

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BACA MAHASISWA
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS LANCANG KUNING**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana ilmu Perpustakaan (s1)
pada Universitas Lancang Kuning*



Oleh :

M. MUKRIZAL
NIM. 1771201008

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS LANCANG KUNING
PEKANBARU**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : **Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Baca Mahasiswa
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning**

Nama : M. Mukrizal

Nim : 1771201008

Program Studi : Ilmu Perpustakaan

Fakultas : Ilmu Budaya

Pekanbaru, Mei 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Drs. Rosman H, M.Hum
NIK. 89 01 113

Pembimbing II



Nining Sudiar, M.IP
NIK. 07 01 240

Mengetahui:

Ketua Program Studi
Ilmu Perpustakaan



Nining Sudiar, M.IP
NIK. 07 01 240

Dekan
Fakultas Ilmu Budaya

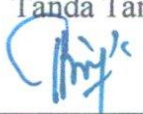
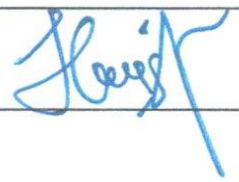


Muhammad Kaffrawi, S.S., M.Sn
NIK. 99 01 157

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di depan panitia ujian akhir sarjana Ilmu Perpustakaan pada program studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning yang dinyatakan lulus pada tanggal 8 April 2021.

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
Drs. Rosman H, M.Hum	Pembimbing I	
Nining Sudiar, M.IP	Pembimbing II	
Triono Dul Hakim, ST.,M.IP	Penguji I	
Hadira Latiar, M.A	Penguji II	

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning




Nining Sudiar, M.IP
NIK. 07 01 240

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Mukrizal
Nim : 1771201008
Jenjang : Strata 1 (S1)
Prodi : Ilmu Perpustakaan
Fakultas : Ilmu Budaya

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul ***“Pengaruh Game Online Terhadap Minat Baca Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning”*** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Sains Informasi (S.Si) pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning ini seluruhnya merupakan HASIL KARYA SENDIRI dan pada bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pekanbaru, Mei 2021
Yang menyatakan




M. Mukrizal
NIM. 1771201008

INTISARI

Penelitian ini berjudul pengaruh *game online* terhadap minat baca mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning. Ada pun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagai mana pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat baca Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dengan jumlah populasi sebesar 253 mahasiswa dan sampel 72 mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan game online (X) terhadap minat baca (Y) dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Nilai R Square sebesar 0, 203 artinya pengaruh *game online* terhadap minat baca mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning sebesar 20% sedangkan sisanya 80% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci : Game Online, Minat Baca

ABSTRACT

This study the entitled effect of online games on reading interest in students of the Faculty of Cultural Sciences, University of Lancang Kuning. There is also a purpose in this researchvis to find out how the influence of the use of online games on reading interest in students of the Faculty of Cultural Sciences, university of Lancang Kuning. The research method used is descriptive quantitative method with a population of 253 students and a sample of 72 students. Data collection techniques using questionnaires, observation, documentation, and literature study. The results showed that theree was a significant affect on the use of online games (X) on reading interest (Y) with a significance value of $0,00 < 0,05$, so H_0 was rejected H_a accepted. The R Square is value of 0,203 which menas that the effect of online games on reading interest in students of the Faculty of Cultural Sciences, Lancang Kuning University is 20% while the remaining 80% is influenced by other variables.

Keywords : online games, reading interest

KATA PENGANTAR

Assalamual'aikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji syukur hanyalah kepada Allah SWT dan semoga sholawat serta salam dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikut beliau (Amin).

Adapun judul Skripsi ini adalah “**Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Baca Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning**”. Tugas akhir ini diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan pada Universitas Lancang Kuning. Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak bimbingan dan pengarahan serta bantuan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak muhammad Kafarawi, S.S., M.Sn selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning
2. Ibu Nining Sudiar, M.IP selaku Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan Universitas Lancang Kuning dan sekaligus sebagai pembimbing II (dua), yang senantiasa memberikan arahan dan waktunya untuk membimbing dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Drs. Rosman. H .,M.Hum selaku pembimbing I (satu) yang meskipun dalam keadaan sibuk selalu memberikan motivasi penulis untuk

menyelesaikan tulisan ini, sehingga menjadikan tulisan ini lebih baik dari sebelumnya.

