

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN PEMAHAMAN MEMBACA SISWA
KELAS V SDN 06 SINTANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DISUSUN OLEH

MORLEY MONA KARTIKA

NIM: 2213062239

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2026**

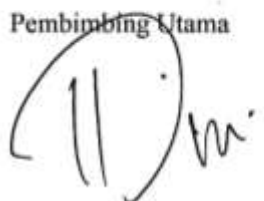
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Morley Mona Kartika
NIM : 2213062239
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul Proposal Skripsi : Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online
Dengan Pemahaman Membaca Siswa Kelas V
SDN 06 Sintang

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Sintang,.....2026

Pembimbing Utama



Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd
NUPTK. 3358767668130253

Pembimbing Pendamping



Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd
NUPTK. 3444767668138012

Disetujui:

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafruddin, S.P., M.Si
NUPTK. 4538744645200012

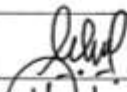
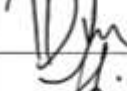
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul **“Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online* Dengan Pemahaman Membaca Siswa Kelas V SDN 06 Sintang”** yang disusun oleh:

Nama : Morley Mona Kartika
NIM : 2213062239
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang pada hari Rabu, tanggal 29 Juli 2026.

Tim Penguji:

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Warkintin, M.Pd	Ketua Penguji	
2	Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd	Sekretaris	
3	Sirilus Sirhi, S.T.P., M.M	Anggota Penguji I	
4	Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd	Anggota Penguji II	

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa



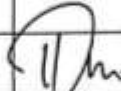
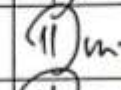
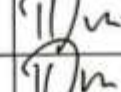
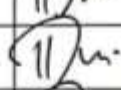
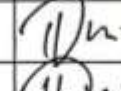
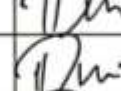
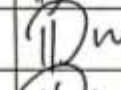
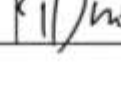
Didin Syafuddin, SP., M.Si
NUPK-4538744645200012

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id		
	KARTU BIMBINGAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
008FA4-1	1	1	1 Agustus 2021

CATATAN PEMBIMBING PERTAMA

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Morley Mona Kartika
NIM : 2213062239
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	20 Januari 2026	Konsultasi Judul Proposal	
2	27 Januari 2026	Revisi Bab 1, Bab 2, dan Bab 3	
3	10 Februari 2026	Perbaikan Tata Tulis di Latar Belakang, Definisi Operasional, dan Daftar Pustaka	
4	24 Februari 2026	Revisi Lampiran	
5	12 Maret 2026	Revisi Lampiran dan Kisi-Kisi Instrumen	
6	8 April 2026	ACC Proposal Skripsi	
7	13 Juli 2026	Melengkapi Lampiran Penelitian	
8	15 Juli 2026	Revisi Daftar Isi, Daftar Tabel, Tata Tulis, Bab IV, V, dan Lampiran	
9	20 Juli 2026	Konsultasi Hasil Penelitian	
10	23 Juli 2026	ACC Skripsi	

Sintang, Juli 2026
Pembimbing Utama



Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd
NUPTK. 3358767668130253

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id		
	KARTU BIMBINGAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
008FA4-1	1	1	1 Agustus 2021

CATATAN PEMBIMBING KEDUA
Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Morley Mona Kartika
NIM : 2213062239
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	28 Januari 2026	Konsultasi Judul Proposal	
2	10 Februari 2026	Revisi Latar Belakang, dan Bab 3	
3	11 Februari 2026	Revisi Kisi-Kisi Angket	
4	25 Februari 2026	Revisi Teknik Analisis Data	
5	12 Maret 2026	Revisi Lampiran	
6	13 April 2026	ACC Proposal Skripsi	
7	6 Juli 2026	Bimbingan Bab IV	
8	9 Juli 2026	Bimbingan Uji Normalitas	
9	13 Juli 2026	Bimbingan Uji Linearitas	
10	16 Juli 2026	Bimbingan Uji Analisis Deskriptif	
11	21 Juli 2026	Bimbingan Populasi dan Sampel	
12	27 Juli 2026	ACC Skripsi	

Sintang, Juli 2026
Pembimbing Pendamping


Yawan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd
NUPTK. 3444767668138012

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa maupun di Sekolah tinggi/Perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 29 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Morley Mona Kartika

NIM. 2213062239

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Setiap kesulitan adalah bagian dari proses, setiap doa adalah sumber kekuatan, dan setiap usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh akan membawa seseorang menuju keberhasilan atas izin Allah SWT."

