

## DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
JUDUL.....	ii
NOTA DINAS.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
E. Sistematika Pembahasan.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....</b>	<b>7</b>
A. Tinjauan Pustaka.....	7
B. Landasan Teori.....	12
1. Bermain.....	12
2. Game Online.....	15
3. Minat.....	20
4. Membaca.....	26
5. Al-Qur'an.....	28
6. Intensitas.....	29
C. Kerangka Pikir.....	30

D. Hipotesis.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Metode Penelitian.....	32
1. Jenis Penelitian .....	32
2. Variabel Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel.....	33
1. Pupolasi.....	33
2. Sampel .....	33
3 Lokasi Penelitian .....	33
C. Teknik Pengumpulan Data .....	34
1. Observasi .....	34
2. Angket.....	34
3. Wawancara.....	35
4. Dokumentasi .....	36
D. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	37
1. Uji Validitas Instrumen.....	37
2. Uji Reliabilitas Instrument.....	40
E. Analisis Data .....	42
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	42
2. Teknik Analisis Regresi.....	43
3. Pengujian Hipotesis .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
<b>A. Gambaran Umum Sekolah .....</b>	<b>45</b>
1. Sejarah Sekolah.....	45
2. Lokasi.....	45
3. Visi dan Misi Sekolah.....	46
4. Kurikulum.....	47
5. Siswa.....	47
6. Kegiatan .....	47
<b>B. Analisis Hasil Peneitian.....</b>	<b>48</b>
1. Uji Deskriptif .....	48
2. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	48
3. Minat Membaca Al-Qur'an .....	65
4. Uji normalitas .....	79

5.	Uji Heteroskedastisitas .....	82
6.	Uji Hipotesis .....	82
<b>C.</b>	<b>Pembahasan Hasil Penelitian.</b> .....	<b>85</b>
<b>BAB VPENUTUP</b>	.....	<b>88</b>
A.	Kesimpulan.....	88
B.	Saran .....	89
C.	Kata Penutup .....	90
<b>Daftar Pustaka</b>	.....	<b>91</b>
<b>Lampiran-Lampiran</b>	.....	<b>94</b>

**DAFTAR TABEL**

- Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Intensitas *Game Online*
- Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Minat Membaca Al-Qur'an
- Tabel 3.3. Pertanyaan Wawancara Siswa
- Tabel 3.4. Pertanyaan Wawancara Guru
- Tabel 3.5. Uji Validitas Intensitas Bermain *Game Online*
- Tabel 3.6. Uji Validitas Minat Membaca Al-Qur'an
- Tabel 3.7. Uji Reliabilitas Intensitas Bermain *Game Online*
- Tabel 3.8. Uji Reliabilitas Minat Membaca Al-Qur'an
- Tabel 3.9. Skoring
- Tabel 4.1. Uji Deskriptif
- Tabel 4.2. Kategori Intensitas Bermain *Game Online*
- Tabel 4.3. Arah Kategori Intensitas Bermain *Game Online*
- Tabel 4.4. Kategori Minat Membaca Al-Qur'an
- Tabel 4.5. Arah Kategori Minat Membaca Al-Qur'an
- Tabel 4.6. Data Skor Intensitas Bermain *Game Online*
- Tabel 4.7. Data Skor Minat Membaca Al-Qur'an
- Tabel 4.8. Uji Normalitas
- Tabel 4.9. Uji Asumsi Heteroskedastisitas
- Tabel 4.10. Uji Analisis Korelasi
- Tabel 4.11. Uji Analisis Regresi Linier
- Tabel 4.12. Uji t