4. Dosen, Staf Pengajar dan Tata Usaha yang telah membantu penulis selama menjalani studi di FIB Universitas Lancang Kuning.
5. Kepada ayah, mak, dan adik yang selalu menjadi ladang semangat dalam menyelesaikan tulisan ini.
6. Dan, kepada teman-teman seperjuangan FIB Unilak.

Semoga pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan ini mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Meskipun penulisan ini jauh dari kata sempurna, namun penulis berharap semoga bermanfaat bagi pembaca.

Akhir kata “*wabillahaufikwalhidayah wassalamualaikum wr.wb*”

Pekanbaru

M. Mukrizal

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
INTISARI.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Hipotesis	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
1.5.1. Tujuan Penelitian.....	5
1.5.2. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 <i>Game Online</i>	11
2.2.2 Minat Baca	17
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	20
3.1.1 Lokasi Penelitian	20
3.1.2 Waktu Penelitian	20
3.2 Objek Penelitian.....	20
3.3 Variabel Penelitian.....	21
3.4 Jenis Penelitian	24
3.5 Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas	26
3.6.1 Uji Validitas	26

3.6.2 Uji Reliabilitas.....	29
3.7 Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
3.7.1 Populasi	31
3.7.2 Sampel	32
3.8 Metode Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	36
4.1.1. Sejarah Fakultas Ilmu Budaya.....	36
4.1.2. Visi, Misi dan Tujuan.....	37
4.1.3. Struktur Organisasi.....	38
4.2. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	39
4.2.1. Analisis Data Penelitian	39
4.2.1.1. Penggunaan <i>Game Online</i>	39
4.2.1.2. Minat Baca.....	57
4.2.2. Pembahasan	77
4.2.2.1. Uji Normalitas	77
4.2.2.2. Uji Linearitas	78
4.2.2.3. Uji Regresi Linear Sederhana	79
BAB V PENUTUP	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Waktu Penelitian.....	20
Tabel 2	: Variabel <i>Game Online</i>	22
Tabel 3	: Variabel Minat Baca	23
Tabel 4	: Uji validitas <i>game online</i>	27
Tabel 5	: Uji validitas minat baca	28
Tabel 6	: Uji Reliabilitas <i>Game Online</i>	30
Tabel 7	: Keputusan uji Reliabilitas <i>Game Online</i>	30
Tabel 8	: Uji Reliabilitas minat baca.....	31
Tabel 9	: Keputusan Uji Reliabilitas minat baca.....	31
Tabel 10	: Saya suka bermain <i>game online</i>	40
Tabel 11	: Saya bermain <i>game online</i> untuk menambah wawasan tentang ilmu teknologi	40
Tabel 12	: Saya rela berlama-lama di depan Gadget untuk bermain <i>game online</i>	41
Tabel 13	: Saya bergabung dalam komunitas <i>game online</i>	42
Tabel 14	: Saya bermain <i>game online</i> sebelum tidur	43
Tabel 15	: Saya bermain <i>game online</i> ketika perkuliahan sedang Berlangsung.....	43
Tabel 16	: Saya lebih memilih <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas	44
Tabel 17	: Saya bermain <i>game online</i> untuk mengisi waktu luang.....	45
Tabel 18	: Saya lebih memilih <i>game online</i> dari pada berdiskusi.....	46
Tabel 19	: Saya lebih memilih <i>game online</i> dari pada berdiskusi.....	47
Tabel 20	: Bermain <i>game online</i> akan membuat waktu terbuang sia-sia.....	47
Tabel 21	: Saya bermain <i>game</i> lebih dari 2 jam sehari	48
Tabel 22	: Saya memainkan <i>game online</i> setiap hari.....	49
Tabel 23	: Saya rela tidak membaca buku demi menyelesaikan permainan.....	50
Tabel 24	: Saya suka <i>game</i> yang melatih kerjasama.....	51

