

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA  
FAKULTAS AGAMA ISLAM

FORMULIR PERSETUJUAN NASKAH PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Muhamad Samsudin, S. Ag. M. Pd  
NIK : 19700509199702113024

adalah Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : FEBRY ARMY RAMADHAN  
NPM : 2014 08 20 112  
Fakultas : PAI  
Program Studi : PAI  
Judul Naskah Ringkas : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
MINAT MEMBACA AL-QURAN PADA SISWA SMP MUHAMMADIYAH  
3 YOGYAKARTA  
Hasil Tes Turnitin\* : 13%

Menyatakan bahwa naskah publikasi ini telah diperiksa dan dapat digunakan untuk memenuhi syarat tugas akhir.

Yogyakarta, 31 DESEMBER 2018

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Yogyakarta, 02 Januari 2019

Sadam Fajar Shodiq, M.Pd

(.....19910320201604.1113.0.....)

Dosen Pembimbing Skripsi,

(Dr. Muhamad Samsudin, S. Ag. M. Pd)

\*Wajib menyertakan hasil tes Turnitin atas naskah publikasi.

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
MINAT MEMBACA AL-QUR'AN PADA SISWA SMP  
MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA**

**The Influence of the Intensity of Playing Online Games on the Interest  
in Reading the Qur'an on Students of SMP Muhammadiyah 3  
Yogyakarta**

**Febry Army Ramadhan dan Dr. Muhammad Samsudin, S. Ag, M. Pd,**

*Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya, Geblagan, Tamantirto,  
Kasihan, Bantul, Daerah Istimewah Yogyakarta, 55183, E-mail : [fbenqbenq@gmail.com](mailto:fbenqbenq@gmail.com),  
[muhsam29@gmail.com](mailto:muhsam29@gmail.com)*

***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*

## **PENDAHULUAN**

Pada zaman yang serba berkemajuan saat ini manusia dihadapkan dengan trendi masa kini. Contoh konkrit adalah meningkatnya tingkat kemudahan untuk mengakses internet, internet adalah salah satu dari sekian banyaknya teknologi yang berkemajuan yang di rakit oleh kehebatan manusia. Berbagai kalangan semakin sering menggunakan internet untuk memperoleh informasi dalam kesehariannya. Selain untuk memperoleh informasi kita juga bisa memanfaatkan internet sebagai sarana hiburan. Kita dapat bermain *game*, akan tetapi *game* yang terdapat di zaman yang serba berkemajuan saat ini sangat jauh berbeda dengan zaman dahulu, pada zaman dahulu *game* hanya bisa dimainkan sendiri dan dua orang saja, namun karena kemajuan teknologi *game* saat ini bisa dimainkan lebih dari dua orang bahkan bisa dimainkan oleh 100 orang sekaligus dan *game* tersebut dinamakan *game online*. *Game online* adalah permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan sebagai alat pembelajaran (Adam & Rollings, 2007).

Segala sesuatu pasti ada dampak positif dan negatif, begitu juga dengan *game online*, pada zaman sekarang *game online* bukan hanya sekedar di gunakan hanya untuk bermain saja, namun dipergunakan untuk bersilaturahmi melalui dunia maya, menemukan teman baru, bersosialisasi di dunia maya, berbisnis dan lahan pekerjaan. Bermain *game online* tidak selamanya merugikan, selama pemain bisa mengatur waktu

dan memanfaatkannya ke arah yang positif *game online* juga bisa menghasilkan uang. Dampak positif bermain *game online* adalah orang tua lebih mudah untuk mengawasi anak dikarenakan seorang anak bermain *game online* di gadget ataupun warnet, tingkat berfikir otak siswa akan lebih meningkat, respon siswa juga meningkat, siswa bisa melampiaskan kekesalannya kepada *game online* tanpa ada kerugian bagi dirinya sendiri dan orang lain, dan siswa akan lebih berfikir inovatif (Yahya, 2013:2).

