

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA MI PERGURUAN MU'ALLIMAT CUKIR JOMBANG

Naailatul Wafiqah¹, Vian Hanes Andreastya²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

¹naailatul.wafiqah07@gmail.com, ²vianhanespgmi@gmail.com

Abstrak:

Bermain adalah salah satu unsur penting dalam perkembangan anak baik secara fisik, emosi, mental, kreativitas, intelektual, maupun sosial. Pada masa perkembangan anak usia sekolah, permainan yang paling digemari adalah permainan yang bersifat persaingan. Game online adalah sebuah permainan yang berbasis elektronik dan visual. Kehadiran gawai membuat anak-anak zaman sekarang tidak mau ke luar rumah bermain bersama teman atau membaca buku karena sibuk dengan gawainya. Dalam penelitian ini ada tiga fokus penelitian, yaitu: 1) Bagaimana intensitas bermain game online siswa MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang?, 2) Bagaimana kemampuan literasi siswa MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang?, 3) Bagaimana hubungan intensitas bermain game online terhadap kemampuan literasi siswa MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian korelasional. Dalam penelitian ini menggunakan desain *ex post facto* dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara dua variabel tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, angket kuesioner, tes kognitif, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial non parametric berupa uji korelasi spearman. Hasil dari penelitian tentang hubungan intensitas bermain game online terhadap kemampuan literasi siswa MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah: 1) Intensitas bermain game online siswa berada pada tingkatan cukup sering. 2) Kemampuan literasi siswa berada pada tingkatan tinggi. Dapat diartikan bahwa mayoritas siswa sudah bisa memahami pertanyaan yang dimaksud dengan proses membaca terlebih dahulu. 3) Pada sisi lainnya ternyata mayoritas siswa mengambil les tambahan untuk mata pelajaran di sekolah pada tempat-tempat les.

Kata Kunci: *Intensitas Bermain Game Online, Kemampuan Literasi*

THE RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF ONLINE GAME PLAY TO THE LITERACY ABILITY OF MU'ALLIMAT CUKIR EDUCATION MI STUDENTS, JOMBANG

Abstract:

Play is one of the important elements in the development of children physically, emotionally, mentally, creatively, intellectually, and socially. During the development of school-age children, the most popular games are competitive games. Online game is an electronic and visual based game. The presence of gadgets makes today's children do not want to go out to play with friends or read books because they are busy with their gadgets. In this study, there are three research focuses, namely: 1) How is the intensity of playing online games for MI students at Mu'allimat Cukir Jombang?, 2) How is the literacy ability of MI students at Mu'allimat Cukir Jombang?, 3) What is the relationship between the intensity of playing online games on the literacy skills of MI students at Mu'allimat Cukir Jombang?. This study uses a quantitative approach, with the type of correlational research. This study uses an

post facto design with the aim of knowing whether there is a relationship between the two variables. Data collection techniques in this study used observation, interviews, questionnaires, cognitive tests, and documentation. Data analysis techniques using descriptive analysis techniques and non-parametric inferential analysis in the form of the Spearman correlation test. The results of the research on the relationship between the intensity of playing online games on the literacy skills of MI College Mu'allimat Cukir Jombang students for the 2021/2022 academic year are: 1) The intensity of playing online games for students is at a fairly frequent level. 2) Students' literacy skills are at a high level. It can be interpreted that the majority of students are able to understand the question referred to by the reading process first. 3) On the other hand, it turns out that the majority of students take additional lessons for subjects at school at tutoring places.

Keywords: *Intensity of playing online games, Literature Capabilites*

PENDAHULUAN

Kemajuan dan pertumbuhan ilmu teknologi yang dikenali semakin majunya alat informasi dan teknologi yang cepat serta pesat. sehingga memposisikan sesuatu bangsa pada peran sepanjang mana bangsa itu maju, didasarkan pada seberapa jauh bangsa tersebut memahami bidang data serta teknologi (Ameliola & Nugraha, 2013). Bertambahnya tahun, terus menjadi tumbuh seluruh aspek dalam kehidupan baik bidang social, budaya, ekonomi, seni, pula teknologi data serta komunikasi. Pertumbuhan bidang teknologi data serta komunikasi merupakan pertumbuhan sangat pesat dikala ini. Dikutip dari Wikipedia, teknologi data serta komunikasi memiliki 2 aspek ialah teknologi data serta teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi seluruh perihal yang berhubungan dengan proses, manipulasi, pemakaian selaku perlengkapan, serta pengelolaan data. Sebaliknya dalam teknologi komunikasi meliputi seluruh suatu yang berhubungan dengan pemakaian perlengkapan bantu buat memproses serta mentransfer informasi dari fitur satu ke yang lain. Sehingga, teknologi informasi dan komunikasi merupakan 2 perihal ataupun konsep yang tidak dapat dipisahkan. Rosentberg pula meningkatkan kalau teknologi komunikasi selaku media pembelajaran dicoba dengan memakai media-media komunikasi semacam telepon, internet, computer, *e-mail*, serta lain sebagainya (Huda, 2020)

Masa anak-anak memang banyak dihabiskan dengan bermain. Karena semakin pesatnya perkembangan teknologi maka permainan tidak hanya secara offline saja melainkan ada permainan secara online. Permainan secara online saat ini memiliki banyak peminatnya, anak-anak usia sekolah juga banyak yang bermain permainan ini, permainan secara online ini juga disebut dengan game online.

Bermain merupakan salah satu perihal ataupun faktor berarti dalam pertumbuhan anak baik emosi, mental, kreativitas, intelektual, ataupun sosial. Pada masa pertumbuhan anak umur sekolah, game yang sangat

digemari merupakan game yang memiliki ciri persaingan. Permainan online merupakan suatu game (permainan) yang berbasis elektronik serta visual. Permainan online mempunyai perbandingan yang besar dengan permainan yang lain, ialah pemain permainan tidak cuma dapat bermain dengan orang yang terletak di dekatnya melainkan bisa pula bermain dengan sebagian pemain lain di posisi yang lain, apalagi sampai pemain di bagian bumi yang lain. Sehingga anak dikira lebih rentan terhadap pemakaian game online daripada orang dewasa (Sanditaria, 2012)

Berdasarkan wawancara didapatkan hasil bahwa beberapa siswa bisa bermain game online dengan durasi 2-4 jam setiap harinya dan bisa lebih dari 4 jam jika hari libur sekolah. Hal ini karena mereka dibatasi oleh orangtua untuk menggunakan HP, namun banyak juga siswa yang setiap hari dapat menggunakan HP dengan bebas tanpa batasan dari orang tua. (Akmal, dkk, 2022).

