hanya sebesar 9,8%. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat faktor lain diluar penelitian ini yang turut memengaruhi minat baca peserta didik. Temuan ini menegaskan pentingnya perhatian terhadap peran *gadget* dalam membentuk kebiasaan membaca. Penggunaan *gadget* yang tepat dapat menjadi alat yang mendukung peningkatan minat baca, namun jika tidak terkontrol dengan baik, justru berpotensi mengalihkan fokus peserta didik dari aktivitas membaca. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang efektif dalam mengoptimalkan pemanfaatan *gadget* agar dapat memberikan dampak positif terhadap minat baca. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi studi lebih lanjut yang meneliti faktor-faktor lain yang berkontribusi terhadap minat baca. Penelitian mendatang diharapkan dapat mengeksplorasi strategi yang lebih komprehensif untuk meningkatkan minat baca peserta didik, baik melalui pendekatan teknologi maupun metode pembelajaran lainnya yang lebih inovatif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji T_{hitung} sebesar $4.028 > 1.655$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat baca peserta didik SMAN 1 Tolitoli. Penggunaan *gadget* memiliki pengaruh sebesar 9,8%, hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada faktor lain yang juga mempengaruhi minat baca, keberadaan intensitas penggunaan *gadget* tetap memberikan kontribusi.

B. Implikasi Penelitian

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat berbagai teori yang berkaitan dengan pemahaman tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap minat baca, terutama dalam konteks teori multimedia. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kebiasaan membaca seseorang. Selain itu, temuan ini dapat menjadi pijakan bagi penelitian-penelitian berikutnya yang berfokus pada ketrkaitan antara teknologi digital dan minat baca, sehingga dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai cara teknologi memengaruhi pola dan kebiasaan membaca di era digital

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan *gadget* secara lebih produktif untuk meningkatkan minat baca dengan mengakses buku digital, jurnal ilmiah, dan sumber

edukatif lainnya. Mereka juga dapat mengatur waktu penggunaan *gadget* agar tidak mengurangi kebiasaan membaca buku fisik dan tetap menjaga keseimbangan dalam memperoleh informasi.

b. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi peserta didik seperti menambahkan buku-buku perpustakaan digital, mengadakan program literasi berbasis teknologi, serta membimbing peserta didik dalam memilah informasi yang bermanfaat. Selain itu, sekolah dapat menyusun kebijakan terkait penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah agar tetap mendukung proses pembelajaran yang efektif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh spesifik dari berbagai minat baca, serta mencari strategi paling efektif dalam memadukan teknologi dengan kebiasaan membaca. Peneliti lebih lanjut juga dapat membandingkan minat baca melalui *gadget* dengan metode konvensional untuk memahami perubahan pola literasi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, Ema Dian, Siti Madfuah, dan Mila Roysa. "Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal Prasasti Ilmu* 1, no. 3 (2021): 21-27. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/jpi/article/view/6648>
- Akina, Muhammad. "Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* Terhadap Minat Membaca Al-Quran (Studi Kasus Siswa/I MAN 1 Medan)" Skripsi diterbitkan, Fakultas Ushuluddin, UIN Sumatera Utara, Medan, 2022
- Alpian, Viny Sarah, dan Ika Yatri. "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2022): 5573-5562. <https://edukatif.org/edukatif/article/download/3298/pdf>
- Ashifa, Riswati, Yulianti, dan Yona Wahyuningsih. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5, no. 1 (Desember 2022): 503-510. <http://jonedu.org/index.php/joe> (Diakses 2 Juli 2024).
- Aulia, Bagus Fadlan, Salwa Shofiyah Subarjah, dan Yuli Rahma. "Media Sosial Sebagai Sarana Peningkatan Literasi Digital Masyarakat." *Jurnal Bima: Pusat Publikasih Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2, no. 2 (Juli 2024): 86-93. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Bima/article/view/806/828> (2 Juli 2024).
- Bangsawan, Irwan P. Ratu. *Mengembangkan Minat Baca*. Sumatera: PT Pustaka Adhikara Mediatama, Maret 2023.
- Banowati, Eka Nanda, *et al.*, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa Kelas II di SDN 2 Kedungsarimulyo." *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1, no. 4 (Oktober 2023): 116-127. <https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/download/448/448> (Diakses 24 Juni 2024).
- Bella, Murti Numa. "Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Menggunakan Metode Resitasi Berbasis Read Challenge dalam Masa Pandemi Covid-19 di SD baitul Salam" Skripsi diterbitkan, Jurusan Tarbiyah, Universitas Muhammadiyah, Jakarta, 2022
- Daeng, Intan Trivena Maria, *et al.*, " Penggunaan *Smartphone* dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado." *Jurnal Acta Diurna* 4, no. 1 (2016): 2-15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/15482> (Diakses 28 Mei 2024).
- Fatmasari, Ria Kristia, dan Husniyatul Fitriyah. *Keterampilan Membaca*. Cet. I; Bangkalan: STKIP, 2018.
- Hariato, Erwin. "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Pendidikan Didaktika* 9, no. 1 (Februari 2020): 1-8. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2>, (Diakses 23 Juni 2024).

