

**PENGARUH PENGADAAN PERMAINAN *TABLETOP* TERHADAP
MINAT KUNJUNG SISWA KE PERPUSTAKAAN SMPN 10 CIMAHI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Sains Informasi
pada Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi*



Oleh:

Azizulkaut Sarina Siska Pratiwi

1909142

PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGARUH PENGADAAN PERMAINAN *TABLETOP* TERHADAP
MINAT KUNJUNG SISWA KE PERPUSTAKAAN SMPN 10 CIMAHI**

Oleh:

Azizulkaut Sarina Siska Pratiwi

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Sains Informasi pada Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi Fakultas
Ilmu Pendidikan

© Azizulkaut Sarina Siska Pratiwi

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

AZIZULKAUT SARINA SISKA PRATIWI

1909142

**PENGARUH PENGADAAN PERMAINAN *TABLETOP* TERHADAP
MINAT KUNJUNG SISWA KE PERPUSTAKAAN SMPN 10 CIMAHI**

Disetujui dan disahkan oleh:


Pembimbing I



Drs. Toto Fathoni, M.Pd.

NIP. 19600508 198503 1 003

Pembimbing II



Ardiansah, M.I.Kom.

NIP. 92020041 992122 0 101

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Perpustakaan dan Sains Informasi



Dr. Linda Setiawati, M.Pd.

NIP. 19690802 199412 2 001

ABSTRAK

Sosialisasi adalah kebutuhan alami manusia dan bermain adalah cara yang bagus untuk berinteraksi langsung dengan orang-orang. Permainan di perpustakaan dapat mendorong orang untuk berinteraksi dengan perpustakaan, stafnya, dan komunitasnya dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengintimidasi. Perpustakaan SMPN 10 Cimahi sudah memenuhi standar koleksi, tenaga perpustakaan, pelayanan, serta sarana dan prasarana yang telah diatur, tetapi tingkat kunjungan tetap cenderung rendah. Maka dari itu, SMPN 10 Cimahi melakukan inovasi berupa pengadaan permainan *tabletop* dengan harapan mampu menarik minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan sekolah dan meningkatkan jumlah kunjungan perpustakaan. Tujuan umum dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan terhadap minat kunjung siswa ke perpustakaan sekolah. Kemudian, tujuan khususnya berlandaskan ketiga indikator *Theory of Planned Behavior*, yaitu untuk mengetahui pengaruh pengadaan permainan *tabletop* dalam aspek: 1) Keyakinan Berperilaku; 2) Keyakinan Subjektif; dan 3) Keyakinan Kontrol. Digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif berupa survey. Populasi penelitian ini adalah tenapa perpustakaan SMPN 10 Cimahi dan siswa yang terdaftar secara resmi. Sampel penelitian ini adalah siswa SMPN 10 Cimahi, diukur menggunakan rumus Slovin, dan dikumpul dengan metode *simple random sampling*. Analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengaruh Permainan terhadap Minat Kunjung Siswa ke Perpustakaan SMPN 10 Cimahi memiliki arah regresi positif dan berpengaruh secara signifikan.

Kata Kunci: minat kunjungan perpustakaan, permainan di perpustakaan, sekolah menengah pertama, teori perilaku terencana.

ABSTRACT

Socialization is a natural human need, and play is a great way to interact directly with people. Games in the library can encourage people to interact with the library, its staff, and the community in a fun, non-intimidating way. The SMPN 10 Cimahi library meets the standards for collections, library staff, services, and regulated facilities and infrastructure, but the level of visits tends to be low. Therefore, SMPN 10 Cimahi has innovated by providing tabletop games with the hope of attracting students' interest in visiting the school library and increasing the number of library visits. The general aim of this research is to determine the influence of games on students' interest in coming to the school library. The specific aim is based on the three indicators of the Theory of Planned Behavior, namely to determine the influence of providing tabletop games in the aspects of: 1) Behavioral Confidence; 2) Subjective Beliefs; and 3) Control Beliefs. The quantitative approach used is a descriptive method in the form of a survey. The population of this research includes the library staff of SMPN 10 Cimahi and officially registered students. The sample for this research consists of students at SMPN 10 Cimahi, measured using the Slovin formula, and collected through the simple random sampling method. The data analysis used is a simple linear regression analysis. "The results of the research show that the influence of games on students' interest in visiting the library at SMPN 10 Cimahi has a positive regression direction and a significant effect.