Tabel 25	: Saya bermain game asah otak untuk melatih konsentrasi.....	52
Tabel 26	: <i>Game online</i> banyak melatih kemampuan berfikir saya.....	52
Tabel 27	: Bermain <i>game online</i> membuat saya menjadi agresif	53
Tabel 28	: <i>Game</i> peperangan melatih saya menjadi lebih berani.....	54
Tabel 29	: Bermain <i>game online</i> membuat saya selalu berkata kasar.....	55
Tabel 30	: <i>Game online</i> membuat saya egois.....	55
Tabel 31	: Distribusi frekuensi <i>game online</i>	57
Tabel 32	: Membaca merupakan suatu kebutuhan.....	58
Tabel 33	: Membaca ketika akan ujian	59
Tabel 34	: Membaca hanya untuk menyelesaikan tugas.....	59
Tabel 35	: Saya membaca agar pintar	60
Tabel 36	: Dengan membaca pikiran menjadi tenang.....	61
Tabel 37	: Dengan membaca berdiskusi menjadi lebih menarik	62
Tabel 38	: Membaca membuat wawasan saya menjadi terbuka	62
Tabel 39	: Saya merasa biasa saja jika tidak membaca.....	63
Tabel 40	: Dengan banyak membaca pendapat saya menjadi lebih dihargai...	64
Tabel 41	: Dengan membaca menjadi sulit menerima pendapat orang lain	65
Tabel 42	: Saya membaca setiap hari.....	66
Tabel 43	: Saya membaca sesuai dengan tanda baca	66
Tabel 44	: Saya merasa senang bila mengikuti bedah buku.....	67
Tabel 45	: Saya merasa kesulitan dalam mempelajari tulisan naskah kuno	68
Tabel 46	: Saya merasa sukar terhadap pelajaran membaca Aksara Arab Melayu.....	69
Tabel 47	: Membaca untuk menambah kosakata	69
Tabel 48	: Saya membaca novel ketika dosen sedang mengajar	70
Tabel 49	: Saya membaca setelah sholat subuh	71
Tabel 50	: Saya membaca ketika hari libur	72

Tabel 51 : Saya tidak suka mengulangi bacaan yang sama	72
Tabel 52 : Saya suka membaca buku terbitan terbaru.....	73
Tabel 53 : Saya tidak menghiraukan kosakata sulit dalam bacaan	74
Tabel 54 : Selalu membaca kembali materi yang diberikan dosen	75
Tabel 55 : Distribusi frekuensi minat baca	76
Tabel 56 : Uji Normalitas.....	77
Tabel 57 : Keputusan Uji Normalitas Data	77
Tabel 58 : Uji Linearitas	78
Tabel 59 : Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	79
Tabel 60 : Hasil Regresi Linear	80
Tabel 61 : Hasil Uji Hipotesis	81

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

“Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi” Ismanto dalam (Triastutik, 2018). Smartphone merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang saat ini menjadi konsumsi oleh khalayak ramai, baik itu anak-anak, remaja, hingga orang tua. Terlebih dengan hadirnya smartphone bisa menjadi jembatan komunikasi antar manusia di muka bumi, dan yang dahulunya hanya bisa mendengarkan suara namun kini seiring berkembangnya teknologi, pengguna bisa melihat secara langsung lawan bicara didepan layar.

Dewasa ini sangat banyak pengguna smartphone yang memiliki RAM, ROM dengan kapasitas besar agar tidak lelet ketika mengakses aplikasi yang diinstal, seperti *game online*. “*Game online* adalah sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada didunia ini” (Nada, 2019). Kini *game online* sudah marak digunakan baik dikota hingga keceruk-ceruk kampung. *Game online* merupakan aplikasi yang dijalankan menggunakan jaringan internet agar bisa terhubung ke ruang permainan. “*Game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, dan hal ini

lah yang membuat pemain *game online* menjadi semakin ketagihan” Harsan dalam (Almujahid, 2016).

Bermain merupakan salah satu kebutuhan bagi setiap insan. Karena *game online* bisa menjadi salah satu alternatif untuk menghilangkan rasa bosan dan lelah setelah seharian beraktivitas. Interaksi pengguna terhadap *game online* memiliki dampak positif di dunia nyata, karena di kehidupan sekarang ini *game online* bukan hanya untuk digunakan bermain game saja, tetapi bisa dipergunakan untuk berbisnis, serta menambah relasi dari dunia maya ke dunia nyata. (Kustiawan & Utomo, 2019) di dalam bukunya yang berjudul “Jangan Suka *Game Online*” menyatakan beberapa kelebihan *game online*, yaitu: (1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi (2) Meningkatkan kemampuan motorik (3) Meningkatkan kemampuan dan minat baca pemainnya (4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris (5) Meningkatkan kemampuan tentang komputer (6) Mengembangkan imajinasi (7) Melatih kemampuan bekerja sama.