- Hudaya, Adeng. "Pengaruh *Gadget* terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik." *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (Apr 2018): 86-97. <https://core.ac.uk/reader/236197180> (Diakses 4 Juli 2024).
- Hutabarat, July Trisnawati, *et al.*. "Pengabdian Masyarakat kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak *gadget* di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon." *Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia* 1, no. 4 (Desember 2022): 14-25. <https://jurnal2.untagsmg.ac.id/index.php/Perigel/article/view/227>, (Diakses 22 Juni 2024).
- Irdawati. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 5, no. 4 (2017) 1-14. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/12210>, (Diakses 23 Juni 2024).
- Jannah, Rini Raudhatul, Suryadi, dan Rila Rahma Mulyani. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan." *Jurnal EduTech* 9, no. 2 (September 2023): 220-227. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/download/16388/pdf> (Diakses 4 Juli 2024).
- Jusmansyah, Muhamad. "Analisis Pengaruh Current Ratio, Debt To Equity Ratio, Total Assent Turn Over, dan Return on Equity." *Jurnal Ekonomi dan Manajemen* 9, no. 2 (Oktober 2020): 179-198. <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/ema/article/download/1253/879> (Diakses 4 Juli 2024)
- Kasiyun, Suharmono. "Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa." *Jurnal Pena Indonesia* 1, no. 1 (Maret 2015): 79-95. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpi/article/view/140> (Diakses 24 Juni 2024).
- Kemenag,. Al-Alaq *Quran*, QS, 1-5.
- Khasanah, Aan dan Isah Cahyani. "Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Menggunakan Strategi Question Answer Relationships (QAR) pada Siswa Kelas Dasar." *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (Juli 2016): 161-175. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/article/download/6468/4411> (Diakses 2 Juli 2024).
- Khoiruddin, Arif, Imam Taulabi, dan Ali Imron. "Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini di Taman Baca Masyarakat." *Journal An-nafs* 1, no. 2 (Desember 2016): 291-319. <https://ejournal.uit-irboyo.ac.id/index.php/psikologi/article/view/295> (Diakses 2 Juli 2024).
- Mashudi, Esya Anesty dan Sapti Monasari, "Damapak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kesehatan Mata dan Postur pada Anak Usia Dini." *THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6, no. 1 (Januari 2024): 16-22. <https://riset.unisma.ac.id/index.php/thufuli/article/download/21195/16247/65140>

- Matondang, Asnawati. "Pengaruh Antara Minat dan Motivasi dengan Prestasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2018) 24-32. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/1215>, (Diakses 23 Juni 2024).
- Miranti, Putri dan Lili Dasa Putri. "Waspada Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* 6, no. 1 (Juni 2021): 58-66. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/download/3205/1757> (Diakses 4 Juli 2024).
- Parker, Christina. "Laptops and Literacy: Learning in the Wireless Classroom." *Journal of Teaching and Learning* 5, no. 1 (November 2007): 77-79. https://www.researchgate.net/publication/316056589_Laptops_and_Literacy_Learning_in_the_Wireless_Classroom (Diakses 12 Februari 2025).
- Pebriana, Putri Hana. "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (Juni 2017): 1-11. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26/24> (Diakses 2 Juli 2024).
- Prasetyo, Arief Kurniawan Nur, dan Lutfan Lazuardi. "Desain Rekam Medis Elektronik Berbasis Tablet Pc Untuk Mendukung Pelayanan Kesehatan Ibu dan Anak di Rumah Sakit." *Journal of Information Systems for Public Health* 2, no. 2 (Agustus 2017): 12-17. <https://jurnal.ugm.ac.id/jisph/article/download/9138/29583>
- Pujihastuti, Isti. "Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian." *Jurnal Agribisni dan Pengembangan Wilayah* 2, no. 1 (Desember 2010): 43-56. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/cefars/article/view/63/34> (Diakses 11 Juli 2024)
- Putri, Arwita, *et al.*, "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi." *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris* 3, no. 2 (Agustus 2023): 51-62. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/JUPENSI/article/view/184>, (Diakses 24 Juni 2024).
- Rahmawati Putri. "Penggunaan Gadget dan Dampak Pada Karakter Peduli Sosial Anak Usia Sekolah Dasar" Skripsi diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah, Magelang, 2022.
- Rauf, Maharani. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Literasi Minat Membaca dan Menulis Siswa UPT SPF SDN Maredekaya 2 Kota Makassar" Tesis diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa, Makassar, 2023.
- Riswano, Ano. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTIK UIN Ar-Raniry" Skripsi diterbitkan, Jurusan Tarbiyah, UIN Ar-Raniry, Lampung, 2020.
- Rosiyanti, Hastri dan Rahmita Nurul Muthmainnah. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika

- Dasar.” *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 4, no. 1 (2018): 25-36. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/2750/2360> (Diakses 5 Juli 2024).
- Rusmiati. “Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonommi* 1, no. 1 (Februari 2017): 21-36. <https://jurnal.unuha.ac.id/index.php/utility/article/view/60>, (Diakses 22 Juni 2024).
- Sampe, Markus, Maxsel Koro, dan Estherana Vilalina Tunliu “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD Negeri Sekteo Kecamatan Mollo Tengah Kabupaten TTS.” *Journal of Character and Elementary Education* 1, no. 3 (Mei 2023): 51.
- Santoso, Imam dan Harries Madiistriyatno. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Cet. I; Tangerang: Indigo, 2021.
- Septiani, An-nisa Nur Sholihah Indah, *et al.* “Analisis Teoritis Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal SENDIKA: Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 2 (Desember 2018): 150-159.
- Setyaningsih, Emy dan Dwi Setyowatie. “Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget* Serta Media Sosial di Kalangan Anak-Anak dan Remaja.” *Indonesian Journal of Community Service and Innovation* 3, no. 1 (Januari 2023): 64-71. <https://journal.itelkom-pwt.ac.id/index.php/ijcosin/article/view/919/291> (Diakses 3 Juli 2024).
- Siregar, Nur Hapipa dan Rahmi Wiza. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap akhlak Remaja.” *An-Nuha Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (Mei 2022): 152-158. <http://annuha.ppj.unp.ac.id/index.php/annuha/article/view/36/18> (Diakses 3 Juli 2024).
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cet. IV; Jakarta: Suwito, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cet. I; Bandung: Sutopo, 2019.
- Sulistiyani, Andri, *et al.* “Efisiensi *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SD Di Kelurahan Sekar Mawar Kabupaten Indragiri Hulu.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (Spetember 2022): 95-102. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/covit/article/view/6778> (Diakses 2 Juli 2024).
- Syifa, Layyinat, Eka Sari Setianingsih, dan Joko Sulianto. “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (November 2019): 528-533. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index> (Diakses 2 Juli 2024).

Unthari, Puthi Dwi, *et al.* “Hubungan Antara Perilaku Penggunaan Laptop dengan Kesehatan pada Mahasiswa Kebidanan Universitas Sumatera Barat” *Journal of Vocational Education and Information Technology* 3, no. 2 (2022): 42-47. <https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/jveit/article/download/832/369/4373>

W, Gulo, *Metodologi Penelitian*. Cet. VIII; Jakarta: Gramedia, 2002.

Widianto, Eko, dan Subyantoro. “Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode SQ3R dengan Media Gambar.” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 4, no. 1 (2015): 1-12. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/download/7380/5093>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokaramapalu.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

Nomor : 3708 /Un. 24/F.I/PP.00.9/07/2024

Sigi, 31 Juli 2024

Lampiran : -

Hal : Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Tolitoli

di

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu :

Nama : Cindi Amalia Hapsari
NIM : 211010138
Tempat Tanggal Lahir : Tolitoli, 24 Maret 2002
Semester : VI (Enam)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Dewi Sartika
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP MINAT BACA PESERTA DIDIK DI
SMAN 1 TOLITOLI.
No. HP : 082394292256

Dosen Pembimbing :

1. Dr. Djamil M.Nur M.Pfissss
2. Arda, S.Si., M.Pd

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah yang Bapak/Ibu Pimpin.

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.



Wassalam,
Dekan,

Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 107312312005011070

Lampiran 2. Surat Keterangan Selesai Peneliti



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS DIKMEN WILAYAH VI
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TOLITOLI**



Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 8, Tolitoli, 94511, Telepon (0453) 21043, 21204
Laman www.sman1tolitoli.sch.id, Pos-el sman1tolitoli@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 074/402/SMA-Cabdisdik/2024

Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Tolitoli menerangkan

Nama : Cindi Amalia Hapsari
NIM : 201010138
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
judul penelitian : *"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMA Negeri 1 Tolitoli"*

Benar yang bersangkutan telah selesai melaksanakan Penelitian pada tanggal 07 Agustus sampai dengan 14 Agustus 2024 di SMA Negeri 1 Tolitoli.

Surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana perlunya.



14 Agustus 2024
Kepala Sekolah

Drs. Mohammad Ridwan M. Ahmad
Kabina Tkt.I
NIP 196709141994031009

Lampiran 3. Modul Ajar SMAN 1 Tolitoli

MODUL PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN

- ELEMEN -

INFORMASI UMUM :

Nama Penyusun	: Sugeng Trisno, S.Pd
Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Tolitoli
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Fase/Kelas/Semester	: E/X/Ganjil
Mata Pelajaran	: Prakarya dan Kewirausahaan
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan x 2 JP (@45 Menit/JP)
Kompetensi Awal	: Sebelum mempelajari modul ini peserta didik harus memahami tentang Produk kerajinan.
Profil Pelajar Pancasila	: Siswa beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Bernalar Kritis, Gotong royong, Mandiri
Sarana dan Prasarana	: <ul style="list-style-type: none">➤ Buku literatur, E-Book, Youtube, Tautan Edukasi.➤ Laptop, Smartphone, Infokus.➤ Power point➤ Jaringan internet
Target Peserta Didik	: Modul Ajar ini dapat digunakan untuk mengajar : <ul style="list-style-type: none">○ Peserta Didik Reguler○ Peserta Didik dengan hambatan belajar○ Peserta Didik Cerdas Berbakat Istimewa (CBI)○ Peserta Didik Berkebutuhan Khusus
Model Pembelajaran yang Digunakan	: Problem Based Learning / PBL dengan Pendekatan Saintifik
Metode Pembelajaran	: Diskusi, penugasan.
Media Pembelajaran	: 1. Buku literature, E-Book.

INFORMASI KHUSUS :

Elemen	: Observasi dan Eksplorasi
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber
Tujuan Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none">1. Mengeksplorasi aneka produk kerajinan nusantara yang ada di daerahnya2. Mengeksplorasi bentuk, bahan, alat, teknik, aspek ergonomis, dan nilai ekonomis sebuah produk kerajinan
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	: <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mampu Menjelaskan alat dan bahan produk kerajinan2. Peserta didik mampu Menjelaskan teknik pembuatan produk kerajinan3. Peserta didik mampu Mengidentifikasi aspek ergonomis dan nilai ekonomis suatu produk kerajinan.

ALUR KONSEP PEMBELAJARAN

ELEMEN -1-

Capaian Pembelajaran

Observasi dan Eksplorasi

Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber

Pertemuan
-1-

Peserta Didik Mampu Mengeksplorasi aneka produk kerajinan nusantara yang ada di daerahnya

Pertemuan
-2-

Peserta Didik Mampu Mengeksplorasi bentuk, bahan, alat, teknik, aspek ergonomis, dan nilai ekonomis sebuah produk kerajinan

KOMPETENSI INTI

Pertemuan Ke -1-

- A. Tujuan Pembelajaran** : 1. Peserta Didik Mampu Mengeksplorasi aneka produk kerajinan nusantara yang ada di daerahnya
2. Peserta Didik Mampu Mengeksplorasi bentuk, bahan, alat, teknik, aspek ergonomis, dan nilai ekonomis sebuah produk kerajinan.
- B. Pemahaman Bermakna** : Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber
- C. Pertanyaan Pemantik** : Apa yang kamu lakukan jika melihat produk kerajinan ?
- D. Model Pembelajaran** : Problem Based Learning (PBL)
- E. Media Pembelajaran** : PPT, Vidio Pembelajaran, dan Youtube.
- F. Kegiatan Pembelajaran**

Tahapan Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan.	10 Menit
1. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, presensi dan menanyakan kesiapan belajar 2. Peserta didik menyimak motivasi dari guru, serta diselingi dengan yel-yel dan Ice Breaking. 3. Peserta melaksanakan Pre Test melalui <i>Google Form</i>	10 menit
Kegiatan Inti	80 Menit
Orientasi Siswa Pada Masalah : 1. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan diikuti. 2. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. 3. Peserta Didik Peserta didik menyimak tampilan tayangan pada media pembelajaran yang berkaitan dengan aneka produk kerajinan nusantara dengan antusias dan cermat. 4. Peserta Didik menentukan masalah dari Media Pembelajaran.	10 menit
Mengorganisasi Siswa untuk belajar : 1. Peserta didik membentuk kelompok. Peserta didik berdiskusi berbagi tugas untuk mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar dari permasalahan, dengan cara mencari literasi, informasi diinternet menggunakan <i>smartphone</i> tentang Mengeksplorasi aneka produk kerajinan nusantara yang ada di daerahnya.	20 menit