Keywords: games in library, library visits interest, middle school, theory of planned behavior.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.3.1 Masalah Umum	7
1.3.2 Masalah Khusus	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.4.1 Tujuan Umum	8
1.4.2 Tujuan Khusus	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.5.1 Manfaat Teoritis	8
1.5.2 Manfaat Praktis	8
1.6 Struktur Organisasi Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1 Minat Kunjungan Perpustakaan	11
2.2 Teori Perilaku Terencana	13
2.2.1 Keyakinan Berperilaku (<i>Behavioral Beliefs</i>)	14
2.2.2 Keyakinan Subjektif (<i>Subjective Beliefs</i>)	15
2.2.3 Keyakinan Kontrol (<i>Control Beliefs</i>)	15
2.3 Permainan	16

2.4	Perpustakaan Sekolah.....	21
2.5	Penelitian Terdahulu.....	23
2.6	Kerangka Berpikir	24
2.7	Hipotesis Penelitian	26
2.7.1	Hipotesis Umum	26
2.7.2	Hipotesis Khusus.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		28
3.1	Desain Penelitian	28
3.2	Partisipan	28
3.3	Populasi dan Sampel	28
3.3.1	Populasi.....	28
3.3.2	Sampel.....	29
3.4	Instrumen Penelitian.....	30
3.4.1	Uji Validitas	32
3.4.2	Uji Reliabilitas	34
3.5	Prosedur Penelitian.....	36
3.5.1	Tahapan Persiapan	36
3.5.2	Tahapan Pelaksanaan	36
3.5.3	Tahapan Pelaporan	36
3.6	Analisis Data	36
3.6.1	Persentase Perolehan Skor	37
3.6.2	Uji Normalitas	37
3.6.3	Uji Linearitas.....	37
3.6.4	Uji Regresi Linear Sederhana	38
3.6.5	Uji Koefisien Determinasi (<i>R Square</i>)	38
3.6.6	Uji Keberartian Regresi (Uji F)	39
3.6.7	Uji Koefisien Regresi (Uji t).....	39
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	Gambaran Umum Karakteristik Responden.....	40
4.1.1	Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Kelas Akademik.....	40
4.1.2	Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Berkunjung ke Perpustakaan	41

4.2	Gambaran Pengaruh Pengadaan Permainan <i>Tabletop</i>	41
4.2.1	Gambaran Pengaruh Pengadaan Permainan <i>Tabletop</i> Dalam Aspek Keyakinan Berperilaku	42
4.2.2	Gambaran Pengaruh Pengadaan Permainan <i>Tabletop</i> Dalam Aspek Keyakinan Subjektif	43
4.2.3	Gambaran Pengaruh Pengadaan Permainan <i>Tabletop</i> Dalam Aspek Keyakinan Kontrol.....	44
4.3	Gambaran Minat Kunjung Siswa	45
4.4	Analisis Data	46
4.4.1	Uji Normalitas Data	46
4.4.2	Uji Linearitas Data	46
4.4.3	Uji Regresi Linear Sederhana	47
4.4.4	Uji Hipotesis	48
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
4.5.1	Pengaruh Pengadaan Permainan <i>Tabletop</i> Terhadap Minat Kunjung Siswa ke Perpustakaan SMPN 10 Cimahi	57
4.5.2	Pengaruh Pengadaan Permainan <i>Tabletop</i> dalam Aspek Keyakinan Berperilaku Terhadap Minat Kunjung Siswa ke Perpustakaan SMPN 10 Cimahi	58
4.5.3	Pengaruh Pengadaan Permainan <i>Tabletop</i> dalam Aspek Keyakinan Subjektif Terhadap Minat Kunjung Siswa ke Perpustakaan SMPN 10 Cimahi	59
4.5.4	Pengaruh Pengadaan Permainan <i>Tabletop</i> dalam Aspek Keyakinan Kontrol Terhadap Minat Kunjung Siswa ke Perpustakaan SMPN 10 Cimahi ..	61
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		63
5.1	Simpulan.....	63
5.1.1	Simpulan Umum	63
5.1.2	Simpulan Khusus	63
5.2	Implikasi dan Rekomendasi	64
5.2.1	Implikasi.....	64
5.2.2	Rekomendasi	64
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN		75

