

**PENGARUH PERSEPSI ANAK TENTANG *GAME* EDUKASI TERHADAP
TINGKAT MINAT KUNJUNG ANAK DI PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu
Pada Program Studi Ilmu Perpustakaan



Disusun oleh:

Citra Gasmela

12140002

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2016

**PENGARUH PERSEPSI ANAK TENTANG *GAME* EDUKASI TERHADAP
TINGKAT MINAT KUNJUNG ANAK DI PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu
Pada Program Studi Ilmu Perpustakaan



Disusun oleh:

Citra Gasmela

12140002

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2016

Dr. Anis Masruri, S.Ag.,SIP.,M.Si
Dosen Pengampu Studi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi Sdri. Citra Gasmela

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Citra Gasmela
NIM : 12140002
Jurusan : Ilmu Perpustakaan
Judul Skripsi : Pengaruh Persepsi Anak Tentang *Game* Edukasi Terhadap Tingkat Minat Kunjung Anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru

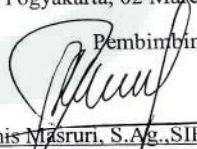
Dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu dalam jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dengan ini saya berharap agar skripsi saudara tersebut dapat segera dipertanggungjawabkan pada sidang munaqosyah, untuk itu saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 02 Maret 2016

Pembimbing


Dr. Anis Masruri, S.Ag.,SIP.,M.Si

NIP. 19710907 199803 1 003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA

Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281 Telp./Fak. (0274) 513949
Web : <http://adab.uin-suka.ac.id> E-mail : fadib@uin-suka.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor: UIN.02/DA/PP.00.9/697 /2016

Skripsi / Tugas Akhir dengan judul:


**PENGARUH PERSEPSI ANAK TENTANG GAME EDUKASI TERHADAP TINGKAT MINAT KUNJUNG ANAK
DI PERPUSTAKAAN SOEMAN HS PEKANBARU**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Citra Gusmela
NIM : 12140002
Telah dimunaqsyahkan pada : 14 Maret 2016
Nilai Munaqsyah : A-

Dan telah dinyatakan diterima oleh Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta.

TIM MUNAQSYAH
Ketua Sidang


Dr. Anis Masruri, S.Ag., SIP., M.Si.
NIP. 19710907199803 1 003


Penguji I


Dr. Nurdin Laqdi, S.Ag., SS., MA.
NIP. 19710601200003 1 002

Penguji II


Puji Lestari, M.Kom
NIP. 19790116200501 2 001

Yogyakarta, 01 April 2016
Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya


Dr. Zamzam Afandi, M.Ag.
NIP. 19631111199403 1 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamualaikum Wr.Wb

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Citra Gasmela

NIM : 12140002

Program Studi : Ilmu Perpustakaan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Persepsi Anak Tentang *Game* Edukasi Terhadap Tingkat Minat Kunjung Anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru” adalah hasil karya peneliti sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah menjadi rujukan dan tercantum dalam daftar pustaka. Apabila di lain waktu ada penyimpangan dalam penyusunan karya ini, maka tanggung jawab ada pada peneliti.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya,

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 02 Maret 2016



Citra Gasmela
Citra Gasmela

NIM. 12140002

MOTO

Anak panah jika tidak tinggalkan busur tak akan kena sasaran.

(Imam Syafi'i)

Memboroskan waktu sama dengan memboroskan hidup.

(R. Shannon)

Don't be embarrassed, don't be afraid, don't let your dreams slip away. Don't be scared of using your gift, everybody has a gift.

(Jem "it's amazing")

Buku-buku itu seperti *puzzle*, butuh buku lainnya agar kita mengerti satu persoalan.

(Citra)

PERSEMBAHAN

Karya sederhana dan luar biasa ini saya persembahkan untuk Almamater tercinta
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Fakultas Adab dan Ilmu Budaya)

Papa dan Ibu tercinta, terima kasih atas motivasi, kasih sayang dan do'anya yang
luar biasa "*I love you so much*"

Kakak-kakak, adek, mackik ku dan saudara yang selalu dirindukan, terima kasih
motivasinya

Teman-teman kos istana salon yang begitu pengertian dan selalu menyemangati,
kalian selalu ada untuk ku.

Seseorang yang datang dan memberikan motivasinya "*terima kasih, you are
awesome*"

INTISARI

PENGARUH PERSEPSI ANAK TENTANG *GAME* EDUKASI TERHADAP TINGKAT MINAT KUNJUNG ANAK DI PERPUSTAKAAN SOEMAN HS PEKANBARU

Oleh

Citra Gasmela

12140002

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui persepsi anak terhadap *game* edukasi yang berada di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru, (2) untuk mengetahui tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru, (3) untuk mengetahui adanya pengaruh persepsi anak tentang *game* edukasi terhadap tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru. Penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah anggota (pelajar) di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru dengan jumlah populasi 366 orang, sampel diambil 15 % dari populasi yaitu 55 orang. Teknik pengumpulan data utama yaitu kusioner (angket) menggunakan *skala likert* dengan 4 alternatif jawaban. Teknik pengumpulan data pelengkap menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk pengujian validitas menggunakan korelasi *product moment* dan *alpha cronbach* untuk reliabilitas. Analisis data menggunakan mean, grand mean, korelasi *product moment*, regresi sederhana, uji hipotesis, dan uji linieritas. Penelitian ini menghasilkan tiga kesimpulan; (1) persepsi anak tentang *game* edukasi di Perpustakaan Soeman Hs adalah sebesar 3,44 termasuk kategori sangat baik dengan interval korelasi $3,25 \leq X \leq 4,00$ (2) tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru adalah sebesar 3,4 termasuk kategori sangat baik dengan interval korelasi $3,25 \leq X \leq 4,00$ (3) terdapat pengaruh antara persepsi anak tentang *game* edukasi dengan tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru yang ditandai dengan hasil korelasi *product moment* sebesar 0,686 dengan pengaruh yang kuat. Besarnya pengaruh persepsi anak tentang *game* edukasi dengan tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru sebesar 47,1 % yang ditandai dengan hasil 0,471. Sedangkan nilai t hitung (6,869) > t tabel (2,006) yang menunjukkan H_a diterima dan nilai signifikansi sebesar $0,175 > 0,05$ yang artinya terdapat hubungan linier. Peneliti menyarankan agar kualitas *game* edukasi lebih ditingkatkan, bisa dengan menambahkan jenis *game* edukasi dalam bahasa Indonesia.

Kata kunci : Persepsi, *Game* Edukasi, Minat Kunjung.

ABSTRACT

IMPACT CHILDREN'S PERCEPTION OF EDUCATIONAL GAMES AGAINST THE LEVEL OF INTEREST VISIT IN THE LIBRARY SOEMAN HS PEKANBARU

By :

Citra Gasmela

12140002

This research is aimed (1) to understand about perception of children regarding educational game in the library Soeman Hs Pekanbaru (2) to understand about the level of interest visit in the library Soeman Hs Pekanbaru (3) to understand about impact children's perception of educational games against the level of interest visit in the library Soeman Hs Pekanbaru. The population of the research are 366 of children member and the sample taken 15 % of the population that are 55 childrens. The main data are collected by distributing questionnaire which applies likert scale of four alternative answer. Meanwhile the supporting data are collected from the interview, documentation, and observation. For the calibration validity it uses correlation of product moment, reliability as well as uses alpha cronbach. Data analysis uses mean, grand mean, correlation of product moment, simple regression, hypothesis test, and linearity test. This research resulted in three conclusions; (1) perception of children regarding educational game in the library soeman hs Pekanbaru is 3,44 categorized as very good for the correlation interval $3,25 \leq X \leq 4,00$ (2) the level of interest visit in the library soeman hs Pekanbaru is 3,4 categorized as very good for the correlation interval $3,25 \leq X \leq 4,00$ (3) there is influence between children's perception of educational games retrieval the level of interest visit in the library soeman hs Pekanbaru uses product moment correlation with results of 0,686 with a strong influence. The amount of influence between children's perception of educational games retrieval the level of interest visit is 47,1 % with result 0,471. While the value of t count (6,869) > t table (2,006) and that mean H_0 is receive. And value of significant is $0,175 > 0,05$ that mean the line is linear. Researcher suggest that the quality of educational game to change better and add another type of educational game that uses bahasa.

Keyword : Perception, Educational game, Interest of visit.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya kepada kita semua dalam menjalani hari yang InsyaAllah penuh berkah, dengan nikmat dan karunia tersebut sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini sesuai target. Kemudian tak lupa pula peneliti ucapkan sholawat dan salam kepada Baginda nabi besar kita Muhammad SAW, ia adalah sebaik-baiknya suri tauladan kita, semoga kita semua diberi safa'at oleh nya dihari akhir nanti.

Kemudian peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing peneliti dalam melaksanakan dan menyelesaikan skripsi ini yaitu :

1. Bapak Dr. Zamzam Affandi, M.Ag, Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ibu Marwiyah, M.Lis, Kaprodi Ilmu Perpustakaan
3. Bapak Dr. Anis Masruri, S.Ag.,SIP.,M.Si selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen pembimbing akademik peneliti
4. Bapak Dr. Nurdin, S.Ag., S.S., M.A, penguji 1 pada sidang munaqosyah.
5. Ibu Puji Lestari, M.Kom, penguji 2 pada sidang munaqosyah.
6. Dosen-dosen Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya terima kasih atas semua ilmunya.
7. Pihak Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (KESBANGLINMAS) Yogyakarta.

8. Pihak Badan Pelayanan Perizinan Terpadu Provinsi Riau yang melayani dengan ramah.
9. Pihak Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru, Riau.
10. Teman-teman sejurusan Ilmu Perpustakaan yang telah membantu dalam banyak hal termasuk semangat.
11. Keluarga yang telah menyemangati dan memberikan segalanya.
12. Teman-teman kos istana salon Sapen yang luar biasa.
13. Teman-teman di Riau yang telah banyak membantu peneliti selama penelitian.
14. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti, demikianlah kata pengantar ini peneliti ucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini memberi manfaat yang besar kepada seluruh pihak, aamiin.