Setiap tindakan positif akan menimbulkan dampak negatif jika tindakan tersebut dilakukan tidak sesuai porsi. Menurut KPAI dalam (Khoiriyah, 2018) menyatakan bahwa *game online* memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan pada anak dan remaja. Berikut ini beberapa dampak negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsi, diantaranya: (1) Dari Segi Jasmani; serangan jantung, stroke, mata minus obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambeien dan penyakit disekitar tulang punggung (2) Dari Segi Psikologis; perkelahian, pengerusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar

seseorang dimana dikehidupan nyata ia menerapkan layaknya seperti didalam permainan tersebut (3) Dari Segi Waktu; dapat mempengaruhi untuk melupakan tugas agama (4) Dari Segi Keuangan; mengajarkan pemborosan. Serta dampak negatif dari penggunaan *game online* juga mempengaruhi aktifitas belajar, salah satunya mahasiswa.

Mahasiswa adalah sebagai *agen of change* yaitu sebagai agen pembawa perubahan yang signifikan bagi dunia. Untuk tercapainya hal tersebut mahasiswa perlu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang didasari dengan membaca. Namun Kebiasaan membaca pasti tidak akan berkembang jika pengguna *game online* tidak bisa membatasi waktu dalam bermain. “Fenomena mahasiswa sebagai pengguna game tertinggi dikarenakan mahasiswa memiliki waktu yang cukup banyak untuk bermain game dengan jadwal kuliah yang tidak seperti masa anak-anak atau masih siswa SD-SMA yang harus masuk sekolah dari pagi hingga siang sampai sore hari atau *full day*” (Jumansyah, 2017).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning pada 28 September 2020 dengan pengisian angket melalui link google form, dapat dinyatakan bahwa dari 521 mahasiswa, ada sebanyak 253 mahasiswa yang bermain *game online* baik itu di kampus, warnet, maupun dirumah dengan durasi bermain hingga 2-3 jam/hari bahkan lebih, dan didapati sebanyak 148 mahasiswa yang gemar membaca baik itu buku fiksi, non.fiksi, artikel, dan kitab dengan durasi membaca rata-rata 2-3 jam/hari, serta sebanyak 120 mahasiswa melakukan aktivitas diluar bermain game dan membaca seperti bekerja, dan olahraga. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal peneliti kembali

mewawancarai beberapa mahasiswa yang berada di Fakultas Ilmu Budaya tersebut guna mengetahui apa dampak dari penggunaan *game online*. Dari hasil wawancara peneliti dengan beberapa pengguna mereka mengatakan semenjak penggunaan *game online* mereka lebih sering begadang, kurang konsentrasi dalam belajar, lalu salah satu dari mereka mengatakan semenjak mengakses *game online* mereka jarang membaca bahkan tetap akses ketika sedang proses belajar mengajar dikelas. Namun salah satu dari mereka mengatakan bahwa selama mereka menggunakan *game online* tidak membuat konsentrasi belajar terganggu dimana mereka masih tetap fokus dalam belajar, dan membaca, bahkan salah satu dari mereka mengatakan masih tetap aktif berorganisasi, berdiskusi, dan berkarya.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Baca Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning”.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku mahasiswa?
- b. Apakah *game online* berpengaruh terhadap mahasiswa yang tidak suka membaca?
- c. Sejauh mana pengaruh *game online* terhadap minat baca mahasiswa?

1.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan sementara atau dugaan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. Menurut Riduan dalam (Ulfa, 2017) Hipotesis dengan teknik probabilitas diuji dirumuskan statistik sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh *game online* terhadap minat baca mahasiswa.

Ho = Tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap minat baca mahasiswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis membuat rumusan masalah **Bagaimana pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat baca mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning?**

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian terbagia dua yaitu, tujuan penelitian umum dan tujuan penelitian khusus. Tujuan penelitian umum yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat penggunaan *game online* dan minat baca mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning, sedangkan tujuan penelitian khusus yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning.

1.5.2 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- Dapat memberikan sumbangsih pemikiran bagi semua pihak mengenai dampak dari penggunaan *game online* terhadap minat baca.
- Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dibidang perpustakaan dan informasi, khususnya yang berkaitan dengan minat baca.
- Serta hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau pedoman untuk kegiatan penelitian yang semacamnya pada masa yang akan datang.

b. Manfaat Praktis

- Bagi kampus, memberikan informasi sejauh mana minat baca pada mahasiswa yang sering bermain *game online*, sehingga para dosen maupun Pembimbing Akademik bisa melakukan pencegahan secara personal tentang dampak dari penggunaan *game online* tersebut.
- Bagi mahasiswa, memberikan informasi terhadap sejauh mana keterkaitan mahasiswa dengan *game online*, sehingga bisa meminimalisir pengaruh *game online* terhadap minat baca.