## DAFTAR DIAGRAM

- Diagram 4.1. Gemar *game online*
- Diagram 4.2. Bermain *game online* dari pada ibadah
- Diagram 4.3. *Game online* menyenangkan
- Diagram 4.4. *Game online* melatih berfikir
- Diagram 4.5. Bermain *game online* agar tidak ketinggalan
- Diagram 4.6. *Game online* sangat membosankan
- Diagram 4.7. *Game online* membuat pusing
- Diagram 4.8. Menatap gadget untuk *game online*
- Diagram 4.9. *Game online* menghabiskan waktu
- Diagram 4.10. Menghabiskan waktu
- Diagram 4.11. Main *game online* pulang sekolah
- Diagram 4.12. Tugas terlambat
- Diagram 4.13. Merasa kurang tidak bermain *game online*
- Diagram 4.14. Bermain *game online* ketika belajar
- Diagram 4.15. Tidak sholat oleh *game online*
- Diagram 4.16. Lebih memilih bercerita *game* dari pada belajar
- Diagram 4.17. Suka semua *game online*
- Diagram 4.18. Bergabung dalam komunitas
- Diagram 4.19. *Game* perang membuat berani
- Diagram 4.20. Mencoba *game-game* baru
- Diagram 4.21. Mengidolakan karakter *game*
- Diagram 4.22. Berusaha keras
- Diagram 4.23. Bingung main *game online*

- Diagram 4.24. Kewajiban membaca Al-Qur'an
- Diagram 4.25. Membaca Al-Qur'an lebih terhormat
- Diagram 4.26. Kebutuhan membaca Al-Qur'an
- Diagram 4.27. Senang menghafal
- Diagram 4.28. Membaca karena takut
- Diagram 4.29. Tidak melanjutkan membaca
- Diagram 4.30. Membaca agar tidak diremehkan
- Diagram 4.31. Menurunkan kepercayaan diri
- Diagram 4.32. Meluangkan waktu untuk membaca
- Diagram 4.33. Membaca Al-Qur'an sehabis sholat
- Diagram 4.34. Membaca ayat
- Diagram 4.35. Menghafal Al-Qur'an sehabis sholat
- Diagram 4.36. Membaca Al-Qur'an sebelum tidur
- Diagram 4.37. Tidak mengulangi ayat-ayat
- Diagram 4.38. Tidak suka pelajaran Al-Qur'an
- Diagram 4.39. Tidak pernah ikut lomba tilawatil
- Diagram 4.40. Suka dengar bacaan ayat suci
- Diagram 4.41. Membaca Al-Qur'an setiap hari
- Diagram 4.42. Membaca Al-Qur'an dengan tajwid
- Diagram 4.43. Mengevaluasi bacaan
- Diagram 4.44. Membaca Al-Qur'an waktu luang

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui bagaimana intensitas bermain *game online*, (2) mengkaji minat membaca Al-Qur'an, (3) menganalisis pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, jenis deskriptif dengan model korelasional. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berjumlah 41 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah analisis statistik deskriptif, analisis regresi, dan pengujian hipotesis.

Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data dan data lapangan menunjukkan bahwa: (1) Tingkat intensitas bermain *game online* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebesar 68,3% dan termasuk dalam kategori sedang, (2) Sedangkan tingkat minat membaca Al-Qur'an siswa sebesar 63,4% termasuk dalam kategori sedang. (3) Antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca Al-Qur'an terdapat pengaruh yang sangat lemah yaitu sebesar 1,2% bahkan bisa dikatakan tidak terdapat pengaruh karena persentase yang sangat lemah atau kecil.

Kata Kunci : Pengaruh, Intensitas *Game Online*, Minat Membaca Al-Qur'an

### **ABSTRACT**

This study aims to: (1) find out the intensity of playing online games, (2) examine the interest in reading the Qur'an, and (3) analyze the effect of the intensity of playing online games on the interest in reading the Qur'an in class VIII SMP (Junior High School) Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

The method applied in this study is descriptive quantitative research with a correlational model. The subjects in this study were class VIII students of SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, as many as to 41 students. Data collection techniques in this study were observation, questionnaires, interviews, and documentation. The data analysis techniques used were descriptive statistical analysis, regression analysis, and hypothetical testing.

The results of the research obtained from the analysis of data and field data show that: (1) The level of intensity of playing online games of class VIII students at SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta is 68.3% and is included in the medium category, (2) while the students' interest in reading the Qur'an were 63.4% which is included in the medium category. (3) Between the intensity of playing online games and the interest in reading the Qur'an there is a very weak influence that is equal to 1.2% and it can even be said that there is no influence because the percentage is very weak or small.

**Keywords:** Influence, Intensity of Online Games, Qur'an Reading Interest