Yogyakarta, 09 Maret 2016

Peneliti



Citra Gusmela

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	ii
NOTA DINAS.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.4 Hipotesis.....	6
1.5 Sistematika Pembahasan.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Pengaruh	10
2.2.2 Persepsi	11
2.2.2.1 Pengertian.....	11
2.2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi	11
2.2.3 Game Edukasi	12
2.2.3.1 Pengertian.....	12
2.2.3.2 Kelebihan Game Edukasi.....	13
2.2.4 Anak.....	14
2.2.5 Perpustakaan Umum.....	14
2.2.6 Minat Kunjung Ke Perpustakaan	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	20
3.3 Populasi dan Sampel.....	21
3.3.1 Populasi.....	21
3.3.2 Sampel	21
3.4 Variabel Penelitian	22
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	22

3.5.1 Kuesioner	22
3.5.2 Wawancara	24
3.5.3 Observasi.....	25
3.5.4 Dokumentasi.....	25
3.6 Instrumen Penelitian	26
3.7 Pengujian Instrumen Penelitian.....	29
3.7.1 Uji Validitas	29
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	33
3.8 Metode Analisis Data.....	34
3.8.3 Uji Hipotesis.....	39
3.8.4 Uji Linieritas.....	40
BAB IV GAMBARAN UMUM DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Gambaran Umum Perpustakaan dan Pembahasan	42
4.1.1 Gambaran Umum Gedung	42
4.1.2 Sejarah Singkat.....	43
4.1.3 Visi dan Misi	46
4.1.3.1 Visi.....	46
4.1.3.2 Misi	46
4.1.4 Tugas Pokok.....	47
4.1.5 Pelayanan Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru	48
4.1.6 Struktur Organisasi	54

4.1.7 Sumber Daya Manusia	55
4.1.8 Jam Pelayanan Perpustakaan.....	55
4.1.9 Koleksi	56
4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	57
4.2.1 Analisis Butir Pernyataan pada Variabel Persepsi Anak Tentang <i>Game</i> Edukasi	57
4.2.2 Analisis Butir Pernyataan pada Variabel Tingkat Minat Kunjung Anak.....	68
4.2.3 Hasil Analisis Product Moment.....	81
4.2.4 Hasil Analisis Regresi Sederhana.....	82
4.2.5 Uji Hipotesis.....	83
4.2.6 Uji Linieritas.....	84
BAB V PENUTUP	85
5.1 Simpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88

DAFTAR TABEL

3.1	Kisi-kisi instrumen penelitian.....	28
3.2	Hasil uji validitas persepsi anak tentang game edukasi	31
3.3	Hasil uji validitas tingkat minat kunjung anak	32
3.4	Ringkasan hasil uji reliabilitas.....	34
3.5	Pedoman memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi	37
4.1	Rekapitulasi hasil uji reliabilitas.....	55
4.2	Koleksi Perpustakaan Soeman Hs	56
4.3	Data responden tentang persepsi ketika pertama kali melihat <i>game</i> edukasi	57
4.4	Data responden tentang pandangan mengenai game edukasi terhadap diri.....	58
4.5	Data responden tentang situasi perpustakaan ketika pertama kali melihat game edukasi.....	59
4.6	Data responden tentang kondisi perpustakaan ketika melihat <i>game</i> edukasi pertama kali.....	60
4.7	Data responden tentang cirri fisik yang ada pada perangkat	

<i>game</i> edukasi	61
4.8 Data responden tentang kemampuan berpikir terhadap <i>game</i> edukasi	62
4.9 Data responden tentang <i>game</i> edukasi adalah cara terbaik dalam mempelajari sesuatu.....	63
4.10 Data responden tentang adanya efek yang dirasakan dari <i>game</i> edukasi terhadap proses belajar.....	64
4.11 Data responden tentang <i>game</i> edukasi membantu mengerjakan tugas dengan tepat	65
4.12 Data responden tentang pemahaman tentang <i>game</i> edukasi sebagai campuran dari berbagai media.....	66
4.13 Jawaban responden terhadap variabel persepsi anak tentang <i>game</i> edukasi	67
4.14 Data responden tentang rasa nyaman yang dirasakan karena petugas perpustakaan bersifat sopan.....	69
4.15 Data responden tentang kebersihan ruangan perpustakaan	70
4.16 Data responden tentang kerapian ruangan perpustakaan	71

4.17 Data responden tentang suasana ruangan yang tenang	72
4.18 Data responden tentang tidak adanya gangguan fisik	73
4.19 Data responden tentang tidak adanya gangguan psikis	74
4.20 Data responden tentang layanan yang diberikan dengan cepat	75
4.21 Data responden tentang layanan yang diberikan memuaskan	76
4.22 Data responden tentang layanan <i>game</i> edukasi	77
4.23 Data responden tentang berperan dalam mengunjungi	78
4.24 Data responden tentang keseringan dalam berkunjung	79
4.25 Jawaban responden pada variabel tingkat minat kunjung anak	80
2.26 Correlations	81
2.27 Model summary	82
2.28 Coeficients	83
2.29 Hasil uji linieritas	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kusioner penelitian	93
Lampiran 2	Tabulasi uji kusioner	98
Lampiran 3	Tabulasi kusioner	100
Lampiran 4	Hasil uji coba validitas variabel persepsi anak tentang <i>game</i> edukasi.....	103
Lampiran 5	Hasil uji coba validitas variabel tingkat minat kunjung	104
Lampiran 6	Reliabilitas variabel persepsi anak tentang <i>game</i> edukasi.....	105
Lampiran 7	Reliabilitas variabel tingkat minat kunjung.....	106
Lampiran 8	Hasil olah data korelasi product moment.....	107
Lampiran 9	Hasil olah data regresi sederhana.....	108
Lampiran 10	Tabel r pada α 5 %	109
Lampiran 11	Tabel t.....	110
Lampiran 12	Hasil olah data uji hipotesis.....	111
Lampiran 13	Hasil olah data uji linieritas.....	112

Lampiran 14 Langkah-langkah mengolah data menggunakan spss	
version 16 for windows	113
Lampiran 15 Data Anggota Pelajar Perpustakaan Soeman Hs	
Pekanbaru.....	133
Lampiran 16 Foto dokumentasi.....	134



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi telah berkembang dan berpengaruh di berbagai bidang di dunia, salah satunya adalah dunia pendidikan. Di dunia pendidikan sistem pengajarannya telah memanfaatkan teknologi informasi, yaitu berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian (Kadir, 2003 :24). Kadir juga mengungkapkan peserta didik dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi program berbasis multimedia. Kini telah banyak perangkat lunak yang tergolong sebagai *edutainment* yang merupakan perpaduan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan) (Kadir, 2003 :24).

Dunia perpustakaan juga sudah dipengaruhi oleh teknologi informasi, seperti sistem otomasi yang mempermudah pekerjaan para pustakawan dalam mengolah bahan perpustakaan, mempermudah proses sirkulasi (peminjaman dan pengembalian koleksi di perpustakaan). Pelayanan perpustakaan hampir seluruhnya menggunakan perangkat teknologi, bahkan ada perpustakaan yang menyediakan fasilitas komputer di ruang anak-anak untuk bermain dan menambah wawasan pada anak-anak. Ditingkat yang lebih maju perpustakaan juga sudah menjadi perpustakaan digital.

Pengguna teknologi sudah sangat luas, mulai dari kalangan dewasa sampai dengan anak-anak. Setelah kemajuan dan manfaat mulai dirasakan, para orang tua menyambut baik perangkat digital ini, peralatan tersebut dianggap dapat membantu mengasuh anak dalam berbagai situasi, misalnya dapat menjadi alat bantu belajar yang canggih hingga menjadi mainan bagi anak mereka (Shin, 2014:x) .

Di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru misalnya, peneliti telah mengadakan pengamatan pada 10 Januari 2014, bahwa Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru juga telah mempercayai produk digital untuk membantu perkembangan ilmu pengetahuan anak yaitu dengan menyetujui adanya hibah perangkat elektronik dari perusahaan IBM pada tahun 2012 berupa komputer dengan aplikasi *game* edukasi di dalamnya yang berjumlah 6 unit komputer.

Game edukasi disini adalah *game* (permainan) dalam bentuk aplikasi di dalam komputer yang bisa membantu dalam proses pendidikan dan penambahan wawasan bagi anak, bukan *game* (permainan) yang bersifat fisik atau permainan diluar komputer. Hasil dari observasi peneliti di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru terdapat lima jenis *game*, yaitu *Trudy's Time and Place House*, *Mille's Math House*, *Sammy's Science House*, *Thinkin' Things 30* dan permainan catur.

Trudy's Time and Place House adalah jenis *game* yang mendorong anak untuk mengeksplorasi konsep waktu dan memperluas pengetahuan tentang dunia sekitar mereka. Sedangkan *Mille's Math House*

adalah sebuah *game* yang membantu anak dalam memahami konsep-konsep matematika dasar serta melatih keterampilan berpikir anak dengan menggunakan teknik seperti bermain, selanjutnya *Sammy's Science House* yaitu sebuah *game* yang mengajak anak untuk menganalisis, mengamati, dan menguji, teori-teori *game* ini mengajarkan anak seolah-olah seperti seorang ilmuwan (Anonim, (t.t)), kemudian *Thinkin' Things 30* yaitu sebuah *game* yang mendorong anak untuk mengembangkan penalaran logis, menganalisis dan mensintesis informasi untuk memecahkan masalah (Edmark,(t.t)). Terakhir adalah *game* catur, catur adalah *game* yang dilakukan seperti permainan catur pada umumnya, hanya saja ini bersifat aplikasi yang ada di komputer.

Dari data statistik yang diperoleh dari Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru menunjukkan pada tahun 2012 jumlah pengunjung yang terdiri dari pengunjung pelajar berjumlah 42.810 orang, mahasiswa berjumlah 165.190 orang dan umum sebanyak 58.730 orang. Pada tahun 2013 jumlah pengunjung pelajar berjumlah 65.518 orang, mahasiswa 132.376 orang dan umum berjumlah 36.545 orang. Di sini terlihat peningkatan pengunjung yang hanya terjadi pada pengunjung pelajar saja, yaitu terjadi peningkatan sekitar 53% sedangkan pada pengunjung lain mengalami penurunan. Pada saat peneliti berkunjung ke Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru peneliti menjumpai banyak anak-anak yang memanfaatkan komputer yang berisi *game* edukasi. Apakah hal ini yang mempengaruhi

kunjungan anak ke perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru peneliti masih belum menemukan penyebab pasti.

Alasan lainnya adalah karena didorong oleh anggapan bahwa *game* edukasi masih menjadi hal yang baru di dunia perpustakaan seperti yang diungkapkan oleh Adib Haryadi dalam tulisannya mengenai hasil wawancaranya bersama Kelly Craznecki, seorang *Teen Service Librarian* dari *Public Librarian Of Charlotte And Mecklenburg Country, Charlotte, North Carolina, Amerika Serikat*. Ia mengungkapkan bahwa menghadirkan *game* di perpustakaan masih terdengar sebagai hal yang aneh (Haryadi,2013).

Begitu juga dengan Dian Arya seorang pustakawan, setelah acara seminar pada tanggal 20 juni 2013 yang di narasumberi oleh Kelly Craznecki. Ia mengungkapkan “seminar ini memberikan wawasan mengenai banyak hal baru yang terjadi diluar sana, dan tentunya membuka pemikiran dan wacana mengenai bagaimana perpustakaan di Negara ini bisa terus *keep up* dengan hal-hal baru tersebut” (Arsya,(t.t)). Dari ungkapan tersebut menunjukkan bahwa Dian Arya (pustakawan) setuju *game* di perpustakaan masih termasuk hal baru di Indonesia.

Sepengetahuan peneliti perpustakaan yang sudah menggunakan *game* edukasi adalah perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru. Didorong oleh beberapa hal tersebut peneliti berniat meneliti mengenai adakah atau tidak pengaruh persepsi anak mengenai media *game* edukasi yang berada di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru terhadap tingkat minat kunjung anak

di perpustakaan tersebut, dengan judul “Pengaruh Persepsi Anak Tentang *Game* Edukasi Terhadap Tingkat Minat Kunjung Anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya peneliti merumuskan beberapa masalah seperti yang akan di jelaskan di bawah ini :

1. Bagaimanakah persepsi anak tentang *game* edukasi yang berada di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru ?
2. Bagaimanakah tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru ?
3. Adakah pengaruh persepsi anak tentang *game* edukasi terhadap tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru ?

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

- 1 Mengetahui persepsi anak tentang *game* edukasi yang berada di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru.
2. Mengetahui tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru.
3. Mengetahui adanya pengaruh persepsi anak tentang *game* edukasi terhadap tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di dapat dari penelitian ini adalah untuk membantu pustakawan untuk menentukan kebijakan dalam penerapan atau keberlanjutan media *game* edukasi yang menambah minat kunjung anak.

1.4 Hipotesis

Menurut Arikunto hipotesis adalah “suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, dan kebenarannya masih perlu diuji” (2013: 110).