Berdasarkan studi yang dicoba oleh Rutgers University mengatakan, kalau anak- anak pada umur sekolah yang sangat lama bermain game online cenderung mempunyai nilai sekolah jauh lebih rendah. Hasil riset tersebut pula menampilkan kalau anak- anak yang memakai media sosial ataupun bermain game online sepanjang lebih dari 4 jam satu hari mempunyai kemungkinan lebih besar bolos sekolah (Panji, Detiknet, 2021). Sejalan dengan riset tersebut, bahwa siswa-siswi yang suka bermain game online atau bahkan adiksi bermain game online terlihat jelas pada hasil belajar yang mereka dapatkan, mereka yang kecanduan bermain game online selalu terlambat mengumpulkan tugas, bahkan tidak mengerjakan tugas apalagi saat pembelajaran daring dilakukan siswa-siswi yang dipercaya orang tua untuk memiliki gawai sendiri malah menyalahgunakan fungsi dari gawai.

Dalam upaya mengembangkan literasi pada siswa kegiatan yang digalakkan adalah adanya sudut baca di setiap kelas dengan sistem setiap hari mereka membaca 1 buku dalam waktu 15 menit sebelum pembelajaran dimulai pada jam pertama, setelah membaca mereka menuliskan buku apa yang sudah dibaca pada lembar yang sudah disediakan dan begitu setiap harinya, tujuan dari adanya kegiatan ini adalah agar siswa terbiasa membaca juga supaya mau membaca karena dengan membaca maka mereka akan mendapatkan pengetahuan atau wawasan baru yang didapatkan.

Literasi ternyata sudah diperintahkan oleh Allah sejak dahulu, sesuai dengan firman Allah yang pertama kali turun pada Nabi Muhammad SAW melalui Malaikat Jibril yakni QS. Al-'Alaq ayat 1-5: Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan(1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2), Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha

Mulia (3), Yang mengajar (manusia) dengan pena (4), Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya(5), (QS. Al-‘Alaq, 1-5). Dari ayat Al-Qur’an di atas dapat memberikan makna bahwa perintah untuk membaca sudah ada dalam Al-Qur’an. Pada ayat pertama, Allah SWT menyebutkan perintah yang sangat jelas “Bacalah!”, dari sini dapat dipahami bahwa membaca adalah hal terpenting yang harus dilakukan seseorang (Afif, 2020). Tidak hanya membaca, dalam ayat ini juga mengandung pengertian membaca, mempelajari, menela’ah, meneliti, dan mengumpulkan (Dirwan et al., 2018)

Pada siswa madrasah ibtidaiyyah penerapan literasi memang tidak semudah yang dibayangkan, walaupun upaya atau kegiatan sudah diterapkan dan digalakkan dengan tujuan untuk pembiasaan agar siswa terbiasa membaca tetapi masih ada siswa yang gemar bermain daripada membaca, menulis, atau belajar. Kita butuh pendekatan pada siswa-siswi yang seperti ini, setelah ditelusuri latar belakangnya ternyata lingkungan rumah siswa tersebut kurang mendukung, ada juga yang *broken home*. Ada juga orangtua yang bercerita pada saya bahwa sebenarnya anaknya diberikan gadget sendiri dengan tujuan agar mempermudah ketika belajar daring, tetapi ketika orangtua siswa diberitahu kalau anaknya belum mengumpulkan tugas, mereka kaget karena selama ini anaknya terlihat selalu belajar tapi ternyata anak-anak tersebut malah bermain game dan tidak mengerjakan tugas dari gurunya. Ini juga yang menjadi salah satu penyebab menurunnya kemampuan literasi siswa saat ini (wawnacara Siti, 2021).

Penurunan literasi terjadi karena para orangtua memberikan kelonggaran kepada anak untuk berlama-lama dengan *gadget*. Inilah salah satu penyebab menurunnya minat baca (literasi) yang terjadi saat ini (Muhammad, LiterasiKalbar, 2021). Depdiknas mengatakan beberapa informasi hasil survei dari (IEA) berhubungan dengan keahlian baca tulis anak- anak Indonesia kalau kurang lebih 50% siswa SD/ MI kelas VI di 6 provinsi wilayah binaan *Primary Education Quality Improvement Project* (PEQIP) tidak dapat mengarang. Serta salah satu pemicu rendahnya keahlian membaca siswa SD/ MI di Indonesia merupakan sebab sepanjang ini siswa lebih banyak menemukan pelajaran menghafal dari pada aplikasi, dan mengarang. (Kharizmi, 2015)

Oleh sebab itu, penulis melaksanakan riset ini dengan tujuan mempelajari lebih dalam tentang hubungan intensitas bermain game online terhadap kemampuan literasi siswa MI, sehingga berharap kedepannya hasil riset ini bisa jadi salah satu referensi kalau tidak selalu ada hubungan intensitas bermain game online terhadap kemampuan literasi siswa MI.