<p>Membimbing penyelidikan Individu dan kelompok :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi hasil penyelidikan, dan berbagi informasi tentang masalah yang terkait dengan materi yang diajarkan pada pertemuan ini dengan kelompoknya sendiri maupun kelompok lain, melalui teman yang dianggap mampu dalam kelompoknya sebagai juru bicara dikelompok tersebut. 2. Kelompok lain menanggapi dari hasil paparan siswa dari masing masing kelompok. 	20 menit
<p>Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melalui kelompok membuat rancangan hasil pemecahan masalah seperti membuat laporan berdasarkan rumusan masalah yang sudah diselesaikan pada kelompok masing-masing. 2. Peserta didik memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru terkait materi yang diajarkan. 	20 menit
<p>Kegiatan Penutup</p>	10 Menit
<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuat kesimpulan terkait dengan materi yang dipelajari pada pertemuan ini. 2. Peserta didik menjawab soal post test dengan baik. <i>(dalam bentuk Google Form)</i> 3. Peserta didik menyimak rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup. 	
<p>Kegiatan Refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran? 2. Apakah semua peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran? 3. Apa saja kesulitan peserta didik yang dapat diidentifikasi pada kegiatan pembelajaran? 4. Apakah peserta didik yang memiliki kesulitan ketika berkegiatan dapat teratasi dengan baik? 5. Apa strategi agar seluruh peserta didik dapat menuntaskan pembelajaran? 	

G. Asemen

Jenis Asesmen	Bentuk		
	Profil Pelajar Pancasila	Tertulis	Performa
Diagnostik	Penilaian diri	Jawaban singkat	
Formatif			Presentasi dan Simulasi
Sumatif			

H. Pengayaan dan Remedial :

1. Pengayaan

Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan, diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:

1. Peserta didik yang mencapai nilai sama dengan atau lebih besar dari nilai ketuntasan tapi masih dibawah nilai maksimum diberikan materi masih dalam cakupan CP dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

2. Peserta didik yang mencapai nilai maksimum diberikan materi melebihi cakupan CP dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

2. Remedial

Program remedial diberikan kepada peserta didik yang belum tuntas atau belum mencapai nilai Ketuntasan. Bagi para peserta didik ini, bila memungkinkan akan diberikan *review* pembelajaran atau bahkan pembelajaran ulang sehingga lebih memantapkan mereka untuk menempuh perbaikan pada tahap remedial. Mereka mengerjakan soal-soal yang belum mampu mereka tuntaskan pada saat mengikuti Asesmen Formatif.

I. Glosarium

Administrasi : suatu kegiatan dari suatu kelompok orang yang mengadakan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama

Perencanaan usaha : sebuah proses penentuan tujuan, visi, misi, strategi, prosedur, kebijakan serta program dan anggaran yang dibutuhkan untuk menjalankan sebuah usaha tertentu

Strength/ Kekuatan : keunggulan yang dimiliki oleh usaha yang akan kalian jalankan.

Weakness / Kelemahan : kelemahan dari usaha kalian yang dapat memberikan pengaruh negatif pada perusahaan di saat ini ataupun di masa mendatang,

Opportunities /Peluang : peluang yang dimiliki oleh sebuah usaha sehingga mempunyai kesempatan untuk dapat berkembang di masa mendatang.

Threats /Ancaman : ancaman yang mungkin bisa menjadi kendala bagi perusahaan untuk dapat berkembang. **Pemasaran** : kegiatan meneliti kebutuhan dan keinginan konsumen, menghasilkan barang atau jasa, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa

LAMPIRAN

1. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK (RINGKASAN MATERI)
2. ASESMEN DIAGNOSTIK NON KOGNITIF
3. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)
4. RUBRIK PENSKORAN TUGAS PESERTA DIDIK
5. PEDOMAN PENSKORAN TUGAS PESERTA DIDIK
6. PEMBELAJARAN REMEDIAL
7. PEMBELAJARAN PENGAYAAN
8. KISI-KISI ASESMEN

Lampiran 4. Kuesioner Online

KUESIONER PENELITIAN PENGARUH PENGUNAAN *GADGET* TERHADAP MINAT BACA PESERTA DIDIK DI SMAN 1 TOLITOLI

Responden yang terhormat,

Saya Cindi Amalia Hapsari mahasiswi Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, sedang melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca peserta didik di SMAN 1 Tolitoli. Untuk tercapainya sasaran penelitian ini, kami membutuhkan kesediaan anda untuk memberikan informasi sesuai dengan yang anda rasakan atau alami.