Penelitian ini menggunakan hipotesis

1. Ha : yaitu adanya pengaruh positif antara persepsi anak tentang *game* edukasi terhadap tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru, dan
2. Ho : tidak adanya pengaruh positif antara persepsi anak tentang *game* edukasi terhadap tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk menunjukkan rangkaian pembahasan secara sistematis. Pada penelitian ini peneliti merumuskan pembahasan sebagai berikut. : bab I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II menguraikan tinjauan pustaka mengenai penelitian sejenis, landasan teori tentang pengaruh, persepsi, *game* edukasi, perpustakaan umum, anak dan tingkat minat kunjung.

Bab III akan menjelaskan mengenai metode yang digunakan, di jelaskan juga tempat dan waktu penelitian, populasi , instrumen penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode pengujian instrumen penelitian.

Bab IV menjelaskan mengenai gambaran umum Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru seperti sejarah, visi dan misi, tugas pokok, pelayanan, struktur organisasi, sumber daya manusia, koleksi. Juga pembahasan mengenai hasil penelitian seperti analisis butir pernyataan pada variabel persepsi anak tentang *game* edukasi dan tingkat minat kunjung, product moment, regresi sederhana, uji hipotesis, uji linieritas.

Bab V menjelaskan mengenai bagian penutup yang terdiri dari simpulan dari hasil penelitian yang peneliti lakukan dan saran yang ditujukan kepada Perpustakaan Soeman Hs.

BAB V

PENUTUP

1.1 Simpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan analisis maka hasil yang diperoleh dari pengaruh persepsi anak tentang *game* edukasi terhadap tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Persepsi anak tentang *game* edukasi di Perpustakaan Soeman Hs berdasarkan nilai dari keseluruhan indikator yang dihitung dengan rumus grand mean yaitu sebesar 3,44 dimana nilai ini termasuk kedalam kategori sangat baik.
2. Tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs berdasarkan nilai dari keseluruhan indikator yang dihitung dengan rumus grand mean yaitu sebesar 3,4 dimana nilai ini termasuk kedalam kategori sangat baik.
3. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa besarnya pengaruh antara variabel persepsi anak tentang *game* edukasi dengan tingkat minat kunjung anak menunjukkan angka sebesar 0,686. Nilai yang berkisar pada 0,60 – 0,799 menunjukkan adanya pengaruh yang kuat. Sedangkan untuk arah pengaruh adalah positif karena angka koefisien korelasi adalah positif. Untuk regresi sederhana, dari hasil olah data diperoleh besarnya koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,471 atau sama dengan 47,1 %. Maka R Square yang diperoleh sebesar

0,471 memiliki arti bahwa variabel persepsi anak tentang *game* edukasi dapat menjelaskan tingkat minat kunjung sebesar 47,1 %. Hasil uji hipotesis menyatakan $6,869$ (t hitung) $>$ $2,006$ (t tabel) artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Sedangkan linieritasnya, taraf signifikansi untuk *deviation from linierity* adalah sebesar 0,175 yang berarti lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel X dengan variabel Y adalah linier.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan, dan melihat adanya pengaruh antara persepsi anak tentang *game* edukasi terhadap tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru. Maka peneliti memberikan beberapa saran yang berguna bagi perkembangan persepsi anak tentang *game* edukasi dan tingkat minat kunjung sebagai berikut.

1. Berkaitan dengan variabel persepsi anak tentang *game* edukasi, pada indikator keefisienan *game* edukasi dalam membantu anak mengerjakan tugas pelajaran tergolong paling rendah yaitu 3,2 yang termasuk dalam kategori baik. Peneliti menyarankan agar *game* edukasi yang dimasukkan ke dalam komputer menggunakan bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami oleh anak dan bukan hanya berbahasa Inggris saja.

2. Pada variabel tingkat minat kunjung anak, terdapat satu indikator yang memiliki nilai paling rendah yaitu 3,1. Indikator ini adalah mengenai petugas perpustakaan memberikan layanan dengan cepat, walaupun nilai ini masih berkategori baik peneliti menyarankan agar petugas perpustakaan lebih menambah kualitas pelayanan.
3. Karena dari hasil analisis data terdapat hubungan yang kuat antara persepsi anak tentang *game* edukasi terhadap tingkat minat kunjung anak di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru dengan angka pengaruh sebesar 47,1 %, maka pihak perpustakaan dapat melakukan upaya peningkatan kualitas dan variasi *game* edukasi agar tercipta tingkat minat kunjung yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- (Anonim).(t.t).“Fun, Interactive Games And Activities For Young Learner”. Dalam www.learnnowbc.ca. diakses pada 20 oktober 2014, pukul 12.03 wib.
- Anjali, Muhammad Erdiansyah Chilid. 2013. “Pengaruh Musik Terhadap Minat Membaca Bagi Pengguna Di Amikom Resource Center STMIK Amikom Yogyakarta”.*Skripsi*. Fakultas Adab Dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsya, Niki. (t.t). “Bermain Game di Perpustakaan, Why Not ?”.Dalam www.perpustakaanniki.weebly.com. Diakses pada 30 oktober 2015, pukul 17.25 wib.
- Aryadi, Ardi Yus. 2012. “Pengaruh Sikap Petugas Perpustakaan Terhadap Minat Berkunjung Pemustaka Di Perpustakaan Fakultas Kedokteran Universitas Gadjah Mada Yogyakarta”.*Skripsi*. Fakultas Adab Dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Chaplin, James.P. 2014. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta:Rajawali Pers.
- DEPDIKBUD. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dyta, Septian Eka. (t.t). “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Anak Untuk Menenal Bentuk Dan Warna Benda”. Dalam <http://elib.unikom.ac.id>. Diakses pada 24 maret 2015, Pukul 09.33 wib.

- Edmark. (t.t). "Thinkin Tings collection 3". Dalam www.amazon.com. Diakses pada 20 oktober 2015, pukul 12.11 wib.
- Edy, Ayah. 2014. *Rahasia Ayah Edy Memetakan Potensi Unggul Anak*. Jakarta : Noura Books.
- Febrichasari, Fetty nurita. 2014."Uji coba game edukasi karya alfan bahtiar sebagai media belajar mandiri materi pokok system periodik unsur untuk sma/ma kelas xii".*Skripsi*. Fakultas Sains dan teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Ghozali, Imam. 2005. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Haryadi, Adieb. 2013. "Kelly Czarnecki : Menghadirkan Game di Dalam Perpustakaan". Dalam www.segitiga.net. Diakses pada 20 oktober 2015, Pukul 11.45 wib.
- Hasan, Iqbal. 2004. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hidayah, Rifa. 2009. *Psikologi Pengasuhan Anak*. Malang : UIN-Malang Press.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games : Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*.Yogyakarta: Pilar Media.
- Junadi, Purnawan. 1995. *Pengantar analisis data*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kadir, Abdul dan Terra CH Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Noor, Juliansyah. 2012. *Metode Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana.

- Nugraha, Irvan Seto. 2013. "Persepsi mahasiswa terhadap pelayanan sirkulasi dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat kunjung di perpustakaan STTN-BATAN Yogyakarta". *Skripsi*. Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Nuha, Anisa Setia Novian. 2014. "Pengaruh Social Skill Pustakawan Terhadap Minat Kunjung Pemustaka Perpustakaan Madrasah Aliyah Negeri 2 Banjarnegara". *Skripsi*. Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Nursalam, Toha. 1996. *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Poerwadarminta. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwanto. 2011. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2012. *Pengantar Statistik Sosial*. Bandung : Alfabeta.
- . 2013. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3*. Bandung : Alfabeta.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Panduan Cepat dan Mudah SPSS 14*. Yogyakarta : ANDI.
- . 2009. *Statistik Itu Mudah : Panduan Lengkap Untuk Belajar Komputasi Statistik Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.
- Shin, Yee-Jin. 2014. *Mendidik Anak di Era Digital : Kiat Menangkal Efek Buruk Teknologi Terhadap Anak*. Jakarta : Naura Books.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Sugiyono. 1994. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta.
- . 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- . 2013. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suindarti. 2011. "Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director". *Skripsi*.Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom.Yogyakarta.
- Sulistyo Basuki. 2010. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sumanto. 2014. *Statistika Terapan*. Jakarta : CAPS.
- Susetyo, Budi. 2012. *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung : Refika Aditama.
- Sutarno NS. 2003. *Perpustakaan dan Masyarakat*.Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- . 2006. *Manajemen Perpustakaan : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Sagung Seto.
- Suwarno, Wiji. 2009. *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta : Sagung Seto.
- . 2010. *Ilmu Perpustakaan dan Kode Etik Pustakawan*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.

-----, 2011. *Perpustakaan dan Buku : Wacana Penulisan Dan Penerbitan*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Zulkifli L. 2001. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.



LAMPIRAN 1

Kusioner Penelitian

I. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan baik setiap pernyataan yang ada pada kusioner
2. Kusioner ini terbagi menjadi dua bagian, yang pertama tentang persepsi, *game* edukasi dan yang kedua adalah tingkat minat kunjung.
3. Pada setiap pernyataan terdapat empat jawaban, yaitu :

Sangat Setuju = SS

Setuju = S

Tidak Setuju = TS

Sangat Tidak Setuju = STS

4. Berikan tanda centang (V) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda.
5. Selamat mengerjakan

II. Identitas Responden

Nama lengkap :

Jenis kelamin :

Umur :

Alamat :

Persepsi Anak Tentang *Game* Edukasi

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Stereotip					
1	Ketika pertama kali melihat <i>game</i> edukasi di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru saya menyukainya				
Pandangan terhadap diri					
2	Saya suka <i>game</i> edukasi di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru karena saya menyukai <i>game</i>				
Situasi dan Kondisi					
3	Ketika melihat <i>game</i> edukasi yang ada di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru pertama kali, saya sedang senang				
4	Ketika melihat <i>game</i> edukasi di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru pertama kali keadaan perpustakaan menyenangkan				
Ciri yang ada pada benda					
5	Tampilan perangkat <i>game</i> edukasi di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru menyenangkan untuk dilihat				

Logika berpikir					
6	<i>Game</i> edukasi di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru sesuai dengan kemampuan saya dalam memahami pengetahuan, jadi saya tidak merasa begitu kesulitan.				
Optimum, efektif, dan efisien					
7	<i>Game</i> edukasi di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru adalah cara belajar yang terbaik baik bagi saya				
8	<i>Game</i> edukasi di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru memberikan efek yang baik dalam proses saya mempelajari sesuatu				
9	<i>Game</i> edukasi di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru membantu saya mengerjakan tugas pelajaran dengan tepat				
Integrasi Media					
10	<i>Game</i> edukasi di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru adalah kumpulan dari suara, gambar, video, slide dan lain-lain.				