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organization al Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211. doi: [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Ajzen, I. (2002). Perceived Behavioral Control, Self-Efficacy, Locus of Control, and the Theory of Planned Behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 32(4), 665–683. doi: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1559-1816.2002.tb00236.x>
- Ajzen, I. (2006). *Constructing a Theory of Planned Behavior Questionnaire*. [Online]. Diakses dari: https://www.researchgate.net/publication/235913732_Constructing_a_Theory_of_Planned_Behavior_Questionnaire
- ALA Games and Gaming Round Table. (2021). *Why have games in libraries?*. Diakses dari: <https://games.ala.org/why-have-games-in-libraries/#:~:text=School%20%26%20academic%20libraries%20have%20a,frameworks%20and%20meet%20AASL%20standards>
- Alvarez, V. (2017). Engaging students in the library through *Tabletop* gaming. *Knowledge Quest*, 45(4), 40–48. Diakses dari: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1136315.pdf>
- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. (2020). *Screen Time and Children*. Diakses dari: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx#:~:text=For%20children%20%2D5%2C%20limit,about%20and%20use%20parental%20controls
- Brown, R. T., dan Kasper, T. (2013). The fusion of literacy and games: A case study in assessing the goals of a library video game program. *Library Trends*, 61(4), 755–778. doi: <https://doi.org/10.1353/lib.2013.0012>

- Bungin, B. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (2nd ed.). Depok: Prenadamedia Group.
- Cooman, R. D., & Vleugels, W. (2022). Person–Environment Fit: Theoretical Perspectives, Conceptualizations, and Outcomes. *Oxford Research Encyclopedia of Business and Management*.
<https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190224851.013.377>
- Data.ai. (2023). *State of Mobile 2023*. Diakses dari:
<https://www.data.ai/en/go/state-of-mobile-2023/>
- DataReportal. (2019). *Digital 2019: Indonesia*. Diakses dari:
<https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>
- DataReportal. (2022). *Digital 2022: Indonesia*. Diakses dari:
<https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Dihni, V. A. (2022, 16 Februari). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Katadata.co.id; Databoks.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Elkins, A. J., dan Hollister, J. M. (2020). Power Up: Games and Gaming in Library and Information Science Curricula in the United States. *Journal of Education for Library and Information Science*, 61(2), 229–252. doi:
<https://doi.org/10.3138/jelis.2019-0038.r1>
- Fishbein, M., dan Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research*. Massachusetts: Addison-Wesley.
- Habir. (2015). Pengaruh Layanan Perpustakaan Terhadap Minat Kunjung Pemustaka di Perpustakaan Stikes Mega Rezky Makassar. *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 3(2), 156-171. doi: <https://doi.org/10.24252/kah.v3i2a5>

- Harackiewicz, J. M., & Knogler, M. (2017). Interest: Theory and Application. *Handbook of competence and motivation: Theory and application*, 334–352. Amerika Serikat: The Guilford Press.
- Hays, L., & Hayse, M. (2017). Game On! Experiential Learning with *Tabletop Games*. *The Experiential Library*, 103–115. doi: <https://doi.org/10.1016/b978-0-08-100775-4.00008-x>
- Hill, C. (2016). Play On: The Use of Games in Libraries. *The Christian Librarian*, 59(1), 34-42. doi: <https://doi.org/10.55221/2572-7478.1157>
- Hitthotunnahdliyyah, S., Palupi, W., dan Sujana, Y. (2016). Efektivitas Permainan Edukatif Terhadap Minat Belajar Anak. *Al Badawi*, 4(4). doi: <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/article/view/9010>
- Inabah, H. (2020). Pengaruh Minat Kunjung Pemustaka di Perpustakaan “Puspa Cendekia” SD Negeri Pakis 1. *Jurnal Perpustakaan*, 11(1), 9-14. doi: <https://doi.org/10.20885/unilib.vol11.iss1.art2>
- Internet World Stats. (2022). *Asia Internet Stats by Country and Population Statistics*. Diakses dari: <https://www.internetworldstats.com/asia.htm#id>
- Itawari, (2017). *Pengaruh Perpindahan Lokasi Gedung Perpustakaan Terhadap Tingkat Kunjungan Pemustaka di Kantor Perpustakaan dan Arsip Kota Banda Aceh*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Jenga. (2016). About Jenga. Diakses dari: <https://www.jenga.com/about.php>
- Jones, B. S., dan Oberg, D. (Ed.). (2015). *International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) School Library Guidelines* (2nd rev. ed.). [Online]. Diakses dari: <https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/school-libraries-resource-centers/publications/ifla-school-library-guidelines.pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *PERMAINAN CONGKLAK*. [Online]. Diakses dari: <https://repositori.kemdikbud.go.id/23987/1/Model%202020->