Jawaban yang anda berikan akan dirahasiakan dan hanya akan digunakan untuk penelitian ini. Terima Kasih untuk waktu dan kerja samanya. Partisipasi anda sangat kami hargai

Cindi Amalia Hapsari
Fakultas Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

Nama Lengkap *

Mohammad Rifky

Usia *

16

Jenis Kelamin *

Laki laki

Kelas *

.....
XI KESEHATAN 1

Memuat berbagai pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan *gadget*, Petunjuk pengisian jawaban: pilihlah salah satu pilihan jawaban di bawah ini yang sesuai dengan pendapat Anda.

Jawaban yang tersedia menunjukkan

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Netral (N)

Tidak Setuju (TS)

Sangat Tidak Setuju (STS)

Saya menggunakan gadget untuk mencari bahan pembelajaran di internet *

SS

S

N

TS

Saya mencari pengetahuan baru dengan menggunakan gadget *

SS

S

N

TS

STS

Saya merasa nyaman dan terbantu mengakses internet melalui *gadget* *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya lebih suka membaca menggunakan *gadget* dari pada buku cetak *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Aplikasi belajar di *gadget* saya sangat membantu proses belajar saya *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Dengan menggunakan *gadget*, pengetahuan dan wawasan saya semakin bertambah *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya sering menggunakan internet untuk mencari informasi yang bermanfaat *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Internet di *gadget* saya memudahkan komunikasi dengan teman dan keluarga *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Internet di *gadget* saya, membuat pengetahuan dan wawasan saya semakin bertambah *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam sehari dengan tujuan yang produktif *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya merasa penggunaan *gadget* saya tidak mengganggu waktu bersama keluarga *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Minat Baca

Minat baca merupakan suatu kecenderungan kepemilikan keinginan atau ketertarikan yang kuat disertai usaha-usaha yang terus menerus pada diri. Anda diminta untuk menjawab pertanyaan tentang minat baca.

Saya sangat menikmati waktu yang saya habiskan untuk membaca *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Membaca adalah salah satu hobi saya

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya merasa puas dan bahagia setelah membaca *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya menyadari bahwa membaca meningkatkan pengetahuan dan wawasan saya *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya percaya bahwa membaca adalah kegiatan bermanfaat *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya memperoleh manfaat dari bacaan buku *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya sering membaca lebih dari satu buku dalam sebulan *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya suka membaca berbagai jenis buku, baik fisik maupun buku digital *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya sering membaca artikel atau bacaan pendek di *gadget* *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Saya membaca setiap hari, baik buku, artikel, maupun bahan bacaan lainnya *

- SS
- S
- N
- TS
- STS

Waktu membaca saya meningkat dalam beberapa bulan terakhir *

- SS
 - S
 - N
 - TS
 - STS
-

Lampiran 5. Tabulasi Data

Sampel	PG 1	PG 2	PG 3	PG 4	PG 5	PG 6	PG 7	PG 8	PG 9	PG 10	PG 11	PG 12	X	MB 1	MB 2	MB 3	MB 4	MB 5	MB 6	MB 7	MB 8	MB 9	MB 10	MB 11	Y
S1	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	57	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
S2	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	4	3	53	3	3	3	3	4	4	2	4	4	5	3	38
S3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	49	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	39
S4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
S5	4	4	4	2	3	3	4	4	4	5	4	4	45	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	41
S6	5	4	4	3	4	3	4	5	5	4	4	4	49	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	3	49
S7	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	44	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	40
S8	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	3	3	51	3	3	4	5	4	4	3	3	4	3	3	39
S9	3	5	5	3	4	5	4	4	5	4	3	4	49	3	4	3	5	5	5	3	3	4	4	3	42
S10	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
S11	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	42	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	41
S12	5	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	47	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	3	42
S13	4	5	4	5	4	3	3	4	5	3	3	3	46	4	3	3	4	4	4	2	3	3	4	2	36
S14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	56	3	3	3	4	5	4	3	4	3	1	1	34
S15	3	4	5	3	3	4	5	5	3	3	3	3	44	3	4	3	5	4	4	2	3	3	3	3	37
S16	5	5	5	3	5	5	5	5	3	4	4	2	51	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	3	45
S17	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	59	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	49
S18	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4	55	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	39
S19	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	3	2	52	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	37
S20	5	5	5	1	3	3	4	5	5	3	5	2	46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	53
S21	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	3	4	50	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	38
S22	5	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	50	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	38
S23	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	3	53	4	4	4	5	5	4	2	4	4	3	3	42
S24	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	4	55	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	3	50