Tingkat Minat Kunjung

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Rasa nyaman					
1	Petugas Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru membuat suasana berkunjung nyaman karena memberikan sambutan yang sopan				
Keadaan lingkungan fisik yang memadai					
2	Saya suka ke Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru karena ruangnya bersih				
3	Saya suka ke Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru karena ruangnya rapi				
4	Saya suka ke Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru karena ruangnya tenang				
Keadaan lingkungan sosial yang kondusif					
5	Di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru saya tidak pernah disakiti teman				
6	Di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru saya tidak pernah dimusuhi teman				
Layanan yang diberikan di perpustakaan					
7	Petugas Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru memberikan layanan dengan cepat				
8	Petugas Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru memberikan layanan dengan				

	memuaskan				
9	Saya suka ke Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru karena terdapat layanan <i>game</i> edukasi				
Partisipasi dan Perhatian					
10	Di Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru ada yang saya sukai sehingga saya datang berkunjung				
11	Saya sering berkunjung ke Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru				

LAMPIRAN 2

Tabulasi Hasil Uji Kusiner

No Pernyataan																						
No Res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	total
1	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	76
2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	76
3	2	3	2	4	4	3	2	1	1	4	1	3	3	2	2	3	2	1	4	4	3	54
4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	2	4	4	2	1	2	4	4	65
5	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	1	1	2	1	1	4	4	57
6	3	4	3	2	1	3	4	1	4	4	1	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	67
7	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4	2	3	3	1	3	4	3	3	66
8	3	3	1	1	2	4	2	2	2	3	1	4	4	2	1	3	1	2	3	4	4	52
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	67
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
14	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	3	4	3	3	67
15	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	2	3	2	2	3	64
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	83
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84

19	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81
20	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	4	1	3	3	69
21	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	54
22	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	69
23	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	54
24	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	71
25	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	67
26	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	75
27	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	77
28	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81
29	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	76
30	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	71
total	102	108	98	104	100	107	102	97	99	103	98	112	108	97	99	100	93	99	101	111	105	



LAMPIRAN 3

Tabulasi Hasil Kusioner

No Res	No Pernyataan																					Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	71
2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	74
3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	70
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
6	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	75
7	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	77
8	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81
9	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	76
10	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	71
11	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	54
12	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	69
13	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	54
14	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	71
15	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	67
16	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	1	4	4	4	1	1	2	4	1	4	4	60
17	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	1	2	2	2	3	4	3	60
18	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	2	2	4	4	59
19	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	4	4	64

20	3	3	4	4	2	2	4	3	2	2	1	4	4	4	1	2	2	2	4	4	4	61
21	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	76
22	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	78
23	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	70
24	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	74
25	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	79
26	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	67
27	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	76
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
32	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	76
33	2	3	2	4	4	3	2	1	1	4	1	3	3	2	2	3	2	1	4	4	3	54
34	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	2	4	4	2	1	2	4	4	65
35	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	1	1	2	1	1	4	4	57
36	3	4	3	2	1	3	4	1	4	4	1	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	67
37	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4	2	3	3	1	3	4	3	3	66
38	3	3	1	1	2	4	2	2	2	3	1	4	4	2	1	3	1	2	3	4	4	52
39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	67
40	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	3	4	3	3	67
41	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	2	3	2	2	3	64
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	83
43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
45	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81

46	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	4	1	3	3	69
47	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	75
48	2	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	69
49	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81
50	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	79
51	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	74
52	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	76
53	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	74
54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83
55	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	66
Total	189	189	186	186	188	188	192	192	178	178	181	181	199	199	175	175	173	173	185	185	193	



LAMPIRAN 4

Hasil Uji Coba Validitas Variabel Persepsi Anak Tentang *Game* Edukasi

		jumlah
p1	Pearson Correlation	.569''
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
p2	Pearson Correlation	.451'
	Sig. (2-tailed)	.012
	N	30
p3	Pearson Correlation	.739''
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p4	Pearson Correlation	.640''
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p5	Pearson Correlation	.497''
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	30
p6	Pearson Correlation	.374'
	Sig. (2-tailed)	.042
	N	30
p7	Pearson Correlation	.752''
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p8	Pearson Correlation	.782''
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p9	Pearson Correlation	.755''
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p10	Pearson Correlation	.589''
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30

LAMPIRAN 5

Hasil Uji Coba Validitas Variabel Tingkat Minat Kunjung

		jumlah
p11	Pearson Correlation	.750 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p12	Pearson Correlation	.650 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p13	Pearson Correlation	.582 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
p14	Pearson Correlation	.845 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p15	Pearson Correlation	.764 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p16	Pearson Correlation	.682 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p17	Pearson Correlation	.828 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p18	Pearson Correlation	.772 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
p19	Pearson Correlation	.478 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	30
p20	Pearson Correlation	.418 [*]
	Sig. (2-tailed)	.022
	N	30
p21	Pearson Correlation	.365 [*]
	Sig. (2-tailed)	.047
	N	30

LAMPIRAN 6

Reliabilitas Variabel Persepsi Anak Tentang *Game* Edukasi

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	30.60	21.007	.705	.861
p2	30.40	22.041	.572	.870
p3	30.73	19.306	.731	.855
p4	30.53	20.257	.547	.871
p5	30.67	20.782	.522	.872
p6	30.43	21.909	.514	.872
p7	30.60	20.317	.632	.864
p8	30.77	18.737	.698	.859
p9	30.70	18.907	.694	.859
p10	30.57	21.702	.492	.874

LAMPIRAN 7

Reliabilitas Variabel Tingkat Minat Kunjung Anak

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.894	11

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p11	34.17	29.661	.625	.887
p12	33.70	34.286	.702	.886
p13	33.83	33.040	.666	.884
p14	34.20	29.752	.822	.872
p15	34.13	30.051	.727	.878
p16	34.10	31.679	.695	.881
p17	34.33	28.920	.809	.872
p18	34.13	28.809	.792	.873
p19	34.07	32.271	.507	.893
p20	33.73	35.926	.308	.899
p21	33.93	36.409	.247	.901

LAMPIRAN 8

Hasil Olah Data Korelasi Product Moment

Correlations

		game	Kunjung
game	Pearson Correlation	1	.686**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	55	55
kunjung	Pearson Correlation	.686**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	55	55

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

LAMPIRAN 9

Hasil olah data Regresi Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.686 ^a	.471	.461	4.17170

LAMPIRAN 10

Tabel r pada α 5 %

df	r	df	r	df	r	df	r
1	0,988	26	0,323	51	0,228	76	0,188
2	0,900	27	0,317	52	0,226	77	0,186
3	0,805	28	0,312	53	0,224	78	0,185
4	0,729	29	0,306	54	0,222	79	0,184
5	0,669	30	0,301	55	0,220	80	0,183
6	0,622	31	0,296	56	0,218	81	0,182
7	0,582	32	0,291	57	0,216	82	0,181
8	0,549	33	0,287	58	0,214	83	0,180
9	0,521	34	0,283	59	0,213	84	0,179
10	0,497	35	0,279	60	0,211	85	0,178
11	0,476	36	0,275	61	0,209	86	0,177
12	0,458	37	0,271	62	0,208	87	0,176
13	0,441	38	0,267	63	0,206	88	0,175
14	0,426	39	0,264	64	0,204	89	0,174
15	0,412	40	0,261	65	0,203	90	0,173
16	0,400	41	0,257	66	0,201	91	0,172
17	0,389	42	0,254	67	0,200	92	0,171
18	0,378	43	0,251	68	0,198	93	0,170
19	0,369	44	0,248	69	0,197	94	0,169
20	0,360	45	0,246	70	0,195	95	0,168
21	0,352	46	0,243	71	0,194	96	0,167
22	0,344	47	0,240	72	0,193	97	0,166
23	0,337	48	0,238	73	0,191	98	0,165
24	0,330	49	0,235	74	0,190	99	0,165
25	0,323	50	0,233	75	0,189	100	0,164

LAMPIRAN 11

Tabel t

α Dua pihak		
df	0,10	0,05
α satu pihak		
Df	0,05	0,025
1	6.314	12.706
2	2.920	4.303
3	2.353	3.182
4	2.132	2.776
5	2.015	2.571
6	1.943	2.447
7	1.895	2.365
8	1.860	2.306
9	1.833	2.262
10	1.812	2.228
11	1.796	2.201
12	1.782	2.179
13	1.771	2.160
14	1.761	2.145
15	1.753	2.131
16	1.746	2.120
17	1.740	2.110
18	1.734	2.101
19	1.729	2.093
20	1.725	2.086
21	1.721	2.080
22	1.717	2.074
23	1.714	2.069
24	1.711	2.064
25	1.708	2.060
26	1.706	2.056
27	1.703	2.052
28	1.701	2.048
29	1.699	2.045
30	1.697	2.042
31	1.696	2.040
32	1.694	2.037
33	1.692	2.035

α Dua pihak		
df	0,10	0,05
α satu pihak		
df	0,05	0,025
34	1.691	2.032
35	1.690	2.030
36	1.688	2.028
37	1.687	2.026
38	1.686	2.024
39	1.685	2.023
40	1.684	2.021
41	1.683	2.020
42	1.682	2.018
43	1.681	2.017
44	1.680	2.015
45	1.679	2.014
46	1.679	2.013
47	1.678	2.012
48	1.677	2.011
49	1.677	2.010
50	1.676	2.009
51	1.675	2.008
52	1.675	2.007
53	1.674	2.006
54	1.674	2.005
55	1.673	2.004
56	1.673	2.003
57	1.672	2.002
58	1.672	2.002
59	1.671	2.001
60	1.671	2.000
61	1.670	2.000
62	1.670	1.999
63	1.669	1.998
64	1.669	1.998
65	1.669	1.997
66	1.668	1.997

LAMPIRAN 12

Hasil Olah Data Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.417	4.693		1.154	.254
	Game	.931	.136	.686	6.869	.000

a. Dependent Variable: kunjung

LAMPIRAN 13

Hasil Olah Data Uji Linieritas

ANOVA Table

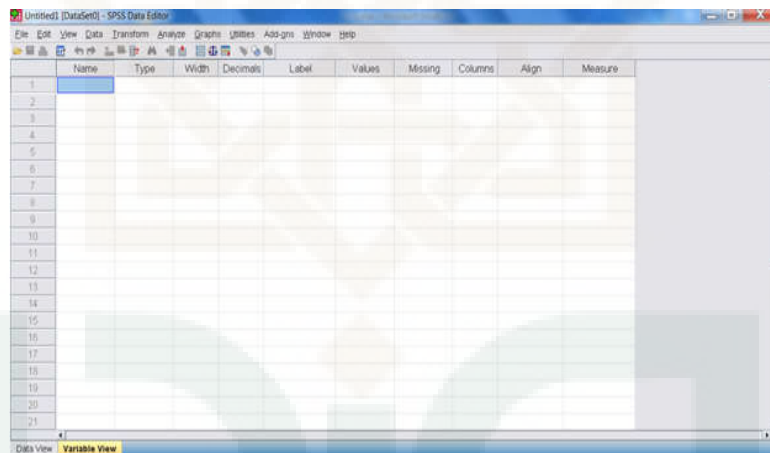
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kunjung	* Between Groups	(Combined)	1098.960	13	84.535	5.378	.000
game		Linearity	821.021	1	821.021	52.236	.000
		Deviation from Linearity	277.939	12	23.162	1.474	.174
	Within Groups		644.422	41	15.718		
	Total		1743.382	54			

LAMPIRAN 14

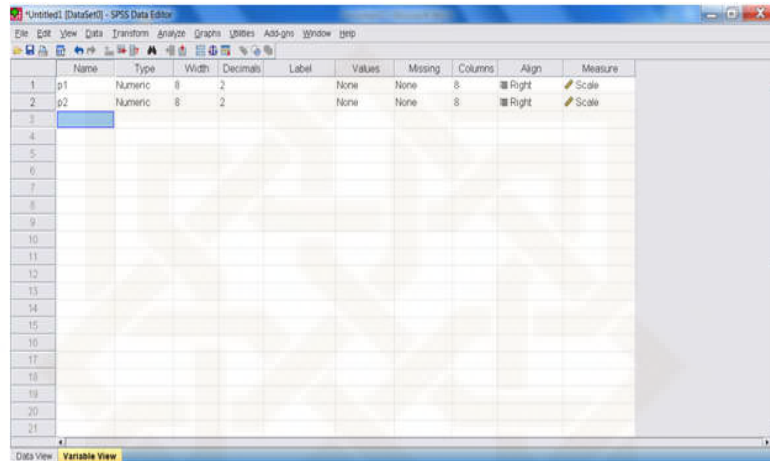
LANGKAH – LANGKAH MENGOLAH DATA MENGGUNAKAN SPSS VERSION 16 FOR WINDOWS

A. Cara mengolah data untuk mencari validitas

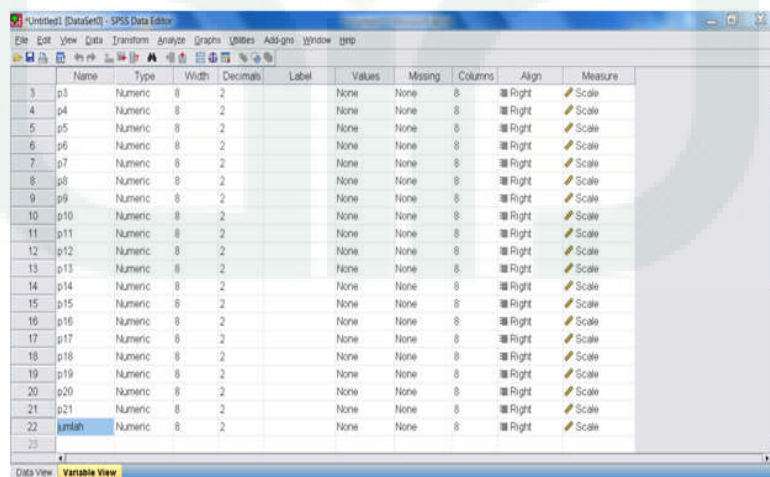
1. Masukkan data yang ada pada uji kusioner ke program excel, setelah data dimasukkan. Selanjutnya buka program spss. Akan tampak tampilan seperti berikut dibawah ini, kemudian klik variable view pada bagian pojok kiri bawah.