Namun kenyataannya pada zaman yang modern sekarang pemain *game online* sangatlah berlebihan dan hal tersebut menimbulkan dampak yang negatif. Pemain *game online* akan melakukan apapun agar bisa bermain *game online* dan juga banyak siswa putus sekolah dan melakukan tindak kriminal karna bermain *game online*, seperti kasus yang pernah terjadi di kota Bandung, Dogol (15) bocah laki-laki putus sekolah larut seharian di warung internet (warnet) sembari memolototi layar monitor komputer. Lantaran tak punya duit lagi untuk bermain *game online*, bocah laki-laki ini nekat mencuri sepeda motor yang terparkir di halaman rumah warga, namun sebelum berhasil melakukan tindak kriminalnya aksi bocah ini terpergok oleh warga dan kasus ini ditangani oleh Polsek Andir (DetikNews).

Dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online*, siswa menjadi malas jika disuruh belajar, menghalalkan semua cara hanya untuk bermain *game online*, siswa lebih memilih untuk bermain *game online* dari pada belajar maupun membantu orang tua, lupa waktu, meninggalkan kewajiban dan makan menjadi tidak teratur (Yahya, 2013:2). Pengaruh negatif dari *game online* juga mempengaruhi aktifitas keagamaan seorang pelajar, siswa akan menjadi malas meluangkan waktu untuk shalat dan membaca Al-Qur'an. Oleh karena itu *game online* menjadi suatu budaya di kalangan pelajar dan memiliki efek negatif pada saat ini, berdasarkan hal inilah di SMP Muhammadiyah 3 perlu dilakukan analisa guna meninjau sejauh mana Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Pada Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui intensitas bermain *game online* pada siswa, untuk mengkaji minat membaca Al-Qur'an pada siswa, untuk menganalisis pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Adapun kegunaan

dalam penelitian ini adalah sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan, bagi sekolah, memberikan informasi sejauh mana minat membaca Al-Qur'an pada siswa yang sering bermain *game online*, sehingga para guru bisa melakukan pendekatan secara personal untuk mencegah dampak dari penggunaan *game online* tersebut, bagi siswa, memberikan informasi dan sejauh mana keterkaitan siswa dengan *game online*, sehingga dapat meminimalisir pengaruh *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an, dan bagi orang tua, gambaran kepada orang tua maupun masyarakat tentang minat membaca Al-Qur'an, sehingga orang tua dan masyarakat dapat memotivasi anaknya untuk giat membaca Al-Qur'an.

Penelitian yang dilakukan oleh Asep Wahidin, Effendi, dan Shaleh pada tahun 2014-2015 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung", penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil pada penelitian ini adalah: (1) intensitas penggunaan jejaring sosial saat ini semakin meningkat, (2) penggunaan jejaring sosial dikalangan mahasiswa lebih sering digunakan untuk hal-hal negative, (3) penggunaan jejaring sosial berdampak terhadap religiusitas mahasiswa. Penelitian ini menitik beratkan pada pengaruh jejaring sosial terhadap religiusitas mahasiswa universitas islam bandung, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menitik beratkan pada pengaruh *game online* terhadap minat baca Al-Qur'an.

Menurut Huizinga, Bermain adalah suatu tindakan yang dilakukan tanpa ada hasutan dari orang lain, tempat tidak terbatas dan waktu, menurut aturan-aturan yang ada namun dilakukan tanpa adanya paksaan yang bertujuan untuk menimbulkan kesenangan dalam diri (Siti Rahayu Haditono, 2006:131-132). *Game Online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan (Adam & Rollings,2007). Menurut kamus lengkap psikologis, minat (*interest*) adalah (1) suatu pola yang berjalan terus-menerus yang memolakan perhatian seseorang, sehingga orang tersebut menjadi selektif (2) perasaan yang menyuarakan bahwa suatu kegiatan dan pekerjaan yang sangat berarti bagi individu, (3) satu keadaan yang mendorong perilaku untuk menuju sasaran tertentu (Chaplin, 2008:255). Menurut (Hurlock.1978:116) ada aspek-aspek minat,

yaitu: Aspek Kognitif, berlandaskan pada rencana yang dikembangkan oleh siswa terhadap bidang yang terkait. Aspek Afektif, kualitas emosional yang menciptakan aspek kognitif minat diwujudkan dalam bentuk sikap kegiatan yang muncul karena minat. Dari segi bahasa membaca adalah suatu cara penyandian kembali dan pembahasan sandi. Sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan/cetakan menjadi bunyi yang bermakna (Tarigan, 1984:8).