S25	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	58	3	5	4	5	5	5	4	2	4	4	3	44
S26	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	54	5	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	49
S27	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	41	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	37
S28	5	4	3	3	3	4	4	5	3	4	4	4	46	4	3	4	4	5	4	3	3	5	3	3	41
S29	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	41	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	39
S30	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	5	55	4	3	4	5	5	5	3	3	4	3	3	42
S31	5	5	5	3	5	4	4	3	5	4	4	2	49	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	41
S32	5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	45	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	40
S33	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	57	3	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	43
S34	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	3	46	4	4	3	5	4	4	3	3	3	3	3	39
S35	4	5	5	2	5	3	4	5	5	5	3	3	49	5	4	5	5	5	4	5	3	5	3	5	49
S36	4	4	5	3	3	4	4	5	5	4	3	3	47	4	3	4	5	5	4	3	4	4	3	4	43
S37	4	4	3	3	3	3	3	4	5	3	3	3	41	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	2	32
S38	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	54	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	54
S39	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	44	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	40
S40	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	4	54	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	40
S41	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	58	4	3	3	4	5	5	3	4	4	3	3	41
S42	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	2	2	40	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	50
S43	5	3	3	2	3	4	5	5	5	5	3	2	45	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	38
S44	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	56	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	4	50
S45	4	5	5	3	5	5	4	4	5	5	4	3	52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
S46	3	4	5	3	4	5	4	3	4	4	4	3	46	3	3	4	4	5	3	3	4	4	5	4	42
S47	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	56	3	2	3	3	5	3	2	3	3	3	2	32
S48	4	4	4	3	3	3	4	4	5	4	3	1	42	4	4	4	4	5	4	2	4	4	5	2	42
S49	4	4	5	4	3	3	4	3	5	4	4	3	46	4	5	4	4	4	4	3	4	3	3	4	42
S50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	47	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	37
S51	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	39
S52	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	4	54	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	2	33

S81	3	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	55	3	3	3	4	5	4	2	3	4	4	2	37
S82	3	2	3	2	3	3	2	4	4	3	4	3	36	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	38
S83	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	44	3	3	3	4	4	5	4	5	5	4	2	42
S84	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	57	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	46
S85	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	56	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	51
S86	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	3	54	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	51
S87	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	3	3	51	3	3	3	5	5	5	3	4	4	3	3	41
S88	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	3	3	51	4	3	4	5	4	5	3	4	4	4	4	44
S89	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	3	53	5	5	5	5	5	5	5	2	4	4	4	49
S90	5	5	5	3	3	4	5	4	5	5	3	5	52	4	3	3	5	5	5	3	3	5	3	2	41
S91	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	57	5	1	1	2	3	3	3	2	3	4	5	32
S92	5	5	5	1	5	4	5	5	5	5	5	5	55	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	37
S93	4	4	3	2	3	4	4	4	5	4	3	3	43	3	3	3	5	5	3	2	3	3	3	2	35
S94	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	54	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	49
S95	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	59	4	3	3	4	4	5	3	4	4	4	4	42
S96	4	4	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	51	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	48
S97	3	3	3	3	3	4	4	4	5	4	3	4	43	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	36
S98	3	5	4	3	3	4	4	5	5	4	3	4	47	4	4	3	5	5	4	2	4	4	2	3	40
S99	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	2	41	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	42
S100	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	59	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	54
S101	5	4	4	3	3	4	5	5	4	4	3	3	47	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	3	50
S102	4	4	5	5	3	5	4	5	4	4	4	4	51	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	37
S103	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	3	48	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	38
S104	3	4	5	5	5	5	5	3	4	4	2	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	34
S105	4	4	5	3	3	5	4	4	5	4	4	4	49	2	3	3	3	3	3	2	2	4	2	1	28
S106	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	58	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	43
S107	3	3	4	3	3	4	4	3	5	4	3	4	43	4	3	4	4	3	4	2	4	4	2	4	38
S108	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	55	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	49