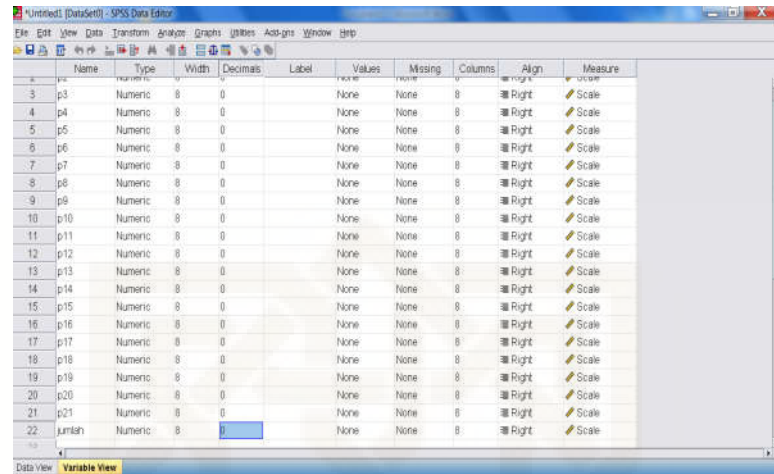
2. Kemudian ketikkan nama butir soal sesuai dengan yang anda inginkan, seperti contoh pada gambar peneliti menggunakan p1 dan seterusnya sesuai jumlah soal.



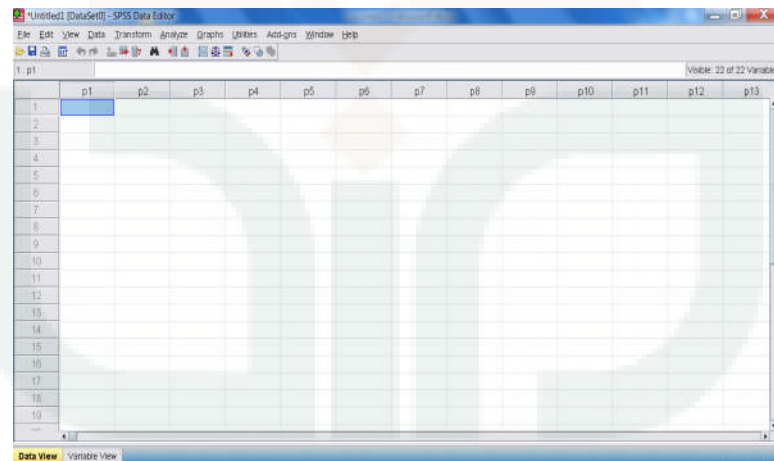
3. Setelah semua jumlah butir soal diketik selanjutnya dibagian akhir ketikkan jumlah atau total sesuai keinginan.



4. Langkah selanjutnya pada kolom decimals, rubah angka 2 menjadi 0 pada seluruh poin seperti pada gambar.



5. Kemudian klik data view yang berada di sebelah variable view, akan terlihat nama butir soal yang tadi diketik seperti gambar dibawah ini.



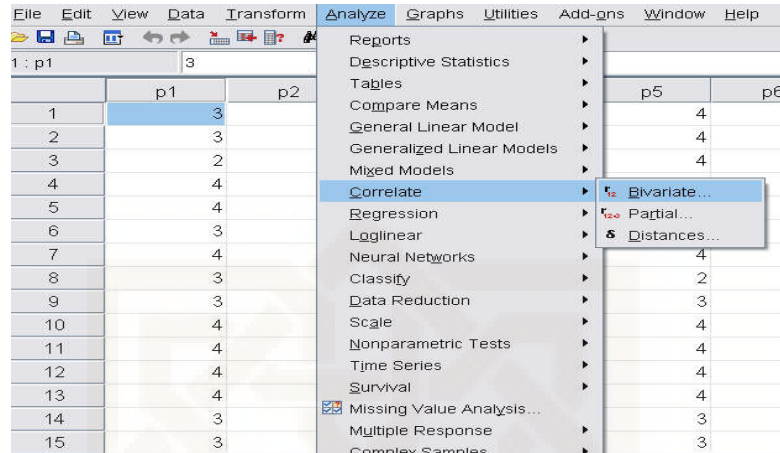
- Kemudian buka program excel tempat dimana anda meletakkan data uji coba kusioner tadi. Selanjutnya copy semua data tersebut termasuk jumlah.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
2	No Res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	total
3	1	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	76
4	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	76
5	3	2	3	2	4	4	3	2	1	1	4	1	3	3	2	2	3	2	1	4	4	3	54
6	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	2	4	4	2	1	2	4	4	65
7	5	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	1	1	2	1	1	4	4	57
8	6	3	4	3	2	1	3	4	1	4	4	1	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	67
9	7	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4	2	3	3	1	3	4	3	3	66
10	8	3	3	1	1	2	4	2	2	2	3	1	4	4	2	1	3	1	2	3	4	4	52
11	9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	67
12	10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
13	11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
14	12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
15	13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
16	14	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	3	4	3	3	67
17	15	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	2	3	2	2	3	64
18	16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83
19	17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
20	18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84

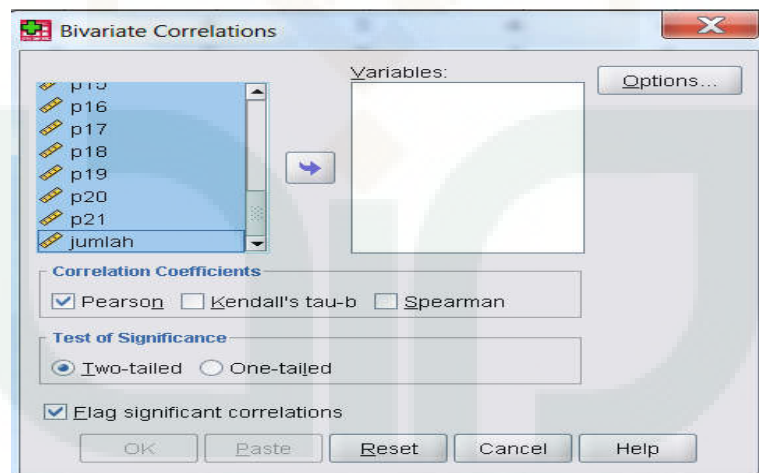
- Lalu paste di program spss yang telah diketikkan nama butir soal tadi lebih tepatnya dibagian data view.

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13
1	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4
3	2	3	2	4	4	3	2	1	1	4	1	3	3
4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3
5	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3
6	3	4	3	2	1	3	4	1	4	4	1	4	4
7	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	3
8	3	3	1	1	2	4	2	2	2	3	1	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3
15	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	4	4	4
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4

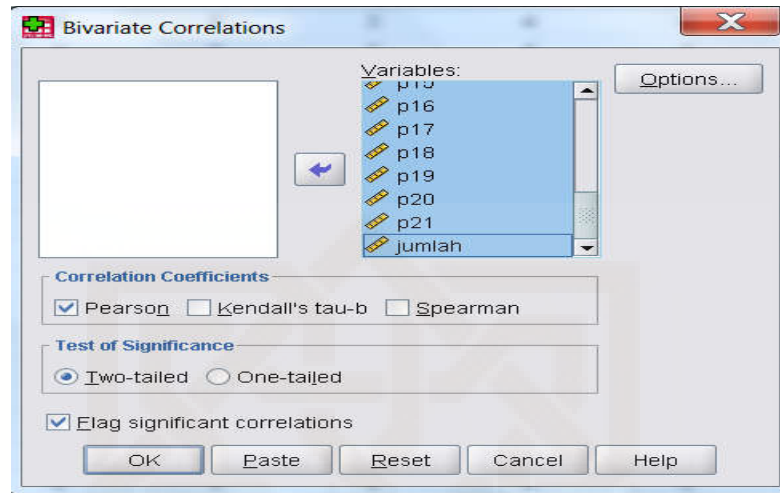
8. Langkah selanjutnya klik menu analyze, correlate, bivariate, seperti pada gambar berikut.



9. Akan muncul kotak dialog seperti pada gambar, kemudian blok semua data dari p1-jumlah.



10. Lalu pindahkan semua data ke kolom variables, centang pearson, two-tailed dan flag significant correlations kemudian klik ok.



11. Selanjutnya akan muncul hasil validitas data seperti yang ada pada gambar dibawah ini.

		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8
p1	Pearson Correlation	1	.717	.600	.354	.444	.668	.365	.481
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.175	.027	.000	.054	.006
	N	38	30	30	30	30	30	30	30
p2	Pearson Correlation	.717	1	.547	.135	.183	.684	.361	.293
	Sig. (2-tailed)	.000		.002	.476	.204	.001	.046	.110
	N	38	30	30	30	30	30	30	30
p3	Pearson Correlation	.600	.547	1	.487	.309	.345	.534	.643
	Sig. (2-tailed)	.000	.002		.005	.097	.062	.002	.000
	N	38	30	30	30	30	30	30	30
p4	Pearson Correlation	.354	.135	.487	1	.628	.227	.372	.555
	Sig. (2-tailed)	.175	.476	.005		.000	.227	.043	.002
	N	38	30	30	30	30	30	30	30
p5	Pearson Correlation	.444	.183	.309	.628	1	.347	.251	.643
	Sig. (2-tailed)	.027	.204	.097	.000		.000	.002	.001
	N	38	30	30	30	30	30	30	30
p6	Pearson Correlation	.365	.293	.345	.227	.347	1	.268	.273
	Sig. (2-tailed)	.054	.062	.062	.227	.060		.152	.145
	N	38	30	30	30	30	30	30	30
p7	Pearson Correlation	.365	.361	.534	.372	.251	.268	1	.594
	Sig. (2-tailed)	.054	.046	.002	.043	.100	.152		.001
	N	38	30	30	30	30	30	30	30
p8	Pearson Correlation	.481	.293	.643	.555	.643	.273	.594	1
	Sig. (2-tailed)	.006	.110	.000	.001	.000	.002	.001	
	N	38	30	30	30	30	30	30	30

12. Lalu amati jumlah pada tabel correlations tersebut kemudian bandingkan masing-masing hasil r-hitung pada tiap butir soal dengan r-tabel yang sesuai dengan penelitian Anda.