Menurut Broughton dalam (Tarigan.2008:12) ada 2 aspek yang sangat penting dalam membaca, yaitu: Keahlian yang bersifat mekanis dan berada pada urutan yang lebih rendah. yaitu: Mengenal bentuk huruf, Mengenal unsur-unsur bahasa, Mengenal ikatan ejaan dan bunyi, Kelancaran membaca ke taraf lambat., Keterampilan yang bersifat pemahaman, dan berada pada urutan lebih tinggi. yaitu: Menafsirkan penjelasan yang sederhana, Menafsirkan pengertian (maksud dan tujuan pengarang, keadaan kebudayaan, dan reaksi pembaca), Evaluasi (isi dan bentuk), Kecepatan membaca fleksibel, yang bisa disesuaikan dengan keadaan. Menurut (Jhon M. Echols, 1993:326) secara bahasa intensitas diartikan sebagai semangat dan niat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang ditulis oleh Hasan Alwi (2007:438) intensitas adalah ukuran intensya. Dari beberapa pendapat dapat di ambil kesimpulan bahwa intensitas dalam bermain *game online* adalah daya yang dihasilkan dari diri individu untuk bermain *game online* yang ditimbulkan oleh keinginan tertentu melalui dorongan motivasi.

## **METODE PENELITIAN**

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian kuantitatif, jenis deskriptif dengan model korelasional. Penelitian kuantitatif didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Maksimalisasi objektivitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol (Sukmadinata, 2012:53).

## Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berjumlah 203 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan *purposive random sampling*, yaitu teknik pengumpulan sampel data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012:85). Jumlah populasi sampel melebihi 100, maka dari itu peneliti memakai perhitungan 20% dari jumlah populasi sehingga diperoleh 41 siswa dengan mengambil 5 atau 6 siswa dari masing-masing kelas.

## Teknik Pengumpulan Data

Observasi, digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi di lapangan. Dari observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, Angket atau kuesioner (*questionnaire*), merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden) (Sukmadinata, 2012:219). Angket atau instrumen pengumpulan data ini berisi pernyataan dari dua variabel penelitian yakni intensitas penggunaan *game online* dan minat membaca Al-Qur'an. Wawancara, merupakan percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interview*) sebagai pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu. Peneliti merancang pertanyaan dalam satu draft wawancara, akan tetapi draft tersebut hanya digunakan sebagai penuntun bukan sebagai patokan wawancara, dengan demikian terdapat adanya upaya untuk membangun hubungan dengan subjek penelitian. Dalam pelaksanaannya, dapat dibedakan kedalam teknik wawancara langsung dan wawancara tidak langsung (Margono, 2010). Dokumentasi, merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2012:221). Dokumentasi di gunakan untuk mendapatkan data seperti gambaran umum sekolah.

## Teknik Analisis Data

Analisis statistik deskriptif, merupakan analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2001:29). Proses ini dilakukan dalam 3 (tiga) tahap, yaitu: Editing (pemeriksaan terhadap pengisian angket). Skoring (menetapkan nilai terhadap hasil penelitian), Tabulating (memindahkan hasil data kedalam tabel). Teknik analisis

regresi, untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh variabel X (intensitas bermain *game online*) terhadap variabel Y (minat membaca Al-Qur'an).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Ha: Terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa kelas X di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. dan Ho: Tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa kelas X di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Pengujian hipotesis, dilakukan dengan menggunakan uji *product moment* untuk melihat sejauh mana pengaruh (positif dan negatif) variabel X (intensitas bermain *game online*) terhadap variabel Y (minat membaca Al-Qur'an).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Uji deskriptif

Uji deskriptif merupakan analisis yang digunakan untuk menilai karakteristik dari sebuah data. Karakteristiknya berupa nilai maximum, nilai minimum, nilai mean (rata-rata) dan nilai standar deviasi. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan didapat nilai maximum variabel intensitas bermain *game online* sebesar 67, nilai minimum 48, nilai mean (rata-rata) 58,07, dan nilai standar deviasi sebesar 4.101. sedangkan nilai maximum variabel minat membaca Al-Qur'an sebesar 72, nilai minimum 52, nilai mean (rata-rata) 61,59, dan nilai standar deviasi sebesar 4.539.