METODE

Penelitian kuantitatif ialah yang dipakai dalam penelitian ini, desain *expost facto*, jenis korelasional. Jenis penelitian korelasional ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada korelasi dalam variabel tersebut. Suharsimi Arikunto mengatakan jika “Penelitian korelasi adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat hubungan antar dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, manipulasi, dan lainnya pada data yang sudah ada”(Arikunto, 2010) *Ex-post facto* adalah riset tentang ikatan kausalitas yang tidak dimanipulasi ataupun diberi perlakuan oleh periset. Terdapatnya korelasi kausalitas didasarkan pada kajian teoritis, kalau sesuatu variabel bisa dilatarbelakangi oleh variabel tertentu ataupun bisa menyebabkan variabel tertentu.(Sappaile, 2010)

Populasi merupakan sesuatu daerah generalisasi ataupun kelompok yang terdiri dari subjek serta objek yang mempunyai mutu serta ciri yang diresmikan oleh periset buat dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Roflin & Iche Andriyani Liberty, 2021) Adapun populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa-siswi dari kelas 4-5 MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan pertimbangan siswa kelas 4-6 MI Perguruan Mu'allimat Cukir adalah siswa yang pernah bermain game online atau gemar bermain game online, kemudian yang sudah bisa menulis, membaca, dan lainnya. Sampel ini diambil 5% dari setiap tingkatan dari kelas 4-6.

Instument penelitian ini ialah berupa instrument tes serta angket (kuesioner). Adapun cara pengumpulan data penelitian ini ialah dengan teknik pengamatan atau observasi, teknik wawancara, teknik instrument tes kognitif, teknik angket, dandokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan analisis statistik deskriptif, dan analisis statistik inferensial non parametric berupa Uji *Spearman*, dan menggunakan SPSS versi 16.0. Adapun kisi-kisi instrument variable intensitas bermain game online dan kemampuan literasi siswa, seperti tabel 1 berikut ini :

Tabel 1

No	Variabel	Indikator	Sumber	Instrumen	No Item
1	Intensitas Bermain Game Online	Frekuensi	Siswa	Angket	7,8,9,10,11,13,15
		Kuantitas	Siswa	Angket	1,2,3,4,5,6,12,14
2	Kemampuan Literasi Siswa	Basis Kelas	Siswa	Tes Kognitif	1,2,3,4,5
		Basis Sekolah	Siswa	Tes Kognitif	6,7,8,9,10

HASIL PENELITIAN

Dari penelitian ini memiliki hasil penelitian, yakni:

1. Intensitas Bermain Game Online

Dari variabel peneliti memperoleh data melalui angket yang terdiri dari 15 butir pertanyaan dan sebanyak 269 siswa responden. Pada angket terdapat 5 pilihan jawaban, yaitu skor 5 untuk pilihan jawaban sangat setuju, skor 4 untuk pilihan jawaban setuju, skor 3 untuk pilihan jawaban netral, skor 2 untuk pilihan jawaban tidak setuju, dan skor 1 untuk pilihan jawaban sangat tidak setuju. Peneliti menggunakan program aplikasi SPSS serta mendapatkan nilai teratas adalah 75, nilai terbawah adalah 15, rata-ratanya (mean) adalah 40, nilai median adalah 39, nilai modus adalah 40, dan nilai standar deviasi adalah 11. Lebih jelasnya bisa dilihat tabel 2 di bawah:

Tabel 2:

Nilai Mean, Median, Modus, Standar Deviasi, Varians, Range, Skor Minimum, Skor Maximum, dan Jumlah Keseluruhan Statistik Intensitas Bermain Game Online Siswa

N	Valid	269
	Missing	0
Mean		39.73
Median		39.00
Mode		40
Std. Deviation		10.745
Variance		115.460
Range		60
Minimum		15
Maximum		75
Sum		10687

Selanjutnya bisa dikategorikan menjadi kategori kecenderungan variabel intensitas bermain game online siswa, serta buat mengetahui kecenderungan masing-masing skor variabel dapat menggunakan skor rata-rata (M) dan standar deviasi (Sdi) pada subjek penelitian sebagai kriteria perbandingan. Dan data variabel intensitas bermain game online siswa dikategorikan sebagai berikut:

a. Tingkat intensitas bermain game online sering

Apabila siswa mempunyai skor $X \geq M + 1SD$ atau siswa yang memiliki skor $X \geq 51$. Maka interval tersebut adalah 51 – 75.

b. Tingkat intensitas bermain game online cukup sering

Apabila siswa mempunyai skor $M-1SD \leq X < M+1SD$ atau siswa mempunyai skor $29 \leq X < 50$. Maka interval tersebut adalah 29 – 50.

c. Tingkat intensitas bermain game online tidak sering

Apabila siswa mempunyai skor $X < M-1SD$ atau siswa mempunyai skor $X < 29$. Maka interval tersebut adalah 15 – 28.

Selanjutnya hasil perhitungannya, kemudian bisa dibuat kategori kecenderungan variabel intensitas bermain game online siswa seperti tabel 3:

Tabel 3:
Kategori Variabel Intensitas Bermain Game Online

		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	Tidak Sering	92	34.2	34.2
	Cukup Sering	138	51.3	51.3
	Sering	39	14.5	14.5
	Total	269	100.0	100.0

Berdasarkan tabel kategori kecenderungan intensitas bermain game online siswa dapat diketahui ada sebanyak 39 siswa yang memiliki kategori intensitas bermain game online sering, sebanyak 138 siswa cukup sering, dan sebanyak 92 siswa tidak sering.

Dari data kecenderungan data variabel intensitas bermain game online siswa maka bisa dilakukan tahap selanjutnya adalah membuat distribusi frekuensi dari setiap butir angket pada penelitian. Distribusi frekuensi ini untuk mengetahui kecenderungan setiap jawaban atau pilihan jawaban yang disediakan dari peneliti pada angket kuesioner. Berikut adalah data distribusi frekuensi dari setiap butir item dalam variabel intensitas bermain game online siswa seperti tabel 4:

Tabel 4:
Distribusi Frekuensi Item Pernyataan Pada Intensitas Bermain Game Online Siswa

Nomer Item	Sangat Setuju		Setuju		Ragu-ragu		Tidak Setuju		Sangat Tidak Setuju	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
A1	31	11,5	28	10,4	53	19,7	97	36,1	60	22,3
A2	23	8,6	27	10,0	54	20,1	78	29,0	86	32,0
A3	54	20,1	74	27,5	70	26,0	51	19,0	20	7,4
A4	28	10,4	45	16,7	69	25,7	86	32,0	40	14,9
A5	50	18,6	67	24,9	70	26,0	53	19,7	27	10,0