	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	jumlah
Pearson Correlation									
Sig. (2-tailed)									
N									
Pearson Correlation	.300	.204	.323	.242	.273	.041	.200	.381	.569
Sig. (2-tailed)	.000	.114	.000	.000	.000	.829	.110	.000	.001
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	.114		.323	.197	.273	.041	.200	.381	.569
Sig. (2-tailed)	.300		.000	.000	.000	.829	.110	.000	.001
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	.323	.323		.242	.273	.041	.200	.381	.569
Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.829	.110	.000	.001
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	.242	.197	.242		.273	.041	.200	.381	.569
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.829	.110	.000	.001
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	.273	.273	.273	.273		.273	.041	.381	.569
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.829	.000	.001
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	.041	.041	.041	.041	.041		.200	.381	.569
Sig. (2-tailed)	.829	.829	.829	.829	.829		.110	.000	.001
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	.200	.200	.200	.200	.200	.200		.381	.569
Sig. (2-tailed)	.110	.110	.110	.110	.110	.110		.000	.001
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	.381	.381	.381	.381	.381	.381	.381		.569
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.001
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	.569	.569	.569	.569	.569	.569	.569	.569	
Sig. (2-tailed)	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30

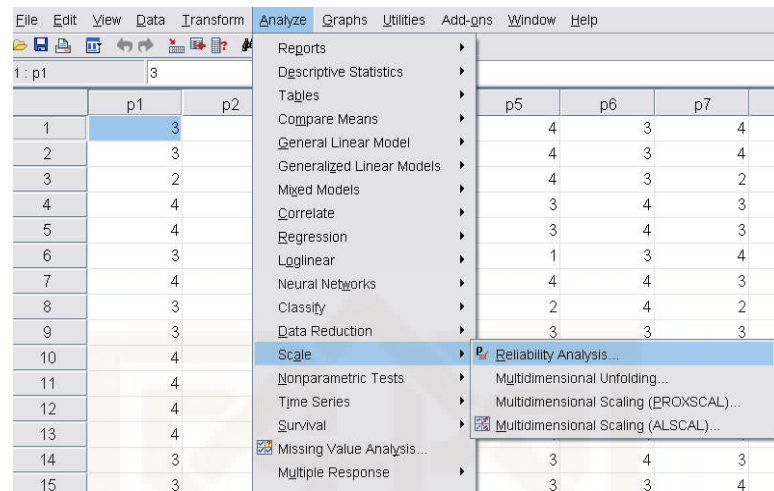
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

B. Cara mengolah data untuk mencari reliabilitas

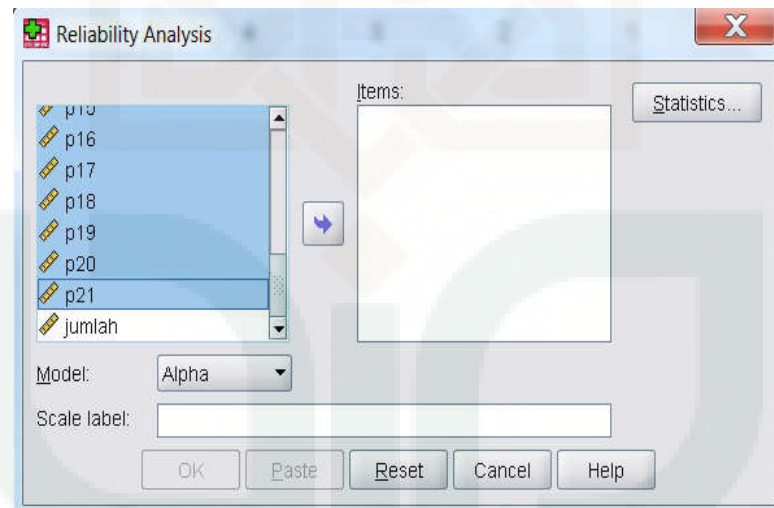
1. Langkah pertama hampir sama dengan validitas diatas, data yang telah kita masukkan ke spss persis sama.

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13
1	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4
3	2	3	2	4	4	3	2	1	1	4	1	3	
4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	
5	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	
6	3	4	3	2	1	3	4	1	4	4	1	4	
7	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	
8	3	3	1	1	2	4	2	2	2	3	1	4	
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
14	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	
15	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	4	4	
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
19	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	

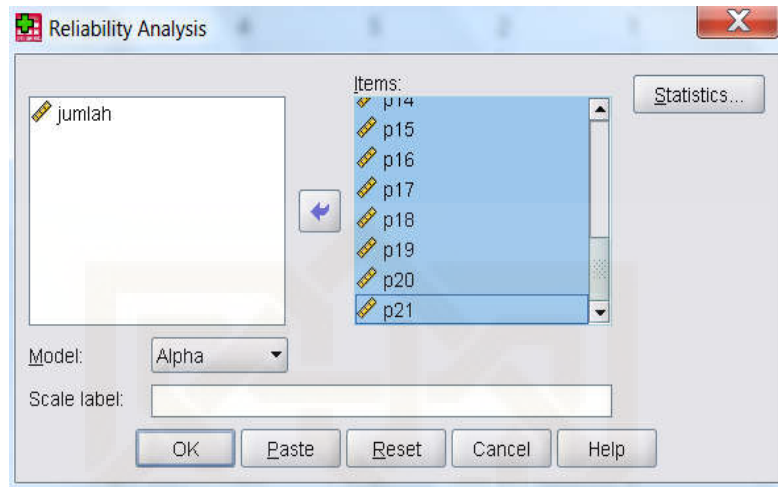
2. Selanjutnya klik analyze, scale, reliability analysis seperti gambar.



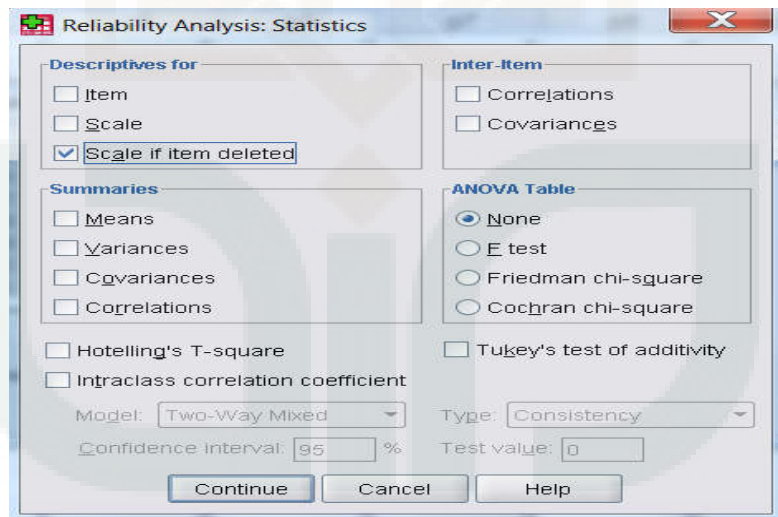
3. Lalu muncul kotak dialog, kemudian blok semua data kecuali jumlah.



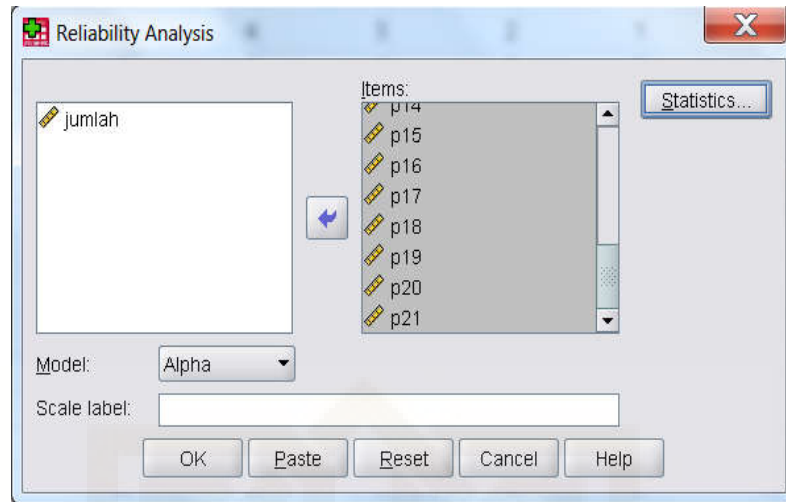
- Selanjutnya pindahkan data tersebut ke kolom items dengan mengklik panah diantara dua kolom dibawah. Kemudian klik statistik dibagian kanan atas.



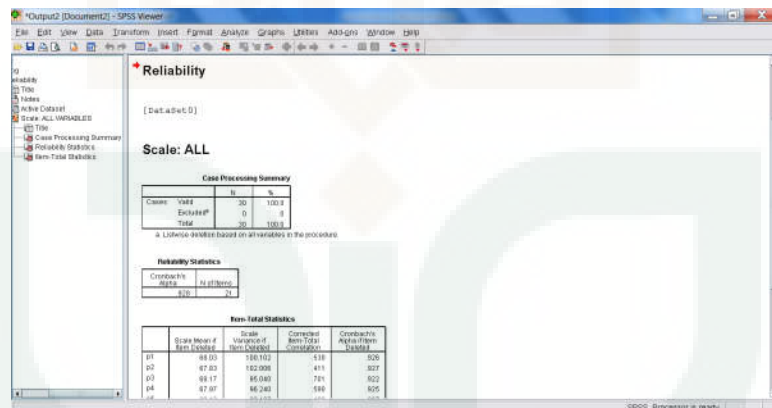
- Dan centang scale if item deleted, continue.



- Kemudian klik ok.

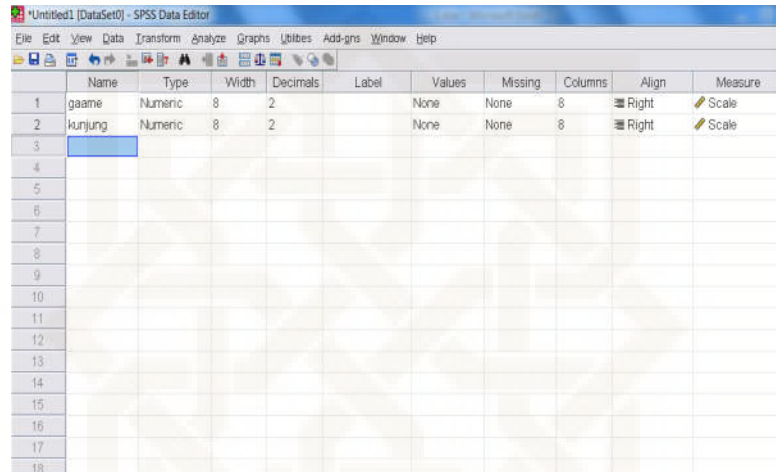


7. Lalu akan muncul hasil olah data reliabilitas seperti dibawah ini. Selajutnya amati angka alpha cronbach dan bandingkan dengan standar yang telah Anda tentukan.



C. Cara mengolah data untuk rumus product moment

1. Langkah pertama lakukan hal yang sama pada saat ingin memasukkan data ke spss dari excel seperti langkah pada cara mencari hasil validitas diatas. Tetapi disini Anda harus mengelompokkan terlebih dahulu soal sesuai dengan variabelnya. Misalnya game dan kunjung seperti pada gambar.