[Model%20Permainan%20Trad%20Sosem%20AUD4-5-Panduan%20Congklak.pdf](#)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Data Pokok Pendidikan: SMP Negeri 10 Cimahi*. Diakses dari: <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/DE0C18868F6ED132FAAE>

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka*. Diakses dari: https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/Dimensi_PPP.pdf

Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2017). *Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia tentang Standar Nasional Perpustakaan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Nomor 11 Tahun 2017*. Diakses dari: https://jdih.perpusnas.go.id/file_peraturan/Perka_11_2017_SNP_Perpustakaan_SMP_Salinan.pdf

Khasanah, I., Prasetyo, A., dan Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1), 91-105. doi: <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1>

Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2020). *Hasil Survei Pemenuhan Hak Dan Perlindungan Anak Pada Masa Pandemi Covid-19*. [Online]. Diakses dari: <https://bankdata.kpai.go.id/files/2021/02/Hasil-Survei-KPAI-2020-Pemenuhan-dan-Perlindungan-di-Masa-Covid-19.pdf>

Kotler, P. dan Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran* (13th ed.). Jakarta: Erlangga.

Lasa. (2017). *Kamus Kepustakawanan Indonesia* (4th ed). Yogyakarta: Calpulis.

Lenstra, N. (2018). *The Role of Public Librarians in Supporting Physical Activity. Challenging the “Jacks of All Trades but Masters of None” Librarian*

Azizulkaut Sarina Siska Pratiwi, 2023

PENGARUH PENGADAAN PERMAINAN TABLETOP TERHADAP MINAT KUNJUNG SISWA KE PERPUSTAKAAN SMPN 10 CIMAHI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Syndrome (Advances in Library Administration and Organization)*, (39), 185-205. doi: <https://doi.org/10.1108/S0732-067120180000039012>
- Mahyarni, M. (2013). Theory of Reasoned Action and Theory Of Planned Behavior (Sebuah Kajian Historis tentang Perilaku). *Jurnal El-Riyasah*, 4(1), 13. doi: <https://doi.org/10.24014/jel.v4i1.17>
- Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* (2nd rev. ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Meitiana. (2017). Perilaku Pembelian Konsumen: Sebuah Tinjauan Literatur Theory of Planned Behavior. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 13(1), 16-24. doi: <https://doi.org/10.21067/jem.v13i1.1762>
- Morissan. (2015). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Muslihatun, A., dkk. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Media Pembelajaran: Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14-22. doi: <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Muslihatun, A., dkk. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran: Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14-22.
- Muspawi, M. (2016). Implementasi Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah untuk Siswa pada SDN No. 67/VII Pulau Aro 1 Kec. Pelawan Kab. Sarolangun. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi: Seri Humaniora*, 8(2), 12-22. Diakses dari: <https://media.neliti.com/media/publications/139715-ID-implementasi-pemanfaatan-perpustakaan-se.pdf>
- Nguyen, T. M., Nham, P. T., dan Hoang, V.N. (2019). The Theory of Planned Behavior and Knowledge Sharing: A Systematic Review and Meta-Analytic Structural Equation Modelling. *VINE Journal of Information and Knowledge Management Systems*, 49(1), 76-94. doi: <https://doi.org/10.1108/VJIKMS-10-2018-0086>

- Nurdiana, U., dan Widodo, W. (2019). The Effectiveness of Congklak Traditional Game to Improve Students Learning Motivation in Human Exression System Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 4(1), 8-13. Diakses dari: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppipa/article/view/5542/2786>
- Nurwidati, H. (2017). *Permainan-permainan Untuk Menumbuhkan Budi Pekerti*. Surabaya: Maghza Pustaka.
- Prasetyo, B., dan Jannah, L. M. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging*. [Online]. Diakses dari: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf>
- Rahadjeng, E. R., dan Fiandari, Y. R. (2020). The Effect Of Attitude, Subjective Norms And Control Of Behavior Towards Intention In Share Investment. *Manajemen Bisnis*, 10(2), 17-25. doi: <https://doi.org/10.22219/jmb.v10i2.13616/>
- Rahmatirad, M. (2020). A Review of Socio-cultural Theory. *Journal of Social, Cultural, and Politic Studies (SIASAT)*, 5(3), 23-31. doi: <http://dx.doi.org/10.33258/siasat.v4i3.66>
- Ramdhani, N. (2011). Penyusunan Alat Pengukur Berbasis Theory of Planned Behavior. *Buletin Psikologi*, 19(2), 55-69. doi: <https://doi.org/10.22146/bpsi.11557>
- Renninger, K. A. & Hidi, S. E. (2016). *The Power of Interest for Motivation and Engagement*. New York: Routledge.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: The Guilford Press.