A6	7	2,6	7	2,6	24	8,9	109	40,5	119	44,2
A7	9	3,3	5	1,5	22	8,2	103	38,3	129	48,0
A8	132	49,1	97	36,1	26	9,7	8	3,0	6	2,2
A9	9	3,3	18	6,7	45	16,7	103	38,3	93	34,6
A10	12	4,5	8	3,0	37	13,8	84	31,2	128	47,6
A11	11	4,1	16	5,9	37	13,8	107	39,8	95	35,3
A12	53	19,7	59	21,9	77	28,6	49	18,2	30	11,2
A13	32	11,9	39	14,5	66	24,5	70	26,0	61	22,7
A14	79	29,4	61	22,7	88	32,7	18	6,7	23	8,6
A15	28	10,4	27	10,0	58	21,6	93	34,6	62	23,0

2. Kemampuan Literasi Siswa

Pada variabel kemampuan literasi siswa peneliti memperoleh data menggunakan tes kognitif dari 10 item pertanyaan dan otal seluruh responden 269 siswa. Pada tes kognitif siswa dapat menjawab sesuai dengan pendapat atau jawaban yang mereka anggap sesuai, dalam tes kognitif terdiri dari 5 skor yang telah ditentukan sesuai dengan jawaban dari setiap pertanyaan. Skor 10 jawaban benar sempurna, skor 8 jawaban benar kurang sempurna, skor 5 jawaban kurang jelas, skor 3 untuk jawaban salah, dan skor 1 tidak menjawab. Peneliti menggunakan program aplikasi SPSS untuk melakukan analisis pada jawaban dari adanya tes kognitif tersebut. Dari aplikasi SPPS peneliti memperoleh hasil tertinggi ialah 89, terendah ialah 10, rata-rata nilainya (mean) adalah 59, nilai median adalah 61, nilai modus adalah 70, dan nilai standar deviasi adalah 17. Lebih jelasnya bisa dilihat tabel 5:

Tabel 5:
Nilai Mean, Median, Modus, Standar Deviasi, Varians, Range, Skor Minimum, Skor Maximum, dan Jumlah Keseluruhan Statistik Kemampuan Literasi Siswa

N	Valid	269
	Missing	0
Mean		58.80
Median		61.00
Mode		70
Std. Deviation		17.359
Variance		301.338
Range		79
Minimum		10
Maximum		89
Sum		15818

Selanjutnya data di atas digolongkan menjadi kategori kecenderungan dari variabel kemampuan literasi siswa untuk mengetahui kecenderungan, dari setiap skor variabel dipakai skor rata-rata (M) serta standar deviasi (SD) pada subjek riset selaku kriteria perbandingan. Informasi variabel dikategorikan selaku berikut:

- a. Kemampuan literasi siswa tinggi
Apabila siswa memiliki skor $X \geq M+1SD$ atau siswa yang memiliki skor $X \geq 76$. Maka interval tersebut adalah 76 – 89.
- b. Kemampuan literasi siswa sedang
Apabila siswa memiliki skor $M - 1SD \leq X < M+1SD$ atau siswa yang memiliki skor $42 \leq X < 76$. Maka interval tersebut adalah 42 – 75.
- c. Kemampuan literasi siswa rendah
Apabila siswa memiliki skor $X < M - 1SD$ atau siswa yang memiliki skor $X < 42$. Maka interval tersebut adalah 10-41.

Dari hasilnya, bisa dibuat kategori dari kecenderungan variabel kemampuan literasi siswa seperti tabel 6:

Tabel 6:
Kategori Variabel Kemampuan Literasi Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	Rendah	25	9.3	9.3
	Sedang	104	38.7	38.7
	Tinggi	140	52.0	52.0
	Total	269	100.0	100.0

Setelah mengenali tabel kecenderungan informasi variabel keahlian literasi siswa hingga sesi berikutnya merupakan membuat distribusi frekuensi dari tiap butir- butir persoalan pada riset. Distribusi frekuensi bertujuan buat mengenali kecenderungan jawaban siswa terhadap persoalan yang sudah terbuat oleh periset. Berikut merupakan informasi distribusi frekuensi dari tiap butir persoalan dalam variabel keahlian literasi siswa pada tabel 7:

Tabel 7:
Distribusi Frekuensi Butir Pertanyaan Dalam Variabel
Kemampuan Literasi Siswa

Nomer item	Benar Sempurna		Benar Kurang Sempurna		Kurang Jelas		Salah		Tidak Menjawab	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
P1	193	71,7	9	3,3	8	3,0	55	20,4	4	1,5
P2	36	13,4	110	40,9	5	1,9	97	36,1	21	7,8
P3	106	39,4	22	8,2	18	6,7	112	41,6	11	4,1
P4	123	45,7	24	8,9	11	4,1	97	36,1	14	5,2
P5	61	22,7	-	-	8	3,0	157	58,4	43	16,0
P6	105	39,0	11	4,1	9	3,3	118	43,9	25	9,3
P7	184	68,4	3	1,1	3	1,1	57	21,2	22	8,2
P8	14	5,2	26	9,7	82	30,5	120	44,6	27	10,0
P9	-	-	174	64,7	26	9,7	44	16,4	25	9,3
P10	4	1,5	22	8,2	25	9,3	197	73,2	21	7,8

3. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Literasi

Dan adapun hasil analisis korelasi antara dua variabel dari hasil hitung output SPSS adalah seperti pada tabel 8:

Tabel 8:
Uji Korelasi Dua Variabel

			Intensitas Bermain Game Online	Kemampuan Literasi
Spearman's rho	Intensitas Bermain Game Online	Correlation Coefficient	1.000	-.003
		Sig. (2-tailed)	.	.962
		N	269	269
	Kemampuan Literasi	Correlation Coefficient	-.003	1.000
		Sig. (2-tailed)	.962	.
		N	269	269

Berdasarkan hasil perhitungan dari output SPSS tersebut, dapat menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi antara intensitas bermain game online dan kemampuan literasi peserta didik adalah $r = -0,003$. Hal ini berarti jika kedua variabel tidak memiliki hubungan, korelasi antara kedua variabel ini sangat lemah dan tidak sebanding. Dan pada kolom *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,962 > 0,05$ maka ini berarti H_A ditolak dan H_0 diterima. Kesimpulan dari ini adalah hipotesis tidak dapat diterima, dan artinya tidak terdapat korelasi yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap kemampuan literasi peserta didik di MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang.