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, pengorbanan, dukungan, serta motivasi tanpa henti. Terima kasih atas segala cinta dan kepercayaan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan dan meraih gelar sarjana.
2. Seluruh keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, perhatian, semangat, dan dukungan selama saya menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini selesai.
3. Bapak Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, kritik, saran, serta motivasi dalam setiap proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta arahan yang sangat berarti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik (PA), yang telah memberikan bimbingan, perhatian, motivasi, dan arahan selama saya menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta membimbing saya selama masa perkuliahan.
7. Kepala Sekolah, dewan guru, staf, dan seluruh keluarga besar SD Negeri 06 Sintang, yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung.
8. Teman-teman seperjuangan PGSD Kelas E13, terima kasih atas kebersamaan, persahabatan, semangat, dukungan, serta pengalaman berharga yang telah kita lalui bersama selama masa perkuliahan. Semoga tali silaturahmi kita tetap terjaga dan kita semua diberikan kesuksesan dalam menggapai cita-cita.
9. Sahabat serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan doa, bantuan, dukungan, dan motivasi hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang telah menjadi tempat saya menimba ilmu, mengembangkan potensi, serta membentuk karakter dan pengalaman yang berharga selama menempuh pendidikan.

ABSTRAK

Morley Mona Kartika. 2026. *Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online dengan Pemahaman Membaca Siswa Kelas V SDN 06 Sintang*. Skripsi, Program Studi PGSD, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd, Pembimbing II: Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd.

Kata Kunci: *kecanduan game online, pemahaman membaca, siswa sekolah dasar.*

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya kemampuan pemahaman membaca bagi siswa sekolah dasar dalam memahami isi dan informasi bacaan. Berdasarkan praobservasi di SDN 06 Sintang, kemampuan pemahaman membaca siswa masih bervariasi, terutama dalam memahami informasi dan menentukan ide pokok, sementara sebagian siswa bermain game online dengan durasi cukup tinggi. Berdasarkan kondisi tersebut, fokus masalah dan tujuan penelitian ini adalah mengetahui tingkat kecanduan game online, kemampuan pemahaman membaca, serta hubungan antara keduanya pada siswa kelas V SDN 06 Sintang. Pendekatan dan metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Sampel penelitian berjumlah 19 siswa kelas VA tahun ajaran 2025/2026. Data kecanduan game online diperoleh melalui angket, sedangkan data pemahaman membaca melalui dokumentasi nilai Sumatif Lingkup Materi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, dan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS 31. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online berada pada kategori sedang dengan 10 siswa (52,6%), sedangkan pemahaman membaca berada pada kategori sedang dengan 15 siswa (78,9%). Hasil korelasi memperoleh $r = -0,482$ dan signifikansi $0,037 < 0,05$, menunjukkan hubungan negatif yang signifikan dengan tingkat hubungan sedang. Koefisien determinasi sebesar 23,23%. Kesimpulannya, terdapat hubungan negatif yang signifikan antara tingkat kecanduan game online dengan pemahaman membaca siswa kelas V SDN 06 Sintang. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa diperlukan pengaturan waktu bermain, penguatan literasi, serta pendampingan guru dan orang tua. Sebagai saran, siswa perlu menyeimbangkan waktu bermain, belajar, dan membaca, sedangkan guru dan orang tua perlu melakukan pendampingan serta pengawasan penggunaan game.

ABSTRACT

Morley Mona Kartika. 2026. *The Relationship between Online Game Addiction and Reading Comprehension of Fifth Grade Students at SDN 06 Sintang*. Undergraduate Thesis. Primary School Teacher Education Study Program, Persada Khatulistiwa Sintang College of Teacher Training and Education. Advisor I: Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd, Advisor II: Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd.

Keywords: *online game addiction, reading comprehension, elementary school students.*

The background of this study is based on the importance of reading comprehension for elementary school students in understanding reading content and information. Based on preliminary observations at SDN 06 Sintang, students' reading comprehension abilities varied, particularly in understanding information and identifying main ideas, while some students played online games for relatively long durations. Based on these conditions, the focus and objective of this study were to determine the level of online game addiction, reading comprehension ability, and the relationship between them among fifth-grade students at SDN 06 Sintang. This study used a quantitative approach with a correlational method. The sample consisted of 19 students of class VA in the 2025/2026 academic year. Data on online game addiction were collected through a questionnaire, while reading comprehension data were obtained from Sumatif Lingkup Materi score documentation. Data were analyzed using descriptive statistics, normality test, linearity test, and Pearson Product Moment correlation with SPSS 31. The results showed that online game addiction was in the moderate category, with 10 students (52.6%), while reading comprehension was also in the moderate category, with 15 students (78.9%). The correlation result was $r = -0.482$ with a significance value of $0.037 < 0.05$, indicating a significant negative relationship with a moderate level of relationship. The coefficient of determination was 23.23%. In conclusion, there was a significant negative relationship between online game addiction and reading comprehension among fifth-grade students at SDN 06 Sintang. The implication is the need for managing playing time, strengthening literacy activities, and providing guidance from teachers and parents. Students are advised to balance playing, studying, and reading, while teachers and parents should provide guidance and supervision of game use.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT pencipta semesta alam dan segala isinya, atas anugerah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini berjudul “Hubungan Tingkat Kecanduan *Game online* Dengan Pemahaman Membaca Siswa Kelas V SDN 06 Sintang”.