### 2. Intensitas bermain *game online*

Penelitian ini menggunakan 23 item soal yang valid dengan indikator yaitu intensitas bermain, waktu bermain, dan *game* yang digemari. Dalam penelitian ini, peneliti mengkategorikan variabel intensitas bermain *game online* kedalam 3 (tiga) kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Untuk mendapatkan hasil interval yang membedakan antara kategori rendah, sedang, dan tinggi di dapat dari perhitungan nilai maximum-nilai minimum di bagi 3 di tambah 1 dengan hasil 7. Dari 41 siswa yang menjadi subjek penelitian, pada interval 48-54 terdapat 6 siswa dengan presentase 14,6% dan di kategorikan kedalam kategori rendah. Pada interval 55-61 terdapat 28 siswa dengan presentase 68,3% dan dikategorikan dalam kategori sedang. Pada interval 62-67 terdapat 7 siswa dengan presentase 17,1% dan di kategorikan kedalam kategori tinggi. Kategori sedang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah frekuensi bermain *game online* siswa antara 3-5 jam dalam 1 (satu) hari, dan dari 28 siswa yang berada pada



kategori sedang tersebut, sebanyak 17 siswa mengarah kepada sedang yang tinggi dengan presentase sebesar 60,7 %. Sedang yang tinggi yang di maksud adalah dari 28 siswa yang berada pada kategori sedang, sebanyak 17 siswa bermain *game online* 4 (empat) dan 5 (lima) jam dalam sehari, dan 11 siswa bermain *game online* 3 (tiga) jam dalam sehari.

### 3. Minat membaca Al-Qur'an

Penelitian ini menggunakan 21 item soal yang valid dengan indikator yaitu berkeinginan membaca Al-Qur'an, memanfaatkan setiap peluang waktu dengan membaca, mempunyai kebiasaan dalam membaca Al-Qur'an.. Dalam penelitian ini, peneliti mengkategorikan variabel intensitas bermain *game online* kedalam 3 (tiga) kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Untuk mendapatkan hasil interval yang membedakan antara kategori rendah, sedang, dan tinggi di dapat dari perhitungan nilai maximum-nilai minimum di bagi 3 di tambah 1 dengan hasil 7. Dari 41 siswa yang menjadi subjek penelitian, pada interval 52-58 terdapat 7 siswa dengan presentase 17,1% dan di kategorikan kedalam kategori rendah. Pada interval 59-65 terdapat 26 siswa dengan presentase 63,4% dan dikategorikan dalam kategori sedang. Pada interval 66-72 terdapat 8 siswa dengan presentase 19,5% dan di kategorikan kedalam kategori tinggi. Kategori sedang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah frekuensi membaca Al-Qur'an siswa 15-30 menit dalam sehari, dan dari 26 siswa yang berada pada kategori sedang, 13 siswa mengarah kepada sedang yang rendah dan 13 siswa mengarah kepada sedang yang tinggi maka dari itu minat membaca Al-Qur'an berada pada kategori rendah konstan atau tidak cenderung ke rendah maupun ke tinggi.

### 4. Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

#### a. Uji normalitas data

Uji normalitas data merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorof-smirnof*, untuk mengetahui data berfisat normal atau tidak dilihat dari signifikansinya. Apabila  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas data maka dapat diketahui bahwa nilai pada variabel *game online* (variabel X)

adalah 0,714, sedangkan variabel minat membaca Al-Qur'an (variabel Y) adalah 0,728. Maka dari itu data dari variabel bermain *game online* (variabel X) dan minat membaca Al-qur'an (variabel Y) berdistribusi normal karena nilai dari masing-masing variabel  $> 0,05$ . Dengan demikian data yang berdistribusi normal tersebut dapat digunakan untuk analisis berikutnya karena telah memenuhi syarat penelitian data.

b. Uji heteroskedestisitas

Uji heteroskedestisitas merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui apakah ada ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi linier. Dalam penelitian ini menggunakan *scatter plot*, adapun pedomannya yaitu, titik-titik data menyebar di atas dan di bawah atau disekitar angka 0, titik-titik tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja, penyebaran titik-titik data tidak boleh membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali, penyebaran titik-titik data tidak berpola. Berdasarkan uji heteroskedestisitas dengan *scatter plot* dapat diketahui bahwa titik-titik data menyebar di atas dan di bawah angka 0, titik-titik tidak hanya mengumpul di atas atau di bawah angka 0, penyebaran titik-titik tidak berbentuk pola, dengan demikian model regresi yang di hasilkan adalah baik.