PEMBAHASAN

1. Intensitas Bermain Game Online

Tanggapan siswa pada item 1 pernyataan "Dalam sehari saya bisa menghabiskan waktu kurang lebih 4 jam untuk bermain game online" yang memilih tanggapan sangat setuju 31 (11,5%), yang memilih tanggapan setuju 28 (10,4%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 53 (19,7%), yang memilih tanggapan tidak setuju 97 (36,1%), dan yang memilih tanggapan sangat tidak setuju 60 (22,3%). Dan artinya siswa merasa tidak setuju jika dalam sehari bisa menghabiskan waktu kurang lebih 4 jam untuk bermain game online.

Tanggapan siswa terhadap item 2 pernyataan "Dalam satu minggu (full) saya dapat bermain game online", yang memberi tanggapan sangat setuju sebanyak 23 (8,6%), yang memberi tanggapan setuju sebanyak 27 (10,0%), yang memberi tanggapan ragu-ragu sebanyak 54 (20,1%), yang memberi tanggapan tidak setuju sebanyak 78 (29,0%), dan yang memberi tanggapan sangat tidak setuju 86 (32,0%). Dan artinya siswa merasa sangat tidak setuju jika dalam satu minggu (full) dapat bermain game online.

Tanggapan siswa terhadap item 3 pernyataan "Ketika saya kalah bermain game online, saya tetap mencoba lagi bermain game online" yang memberi tanggapan sangat setuju sebanyak 54 (20,1%), yang memberi tanggapan setuju sebanyak 74 (27,5%), yang memberi tanggapan ragu-ragu sebanyak 70 (26,0%), yang memberi tanggapan tidak setuju 51 (19,0%), dan yang memberi tanggapan sangat tidak setuju 20 (7,4%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa setuju kalah bermain game, lalu tetap mencoba lagi untuk bermain game online.

Tanggapan siswa terhadap item 4 pernyataan "Saya merasa ada yang kurang, jika tidak bermain game online", yang memilih tanggapan sangat setuju 28 (10,4%), yang memilih tanggapan setuju 45 (16,7%), yang memilih tanggapan ragu-ragu sebanyak 69 (25,7%), yang memilih tanggapan tidak

setuju 86 (32,0%), dan yang memilih tanggapan sangat tidak setuju 40 (14,9%). Dan artinya siswa merasa tidak setuju jika tidak bermain game online terasa ada yang kurang.

Tanggapan siswa terhadap item 5 pernyataan “Dalam sehari harus ada waktu untuk saya bermain game online”, yang memilih tanggapan sangat setuju 50 (18,6%), yang memilih tanggapan setuju 67 (24,9%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 70 (26,0%), yang memilih tanggapan tidak setuju sebanyak 53 (19,7%), serta yang memilih tanggapan sangat tidak setuju 27 (10,0%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa netral atau ragu-ragu jika dalam sehari harus ada waktu untuk saya bermain game online.

Tanggapan siswa terhadap item 6 pernyataan “Saya harus bermain game online, meskipun harus mencuri waktu belajar”, yang memilih tanggapan sangat setuju 7 (2,6%), yang memilih tanggapan setuju 7 (2,6%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 24 (8,9%), yang memilih tanggapan tidak setuju 109 (40,5%), serta yang memilih tanggapan sangat tidak setuju 119 (44,2%). Dan artinya siswa merasa sangat tidak setuju jika waktu belajarnya untuk bermain game online.

Tanggapan siswa item 7 pernyataan “Saya harus bersembunyi ketika bermain game online agar tidak dimarahi orangtua”, yang memilih tanggapan sangat setuju 9 (3,3%), yang memilih tanggapan setuju 5 (1,9%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 22 (8,2%), yang memilih tanggapan tidak setuju 103 (38,3%), serta yang memilih tanggapan sangat tidak setuju 129 (48,0%). Dan artinya mereka merasa sangat tidak setuju jika harus bersembunyi ketika bermain game online supaya tidak dimarahi orangtua.

Tanggapan siswa terhadap item 8 pernyataan “Saya diperbolehkan orangtua bermain game online, namun harus tetap seimbang dengan belajar”, yang memilih tanggapan sangat setuju 132 (49,1%), yang memilih tanggapan setuju 97 (36,1%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 26 (9,7%), yang memilih tanggapan tidak setuju 8 (3,0%), dan yang memilih tanggapan sangat tidak setuju 6 (2,2%). Hal ini menunjukkan siswa merasa sangat setuju jika diperbolehkan orangtua bermain game online, namun tetap harus seimbang dengan belajar.

Tanggapan siswa terhadap item 9 pernyataan “Saat sedang bermain game online saya lupa akan tugas sekolah”, yang memilih tanggapan sangat setuju 9 (3,3%), yang memilih tanggapan setuju sebanyak 18 (6,7%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 45 (16,7%), yang memilih tanggapan tidak setuju 103 (38,3%), yang memilih tanggapan sangat tidak setuju 93 (34,6%). Dan artinya siswa merasa tidak setuju jika bermain game online dapat membuat lupa jika memiliki tugas dari sekolah.

Tanggapan siswa terhadap item 10 pernyataan “Saya marah dan kesal. Ketika orangtua menyuruh belajar pada saat sedang bermain game online”, yang memilih tanggapan sangat setuju 12 (4,5%), yang memilih tanggapan setuju 8 (3,0%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 37 (13,8%), yang memilih tanggapan tidak setuju 84 (31,2%), serta yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 128 (47,6%). Hal ini menunjukkan siswa merasa sangat tidak setuju jika orangtua menyuruh belajar saat sedang bermain game online.