1.6 Sistematika Penulisan.

Dalam upaya mendapatkan gambaran yang jelas mengenai pokok permasalahan pada penelitian ini, penulis menggunakan sistematika sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan. Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: Tinjauan Pustaka Dan Landasan Teori. Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori relevan yang terkait dengan tema.

BAB III: Metode Penelitian. Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan untuk penelitian meliputi; jenis penelitian, Objek penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, serta beberapa metode yang penulis lakukan dalam pengambilan data yang digunakan untuk penelitian ini.

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini akan menguraikan tentang gambaran umum lokasi penelitian dan juga hasil dari penelitian kemudian keterangan lain mengenai pengaruh *game online* terhadap minat baca mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancing Kuning.

BAB V: Penutup. Bab ini akan menguraikan tentang simpulan yang diambil dari hasil penelitian dan pembahasan serta mencoba memberikan saran-saran sebagai langkah yang dapat diambil dalam rangka perbaikan dimasa yang akan datang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel distribusi frekuensi menggunakan rumus skala interval didapati penggunaan *game online* dan minat baca oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning berada dalam kriteria sedang dengan presentase 91,67% untuk variabel *game online*, dan 77,78% untuk variabel minat baca. Sedangkan pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat baca mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning dari hasil analisis data uji Koefisien Determinasi (R^2) memiliki pengaruh yang signifikan sebesar 20% sedangkan 80% dipengaruhi oleh variabel lain. Serta pengaruh *game online* terhadap minat baca juga bisa dilihat pada nilai uji hipotesis dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

- a. Sebagai seorang mahasiswa yang merupakan *agen of change* hendaknya bisa membagi waktu dalam mengakses game online, karena jika pengguna tidak membatasi penggunaan dengan pengetahuan maka akan memberikan dampak negatif terhadap mahasiswa mulai dari menurunnya minat baca, prestasi belajar, hingga kesehatan fisik dan mental, maka jika hal itu terjadi akan memberikan dampak yang kurang baik pada pola kehidupan sosial pengguna.

- b. Kepada pihak kampus terkhususnya dosen pembimbing akademik agar bisa memberikan arahan dan nasehat terhadap bahaya penggunaan *game online* yang digunakan secara berlebihan dan memberikan pandangan tentang pentingnya membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, G. (2017). *Penelusuran Informasi Menggunakan Opac Oleh Pemustaka UPT Perpustakaan UIN SUSKA Riau Pekanbaru Berdasarkan Gender*. Pekanbaru.
- Almujahid, M. R. (2016). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'An Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang. 1.
- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa*, Vol. 1, 64.
- Ariantoro, T. R. (2016, Desember). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, Vol. 1, 45-49.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budi Rahman, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasi*, Vol.2.
- Gaol, T. L. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Depok.
- Ikawati, E. (2013). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini. *Journal Logaritma*, Vol.1.
- Janah, N. M. (2014). *Hubungan Minat Baca dan Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri Sekabupaten Bantul*. Yogyakarta: UNY.
- Juniarti, E. (2019). *Pengaruh Fasilitas Perpustakaan terhadap Minat Kunjung di UPT Perpustakaan Universitas Lancang Kuning Pekanbaru*. Pekanbaru: UNILAK.
- Khoiriyah, S. (2018). *Dampak Game Onlineterhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. Lampung.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA.

- Nada, I. Q. (2019). *Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI Mipa 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo*.
- Nasution, H. A. (2018). *Minat Baca Dikalangan Mahasiswa Prodi Pai Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Di Perpustakaan Uin Sumatera Utara Medan Stambuk 2015*. Medan.
- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosial*.
- Prasetyono, D. S. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think.
- Rahayu, G. S. (2015). Pengaruh Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Se-Gugus II Kasihan Bantul Tahun ajaran 2014/2015. *Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Siregar, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triastutik, Y. (2018). Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun.
- Tsurayya, W. (2020). *Efektivitas Sistem Temu Balik Informasi Arsip Elektronik Pada Aplikasi Smart Aparatur Kantor Badan Kepegawaian Daerah (BKD) Riau*. Pekanbaru: Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Lancang Kuning.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP, Vol. 4, 6*.