S109	5	5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	46	3	3	4	5	5	4	1	3	4	2	3	37
S110	5	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	3	47	3	3	4	4	5	4	3	4	4	3	3	40
S111	5	5	5	3	3	3	3	4	3	4	3	3	44	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	45
S112	4	4	5	2	4	3	4	5	5	4	4	5	49	4	5	4	5	5	4	5	4	3	3	3	45
S113	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	55	4	4	5	3	3	4	3	4	4	3	3	40
S114	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	58	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	5	47
S115	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	1	52	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	47
S116	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	3	2	49	4	5	3	5	5	5	3	4	4	2	3	43
S117	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	3	3	51	4	3	4	5	5	4	3	3	4	3	3	41
S118	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	57	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	39
S119	5	5	5	2	4	4	5	5	5	5	4	4	53	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	54
S120	5	5	5	3	3	5	4	5	5	5	4	3	52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
S121	5	4	4	3	5	5	4	5	4	4	3	4	50	4	4	4	5	5	5	2	5	5	2	2	43
S122	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	3	4	53	2	3	3	3	4	4	2	4	4	3	2	34
S123	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	3	4	50	2	2	3	4	5	4	3	3	4	4	3	37
S124	4	5	5	3	4	4	5	5	5	5	3	3	51	3	3	3	5	5	5	2	3	2	3	2	36
S125	4	3	4	3	4	5	5	5	5	5	3	5	51	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	48
S126	4	5	5	3	3	3	4	4	5	4	3	3	46	4	4	3	4	5	5	4	4	3	3	2	41
S127	4	4	5	3	4	4	5	4	5	5	4	5	52	4	3	3	5	5	5	3	5	5	5	3	46
S128	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	55	3	1	3	4	4	4	2	3	4	3	2	33
S129	5	4	5	3	3	4	4	4	5	5	3	3	48	3	3	3	4	5	4	3	3	5	2	2	37
S130	4	5	5	3	5	4	3	4	5	4	3	2	47	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	50
S131	5	4	4	3	3	4	3	4	5	4	3	4	46	3	3	3	4	5	4	3	3	3	3	2	36
S132	5	5	5	2	4	4	5	4	5	4	4	4	51	4	3	4	5	5	4	2	2	4	2	2	37
S133	4	3	4	3	3	3	3	5	3	3	3	2	39	2	3	3	4	4	4	2	4	3	3	3	35
S134	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	3	3	52	4	3	4	5	5	5	4	4	3	3	4	44
S135	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	51	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
S136	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	3	3	52	4	3	3	5	4	4	3	4	4	4	3	41

Lampiran 6. Uji Validitas

Correlations

		PG1	PG2	PG3	PG4	PG5	PG6	PG7	PG8	PG9	PG10	PG11	PG12	X
PG1	Pearson Correlation	1	.437**	.290**	.035	.250**	.283**	.297**	.360**	.222**	.387**	.343**	.117	.552**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.669	.002	.000	.000	.000	.006	.000	.000	.152	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
PG2	Pearson Correlation	.437**	1	.534**	.051	.325**	.286**	.376**	.345**	.283**	.370**	.244**	.053	.588**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.529	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.520	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
PG3	Pearson Correlation	.290**	.534**	1	.178*	.406**	.393**	.392**	.259**	.295**	.407**	.301**	.165*	.641**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.029	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.042	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
PG4	Pearson Correlation	.035	.051	.178*	1	.356**	.204*	.093	.054	.056	.069	.059	.135	.382**
	Sig. (2-tailed)	.669	.529	.029		.000	.012	.253	.511	.491	.398	.474	.097	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
PG5	Pearson Correlation	.250**	.325**	.406**	.356**	1	.419**	.231**	.239**	.199*	.327**	.273**	.103	.603**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.000		.000	.004	.003	.014	.000	.001	.206	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
PG6	Pearson Correlation	.283**	.286**	.393**	.204*	.419**	1	.407**	.302**	.221**	.469**	.316**	.217**	.646**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.012	.000		.000	.000	.006	.000	.000	.007	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
PG7	Pearson Correlation	.297**	.376**	.392**	.093	.231**	.407**	1	.396**	.354**	.637**	.216**	.208*	.643**

MB6	Pearson Correlation	.373**	.456**	.366**	.520**	.491**	1	.409**	.421**	.352**	.300**	.184*	.627**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.023	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
MB7	Pearson Correlation	.533**	.559**	.528**	.225**	.184*	.409**	1	.535**	.359**	.505**	.536**	.753**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.005	.023	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
MB8	Pearson Correlation	.480**	.550**	.552**	.232**	.245**	.421**	.535**	1	.487**	.552**	.370**	.753**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.004	.002	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
MB9	Pearson Correlation	.345**	.309**	.448**	.274**	.229**	.352**	.359**	.487**	1	.403**	.334**	.611**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.005	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
MB10	Pearson Correlation	.452**	.398**	.433**	.165*	.165*	.300**	.505**	.552**	.403**	1	.502**	.691**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.042	.042	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
MB11	Pearson Correlation	.450**	.379**	.457**	.146	.010	.184*	.536**	.370**	.334**	.502**	1	.625**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.072	.904	.023	.000	.000	.000	.000		.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
Y	Pearson Correlation	.732**	.766**	.774**	.534**	.471**	.627**	.753**	.753**	.611**	.691**	.625**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152

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

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

Lampiran 7. Uji Realibilitas

Hasil Uji Realibilitas Instrumen Variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.801	12

Hasil Uji Realibilitas Instrumen Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.877	11