Tanggapan siswa terhadap item 11 pernyataan “Saya tertinggal mengumpulkan tugas, karena banyak bermain game online”, yang memilih tanggapan sangat setuju 11 (4,1%), yang memilih tanggapan setuju 16 (5,9%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 37 (13,8%), yang memilih tanggapan tidak setuju 107 (39,8%), yang memilih tanggapan sangat tidak setuju 95 (35,3%). Hal ini menunjukkan siswa merasa tidak setuju jika tertinggal mengumpulkan tugas, karena banyak bermain game online.

Tanggapan siswa terhadap item 12 pernyataan “Saya bermain game online setelah pulang dari sekolah”, yang memilih tanggapan sangat setuju 53 (19,7%), yang memilih tanggapan setuju 59 (21,9%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 77 (28,6%), yang memilih tanggapan tidak setuju 49 (18,2%), dan yang memilih tanggapan sangat tidak setuju 30 (11,2%). Dan artinya siswa merasa netral atau ragu-ragu jika bermain game online selalu setelah pulang dari sekolah.

Tanggapan siswa terhadap item 13 pernyataan “Saya merasa bahwa dengan bermain game online dapat melatih kemampuan berpikir”, yang memilih tanggapan sangat setuju 32 (11,9%), yang memilih tanggapan setuju 39 (14,5%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 66 (24,5%), yang memilih tanggapan tidak setuju 70 (26,0%), serta yang memilih tanggapan sangat tidak setuju sebanyak 61 siswa (22,7%). Dan artinya siswa merasa tidak setuju jika bermain game online dapat melatih kemampuan berpikir.

Tanggapan siswa terhadap item 14 pernyataan “Saya senang sekali ketika lolos naik level selanjutnya”, yang memilih tanggapan sangat setuju 79 (29,4%), yang memilih tanggapan setuju 61 (22,7%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 88 (32,7%), yang memilih tanggapan tidak setuju sebanyak 18 siswa (6,7%), dan yang memilih tanggapan sangat tidak setuju 23 (8,6%). Hal ini berarti bahwa siswa merasa netral atau ragu-ragu merasa senang sekali ketika dapat lolos ke level selanjutnya ketika bermain game online.

Tanggapan siswa terhadap item 15 pernyataan “Saya bermain game online supaya tidak ketinggalan teman-teman”, yang memilih tanggapan

sangat setuju 28 (10,4%), yang memilih tanggapan setuju 27 (10,0%), yang memilih tanggapan ragu-ragu 58 (21,6%), yang memilih tanggapan tidak setuju 93 (34,6%), serta yang memilih tanggapan sangat tidak setuju 62 (23,0%). Dan artinya kebanyakan siswa merasa tidak setuju jika bermain game online supaya tidak ketinggalan teman-teman yang lain.

Maka penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV-VI di MI Perguruan Mu'allimat Cukir termasuk pada tingkatan cukup sering. Sesuai dengan hasil presentase kategori menunjukkan bahwa kategori cukup sering sebesar 51,3%. Maka sesuai dengan angket yang telah diberikan dari kelas IV-VI bahwa siswa cukup sering bermain game online. Dan dapat dikatakan juga bahwa dalam sehari siswa bisa terus bermain beberapa waktu untuk menghabiskan waktunya. Hal ini dapat juga diartikan bahwa kuantitas atau lama waktu anak bermain game online bisa dijadikan aktivitas (frekuensi) dalam kesehariannya jika tanpa adanya pengawasan dari orangtua dan juga tidak menutup kemungkinan dapat menyebabkan anak adiksi terhadap game online. Pendapat lain mengatakan jika adiksi game online juga bisa ditinjau dari menggunakannya (rata-rata) 20-25 jam dalam satu minggu.

Pada hasil penelitian oleh peneliti ada 27,5% siswa yang merasa setuju ketika kalah bermain game online maka akan mencoba lagi untuk bermain game online. Seperti yang sudah peneliti jabarkan di atas jika bermain game online bisa menyebabkan kecanduan untuk para pemainnya, usia anak bisa lebih sering dan rentan dalam menggunakan permainan game online, yang dapat ditandai dengan lama anak-anak menghabiskan waktunya. Sebab sifatnya yang bisa menyebabkan kecanduan, hal inilah yang mendorong anak-anak untuk mencoba lagi bermain game online meskipun sudah kalah.

Dari penelitian ini terdapat 28,6% siswa merasa netral atau ragu-ragu apakah terus bermain game online setelah pulang dari sekolah. Aktivitas siswa berbeda-beda, ada siswa yang setelah pulang dari sekolah langsung bermain namun ada pula siswa yang setelah pulang sekolah segera belajar atau istirahat. Selain dari kedua jawaban di atas terdapat 49,1% siswa yang merasa diperbolehkan orangtua bermain game online namun harus tetap seimbang dengan belajar. Siswa merasa diizinkan dan tidak dilarang orangtua untuk bermain game online tetapi tetap harus seimbang dengan belajar. Pola asuh orangtua memang sangat berpengaruh pada anaknya. Karena ternyata banyak orangtua yang memang mengizinkan anaknya untuk bermain game online yang terpenting harus tetap seimbang dengan belajarnya.

Hasil dari jawaban angket yang telah diberikan kepada siswa dari kelas IV-VI MI Perguruan Mu'allimat, pendapat yang telah dikemukakan bahwa

intensitas adalah kondisi seseorang untuk melakukan seberapa sering seseorang melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan secara optimal. Indikator atau ciri-ciri dari intensitas bermain game online adalah frekuensi (aktivitas), serta kuantitas (lama waktu). Intensitas bermain game online ialah siswa, karena hal tersebut maka setiap siswa berbeda-beda frekuensi dan kuantitas dalam bermain game online. Dan jelas jika game online juga bersifat adiktif atau candu menjadikan pemainnya merasa terdorong untuk bermain game online lagi dan lagi.

2. Kemampuan Literasi

Maka bisa diketahui jawabannya terhadap pertanyaan 1 tentang gagasan pokok adalah sebanyak 193 siswa (71,7%) dengan jawaban benar sempurna, sebanyak 9 siswa (3,3%) dengan jawaban benar kurang sempurna, sebanyak 8 siswa (3,0%) dengan jawaban kurang jelas, sebanyak 55 siswa (20,4%) dengan jawaban salah, dan sebanyak 4 siswa (1,5%) dengan tidak menjawab. Dan artinya jika mereka sudah mengerti dari gagasan pokok sebuah teks.