Dengan hati yang tulus, peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada mereka yang berjasa dalam penyusunan skripsi ini, yaitu kepada mereka yang terhormat:

1. Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
2. Yayan Adrianova Eka Tuah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Eliana Yunita Seran, M.Pd. selaku Ketua Program Studi yang telah memberikan dukungan dan arahan selama proses penyusunan skripsi.
4. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si. Ketua BPKB STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan pendidikan dan penelitian.
5. Didin Syafruddin, S.P., M.Si. Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh pendidikan dan menyusun skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Sintang, 2026

Morley Mona Kartika

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
CATATAN PEMBIMBING I	iv
CATATAN PEMBIMBING II	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Variabel Penelitian	8
F. Definisi Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teoritik	12
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir	41
D. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Pendekatan Penelitian	46

B. Metode/Bentuk Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel	48
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	50
E. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Penelitian	64
B. Pembahasan	88
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	97
A. Kesimpulan	97
B. Implikasi	99
C. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian	49
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	50
Tabel 3.3 Skala Likert.....	51
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kecanduan <i>Game online</i>	53
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Nilai Pemahaman Membaca.....	54
Tabel 3.6 Instrumen Penelitian	54
Tabel 3.7 Kriteria Validitas.....	57
Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas	58
Tabel 3.9 Kriteria Normalitas	60
Tabel 3.10 Kriteria Linearitas	61
Tabel 3.11 Teknik Analisis Data.....	61
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Tingkat Kecanduan Game Online.....	67
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Tingkat Kecanduan Game Online	69
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Variabel Tingkat Kecanduan Game Online.....	72
Tabel 4.4 Kategori Tingkat Kecanduan Game Online.....	74
Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Variabel Pemahaman Membaca	77
Tabel 4.6 Kategori Pemahaman Membaca Siswa.....	78
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	80
Tabel 4.8 Hasil Uji Linearitas	82
Tabel 4.9 Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	43
Gambar 4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan Game Online ...	74
Gambar 4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Pemahaman Membaca Siswa	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Angket Kecanduan Game Online	107
Lampiran 2. Angket Uji Coba	108
Lampiran 3. Sampel Isian Angket Uji Coba	112
Lampiran 4. Tabulasi Data Mentah Angket Uji Coba	178
Lampiran 5. Uji Validitas SPSS.....	181
Lampiran 6. Tabel Rekapitulasi Validitas Butir Soal	183
Lampiran 7. Uji Reliabilitas SPSS	184
Lampiran 8. Tabel Referensi r Product Moment	185
Lampiran 9. Angket Penelitian Utama.....	186
Lampiran 10. Sampel Isian Angket Penelitian Utama	187
Lampiran 11. Tabulasi Data Mentah Angket Penelitian Utama	188
Lampiran 12. Tabulasi Data Nilai Pemahaman Membaca.....	228
Lampiran 13. Tabulasi Data Gabungan (X dan Y kelas VA)	229
Lampiran 14. Analisis Statistik Deskriptif SPSS.....	230
Lampiran 15. Uji Normalitas SPSS (Shapiro-Wilk).....	231
Lampiran 16. Uji Linearitas SPSS (ANOVA Table).....	232
Lampiran 17. Uji Hipotesis Korelasi Pearson SPSS.....	233
Lampiran 18. Surat Permohonan Izin Pra-Penelitian.....	234
Lampiran 19. Surat Balasan Izin Pra-Penelitian	235
Lampiran 20. Surat Izin Pelaksanaan Penelitian.....	236
Lampiran 21. Surat Balasan Izin Pelaksanaan Penelitian	237
Lampiran 22. Lembar Validasi Angket Uji Ahli	238
Lampiran 23. Dokumentasi Foto Pra-Penelitian	244
Lampiran 24. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Penelitian.....	246
Lampiran 25. Silabus/ATP	250
Lampiran 26. Modul Ajar	251
Lampiran 27. Riwayat Hidup	291