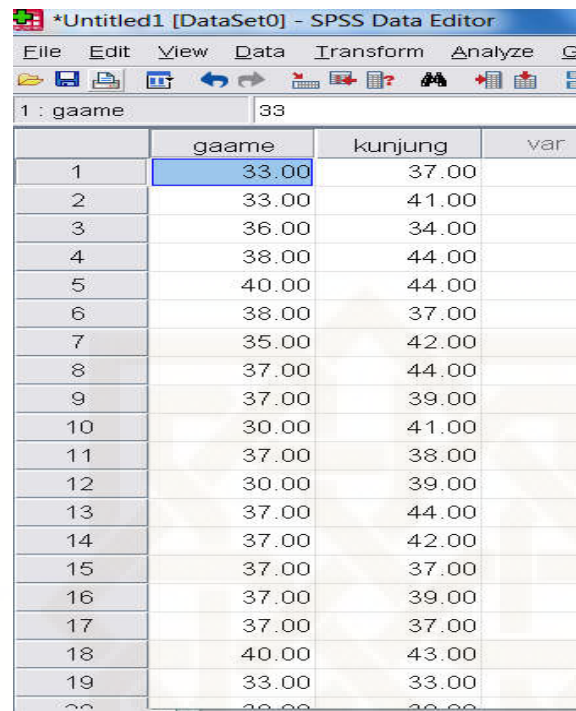


2. Kemudian copy data yang ada pada excel.

The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following data:

responden	perespsi game	t.minat kunjung
1	33	37
2	33	41
3	36	34
4	38	44
5	40	44
6	38	37
7	35	42
8	37	44
9	37	39
10	30	41
11	37	38
12	30	39
13	37	44
14	37	42
15	37	37
16	37	39
17	37	37
18	40	43

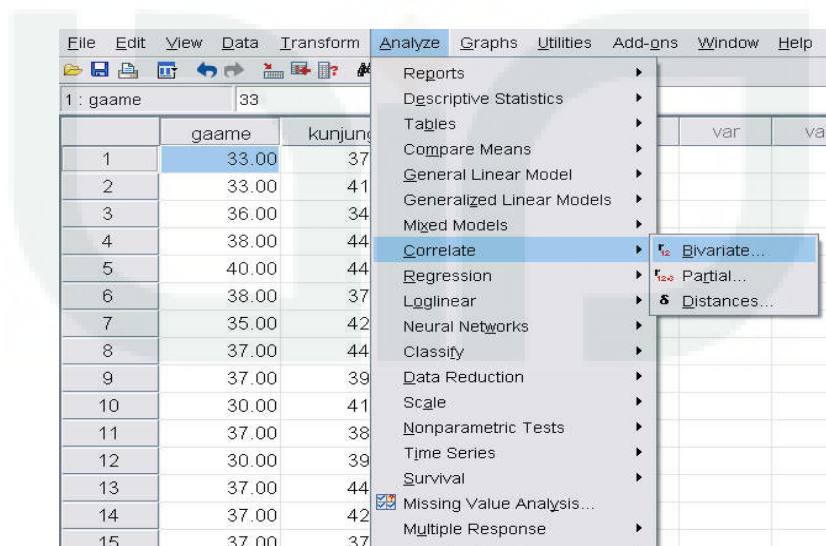
3. Lalu paste pada spss di data view.



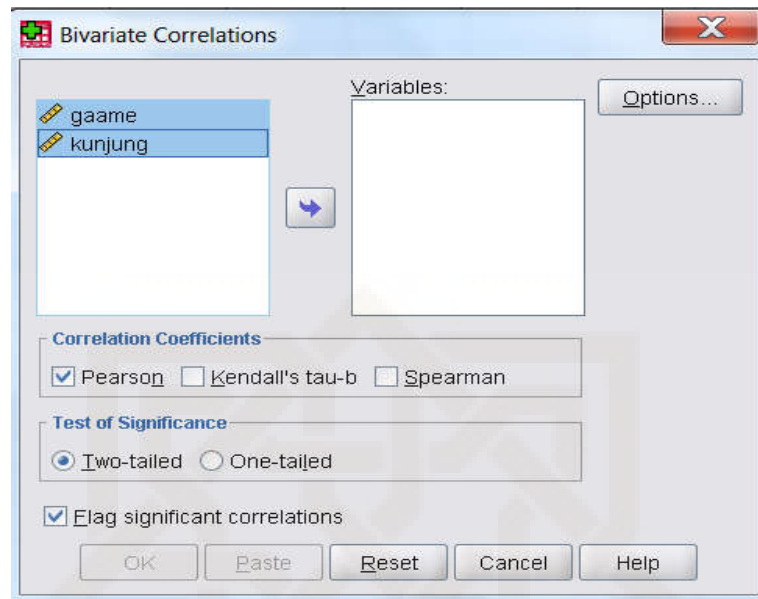
The screenshot shows the SPSS Data Editor window titled '*Untitled1 [DataSet0] - SPSS Data Editor'. The menu bar includes File, Edit, View, Data, Transform, Analyze, and Graphs. The toolbar contains various icons for file operations and data manipulation. The data view shows a table with 19 rows and 4 columns: 'gaame', 'kunjung', 'var', and an unlabeled column. The first row is highlighted, showing values 33.00 for 'gaame' and 37.00 for 'kunjung'. The 'var' column is empty for all rows.

	gaame	kunjung	var
1	33.00	37.00	
2	33.00	41.00	
3	36.00	34.00	
4	38.00	44.00	
5	40.00	44.00	
6	38.00	37.00	
7	35.00	42.00	
8	37.00	44.00	
9	37.00	39.00	
10	30.00	41.00	
11	37.00	38.00	
12	30.00	39.00	
13	37.00	44.00	
14	37.00	42.00	
15	37.00	37.00	
16	37.00	39.00	
17	37.00	37.00	
18	40.00	43.00	
19	33.00	33.00	

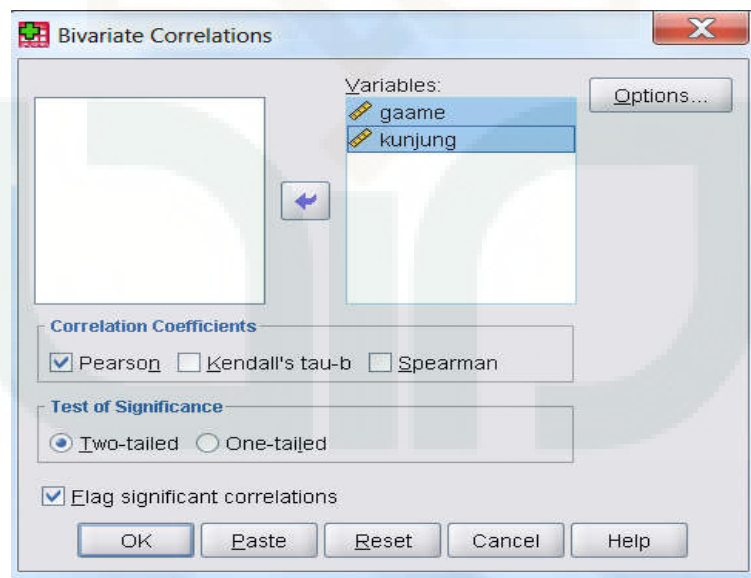
4. Selanjutnya klik analyze, correlate, bivariate seperti gambar.



5. Muncul kota dialog, kemudian blok kedua variabel tersebut



6. Pindahkan kedua variabel tersebut ke kolom variables dan klik ok



7. Selanjutnya akan muncul hasil dari olah data dalam kolom correlations. Kemudian untuk mengetahui apakah pengaruh variabel x terhadap variabel y maka amati angka pada kolom, disini terlihat angka .686 atau 0,868, lalu angka tersebut bandingkan dengan pedoman koefisien korelasi yang telah Anda tentukan. Dalam contoh ini angka tersebut menunjukkan pengaruh yang kuat.

Correlations

[DataSet0]

		gaame	kunjung
gaame	Pearson Correlation	1	.686**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	55	55
kunjung	Pearson Correlation	.686**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	55	55

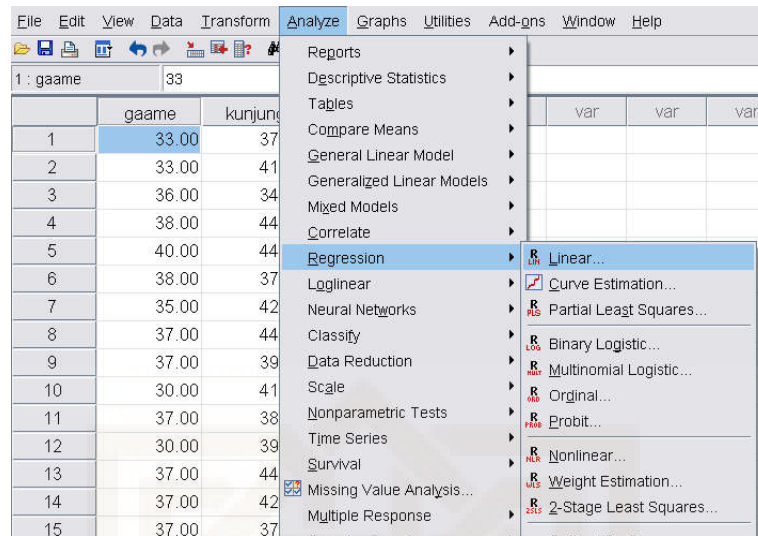
** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

D. Cara mengolah data untuk mencari hasil regresi sederhana

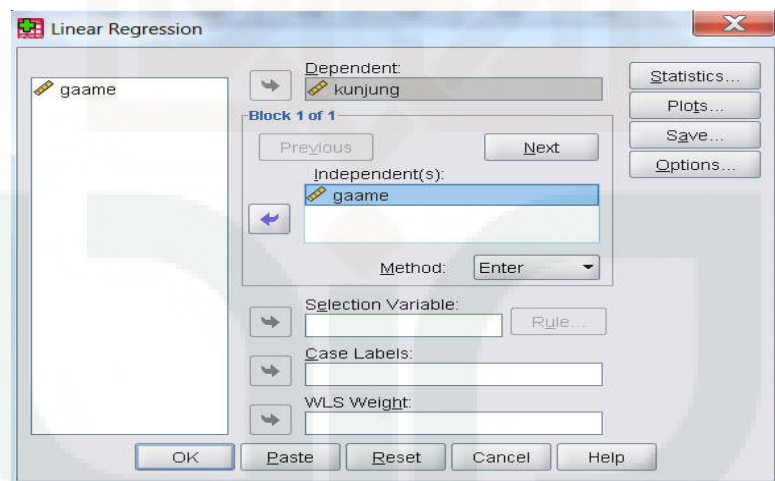
1. Kita akan menggunakan data yang sama yang digunakan pada tahap product moment tadi.

	gaame	kunjung	VAR	VAR	VAR	VAR	VAR	VAR	VAR	VAR	VAR	VAR	VAR	VAR	VAR
1	33.00	37.00													
2	33.00	41.00													
3	36.00	34.00													
4	38.00	44.00													
5	40.00	44.00													
6	38.00	37.00													
7	35.00	42.00													
8	37.00	44.00													
9	37.00	39.00													
10	30.00	41.00													
11	37.00	38.00													
12	30.00	39.00													
13	37.00	44.00													
14	37.00	42.00													
15	37.00	37.00													
16	37.00	39.00													
17	37.00	37.00													
18	40.00	43.00													
19	33.00	33.00													
20	30.00	30.00													

2. Kemudian klik analyze regression, linier seperti yang terlihat pada gambar



3. Muncul kotak dialog, kemudian pindahkan variabel game (x) pada kolom independent dan kunjung (y) pada kolom dependent. Klik ok



4. Selanjutnya akan muncul hasil dari oleh data seperti pada gambar dibawah ini, lihat pada kolom model summary, untuk melihat seberapa besar pengaruh x terhadap y bisa dilihat pada bagian R Square. Pada contoh ini terlihat angka .471 atau 0,471, jika dalam bentuk % bisa di ambil dari $R^2 \times 100\% = 0,686 \times 0,686 \times 100\% = 47,1\%$ ($r^2 \times 100\%$). Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh x terhadap y adalah sebesar 47,1 %.