Jawaban siswa terhadap pertanyaan 2 tentang pikiran pokok adalah sebanyak 36 siswa (13,4%) dengan jawaban benar sempurna, sebanyak 110 siswa (40,9%) dengan jawaban benar kurang sempurna, sebanyak 5 siswa (1,9%) dengan jawaban kurang jelas, sebanyak 97 siswa (36,1%) dengan jawaban salah, dan sebanyak 21 siswa (7,8%) tidak menjawab. Dan artinya mereka sudah paham pikiran pokok dari paragraf.

Jawaban siswa terhadap pertanyaan 3 tentang bunyi gagasan pokok adalah sebanyak 106 siswa (39,4%) dengan jawaban benar sempurna, sebanyak 22 siswa (8,2%) dengan jawaban benar kurang sempurna, sebanyak 18 siswa (6,7%) dengan jawaban kurang jelas, sebanyak 112 siswa (41,6%) dengan jawaban salah, dan sebanyak 11 siswa (4,1%) dengan tidak menjawab. Dan artinya ialah mereka salah dengan jawaban yang diberikan untuk nomer 3 tentang bunyi gagasan pokok.

Jawaban siswa terhadap pertanyaan 4 tentang ide pokok adalah sebanyak 123 siswa (45,7%) dengan jawaban benar sempurna, sebanyak 24 siswa (8,9%) dengan jawaban benar kurang sempurna, sebanyak 11 siswa (4,1%) dengan jawaban kurang jelas, sebanyak 97 siswa (36,1%) dengan jawaban salah, dan sebanyak 14 siswa (5,2%) dengan tidak menjawab. Dan artinya siswa sudah paham tentang ide pokok dari paragraf.

Jawaban siswa terhadap pertanyaan 5 tentang membuat saran adalah sebanyak 61 siswa (22,7%) dengan jawaban benar sempurna, sebanyak 8 siswa (3,0%) dengan jawaban kurang jelas, sebanyak 157 siswa (58,4%)

dengan jawaban salah, dan sebanyak 43 siswa (16,0%) dengan tidak menjawab. Dan artinya belum paham tentang cara membuat saran yang tepat.

Jawaban siswa terhadap pertanyaan 6 tentang ide pokok paragraph adalah sebanyak 105 siswa (39,0%) dengan jawaban benar sempurna, sebanyak 11 siswa (4,1%) dengan jawaban benar kurang sempurna, sebanyak 9 siswa (3,3%) dengan jawaban kurang jelas, sebanyak 118 siswa (43,9%) dengan jawaban salah, dan sebanyak 25 siswa (9,3%) dengan tidak menjawab. Dan artinya banyak dari mereka masih salah menjawab pertanyaan tentang ide pokok dari paragraf.

Jawaban siswa terhadap pertanyaan 7 tentang latar tempat adalah sebanyak 184 siswa (68,4%) dengan jawaban benar sempurna, sebanyak 3 siswa (1,1%) dengan jawaban benar kurang sempurna, sebanyak 3 siswa (1,1%) dengan jawaban kurang jelas, sebanyak 57 siswa (21,2%) dengan jawaban salah, dan sebanyak 22 siswa (8,2%) dengan tidak menjawab. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah paham tentang latar tempat dari sebuah cerita.

Jawaban siswa terhadap pertanyaan 8 tentang amanat dalam cerita adalah sebanyak 14 siswa (5,2%) dengan jawaban benar sempurna, sebanyak 26 siswa (9,7%) dengan jawaban benar kurang sempurna, sebanyak 82 siswa (30,5%) dengan jawaban kurang jelas, sebanyak 120 siswa (44,6%) dengan jawaban salah, dan sebanyak 27 siswa (10,0%) dengan tidak menjawab. Dan artinya mereka masih belum paham tentang amanat yang dapat diambil dari sebuah cerita.

Jawaban siswa terhadap pertanyaan 9 tentang ide pokok adalah sebanyak 174 siswa (64,7%) dengan jawaban benar kurang sempurna, 26 siswa (9,7%) dengan jawaban kurang jelas, sebanyak 44 siswa (16,4%) dengan jawaban salah, dan sebanyak 25 siswa (9,3%) dengan tidak menjawab. Dan artinya mereka sudah mengerti ide pokok walau terkadang masih ada jawaban yang kurang tepat.

Terhadap pertanyaan 10 tentang gagasan pokok adalah sebanyak 4 siswa (1,5%) dengan jawaban benar sempurna, sebanyak 22 siswa (8,2%) dengan jawaban benar kurang sempurna, sebanyak 25 siswa (9,3%) dengan jawaban kurang jelas, sebanyak 197 siswa (73,2%) dengan jawaban salah, dan sebanyak 21 siswa (7,8%) dengan tidak menjawab. Dan artinya ialah mereka menjawab pertanyaan ini dengan jawaban yang salah tentang gagasan pokok dari sebuah teks.

Hasil dari riset ini menunjukkan kemampuan literasi di MI Perguruan Mu'allimat Cukir tergolong pada kategori tinggi. Sesuai hasil presentase jika

kategori tinggi sebesar 52,0%. Kemampuan literasi diantara siswa jelas tidak sama, serta sesuai dengan faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan literasi yakni terdapat 2 faktor, pertama faktor endogen yang berasal dari dalam diri seperti keturunan, bakat. Dan kedua faktor eksogen yang berasal dari luar diri seperti motivasi, dan sebagainya. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa faktor endogen siswa berpengaruh pada kemampuan literasi siswa, tetapi perlu diperhatikan pula jika faktor eksogen juga memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan literasi siswa. Pengawasan dan pola asuh orangtua juga dari lembaga pendidikan sangat berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa.