- Satu Data Perpustakaan Nasional RI. (2020). *Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) Tahun 2020*. Diakses dari: <https://ckan.perpusnas.go.id/id/dataset/tingkat-kegemaran-membaca/resource/a40d9336-21b6-4a55-9c41-204078ac8b1c>
- Satu Data Perpustakaan Nasional RI. (2022). *Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) Tahun 2022*. Diakses dari: <https://ckan.perpusnas.go.id/id/dataset/tingkat-kegemaran-membaca/resource/a348500f-e0df-4020-94e0-4151cc44d900>
- Schmidt, H., & Hamilton, K. (2017). Caregivers' beliefs about library visits: A theory-based study of formative research. *Library & Information Science Research*, 39(4), 267–275. doi: <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2017.11.002>
- Siregar, S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS* (1st ed.). Jakarta: Kencana.
- Strang, R. (2017). *The Benefits of Playing Games*. Diakses dari: <https://toplayishuman.com/2017/12/22/the-benefits-of-board-games/>
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method* (2nd ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan RdnD* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suits, B. (1967). What Is a Game?. *Philosophy of Science*, 34(2), 148–156. doi: <https://doi.org/10.1086/288138>
- Sutarno, N. S. (2006). *Perpustakaan dan Masyarakat* (rev. ed.). Jakarta: Sagung Seto.
- Suwarno, W. 2009. *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: Sagung Seto.
- Swiatek, C., dan Gorsse, M. (2016). Playing Games at the Library: Seriously? *The Journal of the Association of European Research Libraries*, 26(2), 83-101. doi: <https://doi.org/10.18352/lq.10161>
- Timothy, D. J., dan Ron, A. S. (2013). Understanding Heritage Cuisines and Tourism: Identity, Image, Authenticity, and Change. *Journal of Heritage Tourism*, 8(2), 99-104. doi: <https://doi.org/10.1080/1743873X.2013.767818>

- Ugwu, C. I., dan Ejikeme, A. N. (2020). Students' Intentions To Use E-Resources: An Application Of The Theory Of Planned Behaviour. *Library Philosophy and Practice*, 4229. doi: <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/4229>
- Ulfatun, S. (2014). *Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak di TK Aba Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- UNO Rules. (2021a). *The Ultimate Uno rule guide - Read online or download*. (2021, February 24). Uno Rules. Diakses dari: <https://www.unorules.org/>
- UNO Rules. (2021b). *Uno Stacko rules - Everything you need to know about Stacko*. Diakses dari: <https://www.unorules.org/uno-stacko-rules/>
- Valentine, S. (2018). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Kunjung Mahasiswa Pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Tanah Datar*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri, Batusangkar.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- We Are Social. (2022). *Digital 2022: Another Year Of Bumper Growth*. Diakses dari: <https://wearesocial.com/us/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu* 13(1). <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888>
- Xia, P., Yangwei, X., Zequan, X., dan Li, Y. (2022). Exploring Librarians' Intentions to Collaborate in Research: A Model Integrating the Theory of Planned Behavior and Social Exchange Theory. *Journal of Library and Information Science*. doi: <https://doi.org/10.1177/09610006221104259>
- Yuliani, T. (2022). The Effect of Service Quality on Student Visit Interest to The Library of UIN Mahmud Yunus Batusangkar. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam*, (4)1, 68-79. doi: <http://dx.doi.org/10.31958/jipis.v1i2.7440>

- Yumita, R., Adi, P.H., & Laksana, R. D. (2021). The Effect of Trust in Intention to Use Digital Library: Based on TAM. *International Sustainable Competitiveness Advantage*, 11(1), 806-815. Diakses dari: <http://www.jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/sca-1/article/viewFile/2853/1916>
- Zirawaga, V. S., Olusanya, A.I., dan Maduku, T. (2017). Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, 8(15). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf>
- Zuzana, V. (2019). *Game: Experience as an Educational Tool*. doi: <https://doi.org/10.5772/intechopen.88853>