c. Uji hipotesis

Uji hipotesis merupakan analisis data yang dilakukan untuk mengetahui kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut. Adapun pernyataannya  $H_a$  (terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an) dan  $H_0$  (tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an), ketentuannya jika nilai  $sig > 0.05$  maka  $H_0$  di terima dan sebaliknya jika nilai  $sig < 0.05$  maka  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis maka didapat nilai signifikansi  $0,500 > 0.05$  maka  $H_0$  diterima, dengan demikian tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an.

d. Uji analisis regresi linier

Uji analisis regresi linier yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X (variabel yang mempengaruhi) terhadap variabel Y (yang dipengaruhi). Dalam penelitian ini variabel yang mempengaruhi adalah intensitas bermain *game online* dan variabel yang di pengaruhi adalah minat membaca Al-Qur'an. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji analisis regresi linier sederhana di dapat R Square 0.012. hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* dengan minat membaca Al-Qur'an terdapat pengaruh 1,2%. Persentase ini menunjukkan bahwa pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an sangat lemah sekali, dan mengarah kepada negatif. Dikarenakan persentase yang sangat kecil maka bisa dikatakan antara variabel X intensitas bermain *game online* terhadap variabel Y minat membaca Al-Qur'an tidak terdapat pengaruh.

#### 4. Observasi

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah di lakukan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, peneliti mendapatkan data bahwa hampir semua siswa membawa gedit ke sekolah. Ketika jam pelajaran sedang berlangsung siswa tidak memainkan gedit hal itu dikarenakan gedit mereka di kumpulkan pada suatu laci yang sudah disediakan. Sebelum jam pelajaran pertama dimulai, setiap siswa membaca Al-Qur'an yang dikordinasikan oleh guru, hal itu merupakan kegiatan yang wajib di lakukan oleh seluruh siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

#### 5. Wawancara

##### a. Wawancara terhadap siswa

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa siswa, bahwa kebanyakan siswa yang bermain *game online* yaitu siswa laki-laki. Siswa bermain *game online* di gedit dan ada juga yang di komputer, *game* yang sering dimainkan oleh siswa di gedit adalah *mobile legends* dan *player unknown's battle grounds* (PUBG) sedangkan di komputer siswa bermain *game fortnite*. Biasa siswa bermain *game online* setelah pulang sekolah dan ketika ada waktu luang, dan waktu yang di gunakan siswa untuk bermain *game online* kisaran 3-4jam termasuk dalam tingkat sedang, ada juga siswa yang menghabiskan waktu 5-7 jam dalam sehari untuk bermain *game online*, karena bagi mereka bermain *game online* sangatlah menyenangkan, namun cuma sedikit siswa yang bermain *game online* 1-2 jam

dalam sehari, hanya siswa-siswa yang tidak terlalu senang bermain *game online*. Ketika jam pelajaran dimulai siswa tidak dapat bermain *game online* hal ini dikarenakan pada saat jam pelajaran dimulai gedit semua siswa di kumpulkan dan diletakkan kedalam suatu laci yang telah disediakan. Siswa sangat senang dan antusias dengan kegiatan yang diberikan oleh sekolah tersebut yaitu membaca Al-Qur'an, siswa membaca Al-Qur'an setiap sebelum jam pelajaran pertama dimulai karena itu adalah kegiatan wajib dari sekolah, ketika di rumah siswa juga membaca Al-Qur'an sehabis shalat maghrib. Dari beberapa siswa yang di wawancara, sebagian besar mengatakan bermain *game online* tidak membuat siswa meninggalkan ibadah dan membaca Al-Qur'an mereka.

b. Wawancara terhadap guru

Berdasarkan hasil dari wawancara terhadap guru mata pelajaran Al-Qur'an, bahwa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta memiliki kegiatan wajib bagi seluruh siswa untuk membaca Al-Qur'an sebelum jam pelajaran pertama dimulai. Di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta siswa diperbolehkan membawa gedit, akan tetapi ketika jam pelajaran mau di mulai semua gedit di kumpulin dan di letakkan dilaci yang telah di sediakan, maka dari itu siswa tidak bisa bermain gedit ketika guru sedang menjelaskan pelajaran. Ada siswa yang juga membaca Al-Qur'an di rumah dan ada juga yang tidak, akan tetapi kebanyakan siswa juga membaca Al-Qur'an dirumah, hal ini di karenakan mereka sekolah di sekolah Muhammadiyah yang islami dan juga berasal dari keluarga yang islami. Hal itulah yang menjadi faktor pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an siswa sangat rendah atau juga bisa dikatakan tidak terdapat pengaruh

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat intensitas bermain *game online* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta berada pada ketegori sedang. Hal ini dilihat dari hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, yang mana dari 41 siswa,

sebanyak 28 siswa berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 68,3 %.