Dari jawaban siswa terdapat 71,7% siswa yang menjawab dengan benar sempurna atas pertanyaan tentang gagasan pokok pada sebuah teks. Terdapat 45,7% siswa menjawab dengan benar sempurna atas pertanyaan tentang ide pokok dari paragraf, dan sebesar 68,4% siswa yang menjawab dengan benar sempurna atas pertanyaan tentang latar tempat dari sebuah cerita. Dari hal ini mayoritas siswa sudah memahami tentang maksud dari sebuah pertanyaan dari proses membaca terlebih dahulu lalu merangkainya (menulis) menjadi jawaban yang sesuai.

Selain jawaban di atas, terdapat pula beberapa pertanyaan yang tidak dapat diselesaikan dengan baik oleh siswa. Terdapat 58,4% jawaban salah untuk membuat saran yang tepat, terdapat sebesar 44,6% jawaban salah atas pertanyaan tentang amanat dari sebuah cerita. Memahami maksud dan isi sebuah teks atau cerita memang memerlukan proses beberapa waktu apalagi untuk siswa yang dapat memahami dengan harus berulang kali membaca dulu baru paham tentang maksud dan isi sebuah teks.

Penelitian pada kelas IV-VI ini memberikan informasi bahwa kemampuan literasi siswa tidak sama walaupun pada tingkatan kelas tinggi, tetapi kemampuan membaca siswa di sekolah seyogianya sudah relatif baik mengingat juga pada masa ini teknologi informasi dan komunikasi sudah semakin berkembang. Di MI Perguruan Mu'allimat Cukir terdapat program yakni membaca buku terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran, dimana program ini ditujukan untuk membangun minat baca pada siswa agar gemar dalam membaca dan meningkatkan kemampuan literasi pada siswa.

3. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Literasi Siswa MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang

Dari hasil data di atas dapat ditarik kesimpulan, jika H0 diterima karena tidak terdapat korelasi antara intensitas bermain game online terhadap kemampuan literasi siswa pada Tahun Pelajaran 2021/2022. Banyak dari

siswa memang bermain game online terlebih siswa laki-laki, tetapi dari banyaknya siswa terdapat pula siswa yang memang diperbolehkan bermain game online asalkan seimbang dengan belajar. Sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa dan angket yang peneliti berikan pada responden tentang pernyataan diperbolehkan bermain game online namun tetap harus seimbang dengan belajar. Para siswa mayoritas memilih tanggapan sangat setuju atas pernyataan tersebut, ini berarti bahwa para siswa memahami dan menggunakan waktu dengan baik. Karenanya hasil dari penelitian ini adalah H_0 diterima. Selain itu H_A ditolak karena tidak terdapat korelasi antara intensitas bermain game online terhadap kemampuan literasi siswa MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang Tahun Pelajaran 2021/2022. Dan H_A dapat diterima jika ada hubungan antara intensitas bermain game online terhadap kemampuan literasi siswa MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang Tahun Pelajaran 2021/2022

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Intensitas bermain game online siswa di MI Perguruan M'allimat Cukir termasuk pada tingkatan cukup sering. Data tersebut dibuktikan dengan sebanyak 49,1% siswa merasa bahwa mereka diperbolehkan bermain game online namun harus tetap seimbang dengan belajar. Dibuktikan juga dengan sebanyak 28,6% siswa merasa ragu-ragu apakah selalu bermain game online setelah pulang dari sekolah.
2. Kemampuan literasi siswa di MI Perguruan Mu'allimat Cukir termasuk pada tingkatan tinggi secara kognitif (pengetahuan). Data tersebut dibuktikan dengan sebanyak 71,7% siswa dapat menjawab dengan benar sempurna atas pertanyaan yang peneliti berikan. Dari hal itu dapat diartikan bahwa mayoritas siswa sudah memahami tentang maksud dari sebuah pertanyaan dari proses membaca terlebih dahulu.
3. Korelasi intensitas bermain game online terhadap kemampuan literasi adalah tidak ada korelasi signifikan antara intensitas bermain game online terhadap kemampuan literasi siswa MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang. Data tersebut dibuktikan melalui hasil SPSS bahwa nilai koefisien korelasi adalah $r = - 0,003$, hal ini berarti jika kedua variabel tidak memiliki hubungan dan memiliki hubungan yang sangat lemah dan tidak sebanding. Dan pada kolom *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,962 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_A ditolak.

Saran

1. Bagi Guru

Hasil yang diperoleh peneliti, peneliti berharap guru atau lembaga bisa dan selalu memberikan fasilitas-fasilitas yang mampu menunjang minat,

bakat, dan keterampilan para siswanya di jaman yang semakin berkembang ini. Guru atau lembaga memberikan program-program yang bisa meningkatkan kemampuan para siswanya baik dari kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

2. Bagi Mahasiswa PGMI/PGSD
Berdasarkan data dalam penelitian ini, diharapkan bagi mahasiswa untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Menjadikan penelitian sebagai pengalaman dan pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan penelitian lain.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Mmemberikan kesimpulan bahwa tidak ada korelasi antara intensitas bermain game online terhadap kemampuan literasi siswa MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang tahun pelajaran 2021/2022. Yang dimana penelitian ini juga terbatas pada kemampuan kognitif siswa, maka diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan riset pada ranah afektif maupun psikomotorik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. dan A. B. (2020). *Tafsir Tarbawi Pesan-pesan Pendidikan Dalam Al-Qur'an*. CV Karya Litera Indonesia.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization*, 362–371.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Dirwan, D., Bunyamin, B., & Umrah, S. (2018). Perintah Membaca dalam Al-Qur'an Perspektif Pendidikan (Surah Al-Alaq). *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 34–47.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125.
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi. *JUPENDAS (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 2(2).
- Roflin, E., & Iche Andriyani Liberty, P. (2021). *Populasi Sampel Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. PT Nasya Expanding Management.
- Sanditaria, W. (2012). Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Students E-Journal*, 1(1), 32.
- Sappaile, B. I. (2010). Konsep penelitian ex-post facto. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1–16.
- Saputro, Panji. (2021). *Ibu-ibu, Anak Terlalu Lama Bermain Game Bikin Nilai Sekolah jadi jelek*. Detiknet
- Huda, Akmal Thoriqul, dkk. (2022). Wawancara 29 Januari 2022
- Maisaroh, Siti. (2021). Wawancara 7 Desember 2021