→ Regression

[DataSet 0]

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	gaame ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: kunjung

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.686 ^a	.471	.461	4.17170

a. Predictors: (Constant), gaame

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	821.021	1	821.021	47.177	.000 ^a
	Residual	922.361	53	17.403		
	Total	1743.382	54			

a. Predictors: (Constant), gaame

b. Dependent Variable: kunjung

E. Cara mengolah data untuk mencari hasil hipotesis

Disini kita tidak perlu melakukan tahapan anlyze lagi, karena cukup menggunakan hasil olah data dari regresi sederhana diatas. Lihat kolom coefficients, karena yang diukur adalah t- hitung terhadap t-tabel maka cukup amati bagian kolom t pada contoh ini terdapat 6,869. Kemudian bandingkan t hitung dengan t tabel yang sesuai dengan penelitian Anda.

Variables Entered/Removed^b

Mode	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	gaame ^a	.	Enter

- a. All requested variables entered.
 b. Dependent Variable: kunjung

Model Summary

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.686 ^a	.471	.461	4.17170

- a. Predictors: (Constant), gaame

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	821.021	1	821.021	47.177	.000 ^a
	Residual	922.361	53	17.403		
	Total	1743.382	54			

- a. Predictors: (Constant), gaame
 b. Dependent Variable: kunjung

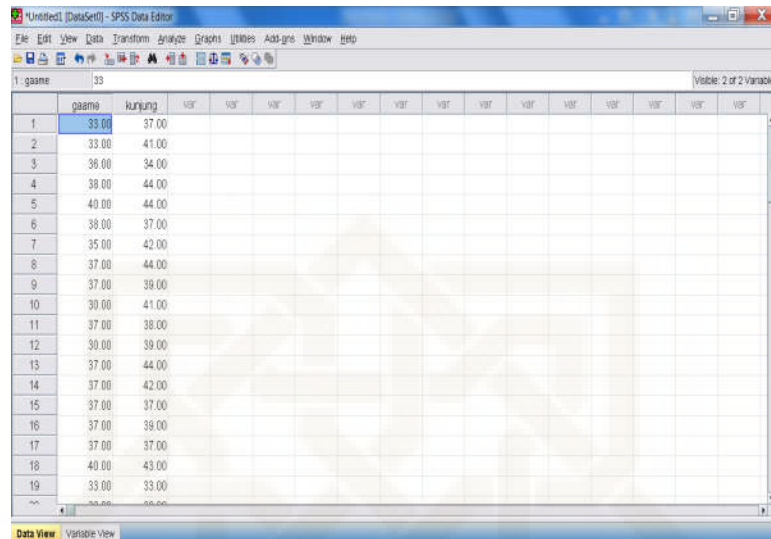
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.417	4.693		1.154	.254
	gaame	.931	.136	.686	6.869	.000

- a. Dependent Variable: kunjung

F. Cara mengolah data untuk mencari linieritas

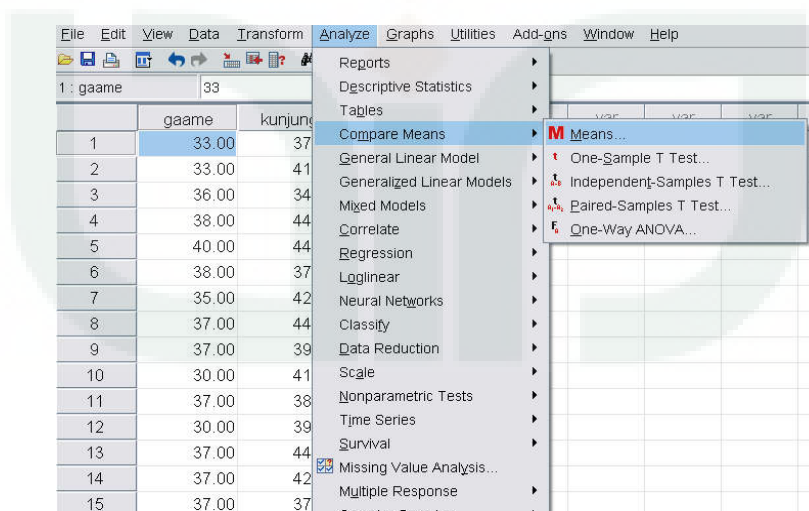
1. Masih dengan data yang sama, seperti pada olah data sebelumnya.



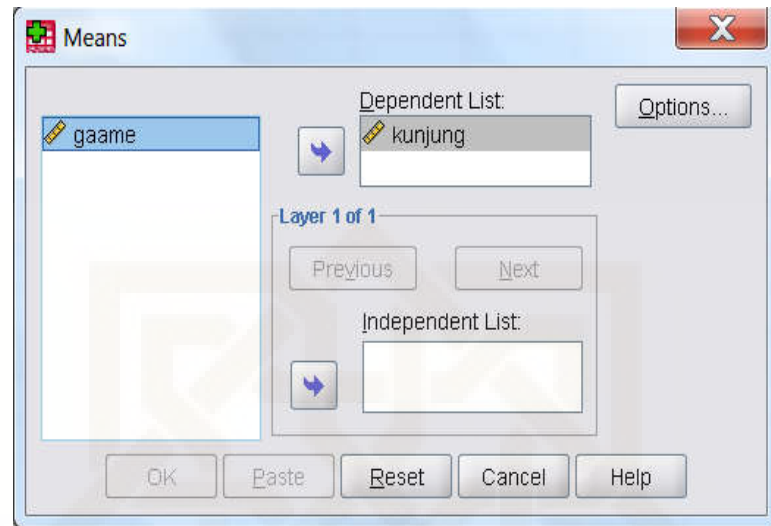
The screenshot shows the SPSS Data Editor window with a dataset named '1 : gaame'. The dataset has two columns: 'gaame' and 'kunjung'. The data is as follows:

	gaame	kunjung
1	33.00	37.00
2	33.00	41.00
3	36.00	34.00
4	38.00	44.00
5	40.00	44.00
6	38.00	37.00
7	35.00	42.00
8	37.00	44.00
9	37.00	39.00
10	30.00	41.00
11	37.00	38.00
12	30.00	39.00
13	37.00	44.00
14	37.00	42.00
15	37.00	37.00
16	37.00	39.00
17	37.00	37.00
18	40.00	43.00
19	33.00	33.00

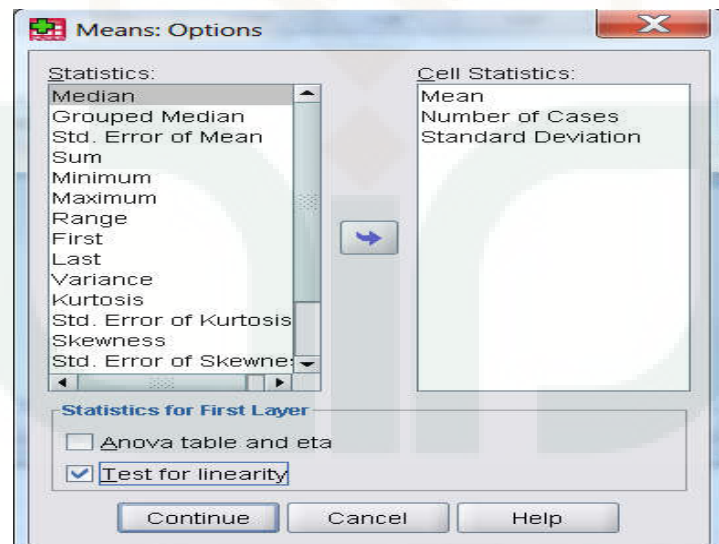
2. Kemudian klik analyze, compare means, means. Seperti pada gambar.



3. Muncul kotak dialog, pindahkan seperti contoh sebelumnya x ke independent dan y ke dependent. Klik options di pojok kanan atas.



4. Centang test for liniarity yang berada diatas continue, lalu klik continue.



5. Kemudian amati tabel anova pada kolom sig. pada contoh ini sig menunjukkan angka .174 atau 0,175 yaitu lebih besar dari angka 0,05 yang artinya bahwa hubungan antara x dan y adalah linier.

Report

ga	Mean	N	Std. Deviation
23	29.0000	1	.
25	29.0000	1	.
26	28.0000	2	.00000
29	35.0000	2	4.24264
30	37.2000	5	4.26615
31	34.5000	2	2.12132
32	27.5000	2	.70711
33	35.5000	6	3.56371
34	35.0000	6	6.72309
35	36.0000	4	6.37704
36	38.6667	3	4.16333
37	40.6000	10	2.91357
38	40.5000	2	4.94975
40	43.7778	9	.44096
Total	37.4182	55	5.68198

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kunjung * gaame	Between Groups	(Combined)	1098.960	13	84.535	5.378	.000
		Linearity	821.021	1	821.021	52.236	.000
		Deviation from Linearity	277.939	12	23.162	1.474	.174
	Within Groups		644.422	41	15.718		
	Total		1743.382	54			

LAMPIRAN 15

DATA ANGGOTA PELAJAR PERPUSTAKAAN SOEMAN HS PEKANBARU

	Pelajar		Total
	Perempuan	Laki-laki	
Anggota	245	121	366



LAMPIRAN 16

FOTO DOKUMENTASI







PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
(BADAN KESBANGLINMAS)
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 30 Desember 2015

Nomor : 074/2837/Kesbang/2015
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth. :
Gubernur Riau
Up. Kepala Badan Pelayanan Perizinan Terpadu
Provinsi Riau

Di
PEKAN BARU

Memperhatikan surat :

Dari : Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Yogyakarta
Nomor : UIN.02/DA.1/PP.00.9/3114/2015
Tanggal : 29 Desember 2015
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGARUH PERSEPSI ANAK TENTANG GAME EDUKASI TERHADAP TINGKAT MINAT KUNJUNG ANAK DI PERPUSTAKAAN SOEMAN HS PEKAN BARU"**, kepada :

Nama : CITRA GUSMELA
NIM : 12140002
No. HP/Identitas : 083167421416 / 1401035508930001
Prodi/Jurusan : Ilmu Perpustakaan
Fakultas : Adab dan Ilmu Budaya, Universitas Islam Negeri Sunan
Kalijaga Yogyakarta
Lokasi : Perpustakaan Soeman HS Pekan Baru, Provinsi Riau
Waktu Penelitian : 31 Desember 2015 s.d 29 Februari 2016

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan/fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/ penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.
4. Surat Rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
BADAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I & II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jendral Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117, PEKANBARU
Email : bp2t@riau.go.id Kode Pos : 28126

REKOMENDASI

Nomor : 503/BP2T-IR/2016/43
TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Badan Pelayanan Perizinan Terpadu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Kepala Kesbanglinmas Daerah Istimewa Yogyakarta, Nomor : 074/2837/Kesbang/2015 Tanggal 5 Januari 2016**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama : **CITRA GUSMELA**
2. NIM : **12140002**
3. Program Studi : **ILMU PERPUSTAKAAN**
4. Jenjang : **S1**
5. Alamat : **PEKANBARU**
6. Judul Penelitian : **"PENGARUH PERSEPSI ANAK TENTANG GAME EDUKASI TERHADAP TINGKAT MINAT KUNJUNG ANAK DI PERPUSTAKAAN SOEMAN HS PEKANBARU"**
7. Lokasi Penelitian : **PERPUSTAKAAN SOEMAN HS PEKANBARU**

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian Rekomendasi ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini dan terima kasih.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 5 Januari 2016

**KEPALA BADAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
PROVINSI RIAU**


EVAREPTA SELMSI
Pembina Tingkat I
NIP. 19720628-199703 2 004

Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Badan Perpustakaan Arsip dan Dokumentasi Provinsi Riau
3. Kepala Kesbanglinmas Daerah Istimewa Yogyakarta di Yogyakarta
- ④ Yang Bersangkutan