2. Tingkat minat membaca Al-Qur'an siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta berada pada kategori sedang. Hal ini dilihat dari hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, yang mana dari 41 siswa, sebanyak 26 siswa berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 63,4%
3. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat lemah antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca Al-Qur'an yaitu 1,2% bahkan bisa dikatakan tidak terdapat pengaruh karena persentase yang sangat lemah atau kecil. Dengan demikian antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca Al-Qur'an siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tidak terdapat pengaruh.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di laksanakan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Masih banyak terdapat kekurangan dalam penelitian yang peneliti lakukan, diharapkan apabila dilakukan penelitian selanjutnya agar lebih memperhatikan responden saat mengisi angket yang di bagikan, karena masih banyak responden yang mengisi angket dengan asal-asalan dan menganggap mengisi angket hanya sekedar di isi saja.
2. Guru di sekolah sebagai orangtua kedua bagi siswa hendaknya ikut ambil peran dalam membimbing siswa dalam pengetahuan dan kegunaan internet maupun *game online* serta mengarahkan anak untuk menggunakan *game online* ke arah yang positif dan menjelaskan kepada siswa bahwa lebih baik membaca Al-Qur'an ketimbang bermain *game online*.
3. Untuk orang tua agar selalu memberikan pengawasan terhadap anak dan memberi perhatian yang sangat tinggi kepada anak agar orang tua dan anak menjadi lebih dekat. Memberikan waktu untuk anak bermain *game online* serta mengontrol waktu anak tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa orangtua tidak melarang anak bermain *game online* namun memberikan waktu sehingga anak bisa belajar bertanggung jawab terhadap waktu yang telah diberikan oleh orangtua. Orangtua hendaknya juga membaca Al-Qur'an agar anak bisa mencotoh apa yang dilakukan oleh orangtuanya tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Samarinda: eJournal Ilmu Komunikasi
- Affandi, Muhammad. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*. Samarinda: eJournal Ilmu Komunikasi
- Fauziah, Eka Rusnani. 2013. *Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. Samboja: eJournal Ilmu Komunikasi
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdan Dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Jakarta
- Hadianto, Sri Rahayu, dkk. 2016. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagianya*, ed. Ke-16. Yogyakarta: Gadjah Mada University
- Hurlock, B, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Harjasujana, A.S. dan Damaianti, V.S. 2003. *Membaca Dalam Teori dan Praktik*. Bandung: Mutiara
- Ilyas, Yunahar. 2014. *Kuliah Ulumul Qur'an*. Yogyakarta: ITQAN Publishing
- Koi, Siprianus, Sudiawati, dan Lasri. 2017. *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang*. Malang: Jurnal Ilmu Keperawatan
- Mayke S. Tedja Saputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindop
- Mulyati. 1998. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Pintrich, R. P dan Schunk. D. H. 1996. *Motivation in Education, Theory Research and Application*. New Jesney. Prentice Hall
- Qomariyah, Astutik Nur. 2008. *Perilaku Penggunaan Internet Pada Kalangan Remaja di Perkotaan*. Surabaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- Rosa, Andi. 2015. *Tafsir Kontemporer*. Banten: Depdikbud Banten Press
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia

- Surya, Muhammad. 1998. *Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_ 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukdinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Simatupang, Nurhayati. 2005. *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No.1
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Membaca Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- \_\_\_\_\_ 2010. *Membaca Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wahidin, Asep, Effendi, dan Shaleh. 2014-2015. *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung*. Bandung: Jurnal Prosiding Komunikasi Penyiaran Islam
- Yahyah, Muhammad. 2013. *Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa*. Semarang: Jurnal Ilmu Pendidikan