

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Sejarah Sekolah

SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta di bangun pada tanggal 14 Juli 1951 yang awalnya bernama SMP Muhammadiyah 4 Wirobrajan dengan status sekolah swasta penuh dan dibangun di tanah seluas 1182 m³. Pada tanggal 1 Agustus 1959 sekolah berkembang dengan menambah ruang kelas baru dan ruang tata usaha sehingga status sekolah berubah menjadi sekolah swasta berbantu. Pada tahun 1971 SMP Muhammadiyah 4 Wirobrajan berubah menjadi SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang diresmikan oleh pengurus Muhammadiyah bagian pengajaran.

Dari awal berdiri sampai saat ini, berbagai macam prestasi telah banyak di dapatkan oleh SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Sekolah ini di dukun oleh tenaga pengajar yang berkualitas dan memiliki kemampuan yang sangat luar biasa, selain itu sarana dan prasarana yang sudah lengkap juga mempengaruhi banyaknya prestasi yang dicapai. SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta termasuk dalam kategori sekolah favorite yang ada di koya Yogyakarta (Dokumentasi sekolah pada hari Selasa, 09 Oktober 2018).

2. Lokasi

SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta adalah salah satu sekolah Muhammadiyah yang berada di Kota Yogyakarta tepatnya di Jl. Kapten Piere

Tandean No. 19, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewah Yogyakarta 55252 (Dokumentasi sekolah pada hari Selasa, 09 Oktober 2018).

3. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Beriman, unggul dalam prestasi berbudaya dan berwawasan lingkungan.

b. Misi

- 1) Menumbuhkan penghayatan dan pengalaman terhadap ajaran agama Islam melalui pembelajaran *iqro'*, tadaru Al-Qur'an dan sholat dzuhur berjamaah di sekolah.
- 2) Menumbuhkan semangat disiplin dalam segala aspek.
- 3) Mendorong siswa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa inggris, karya tulis ilmiah, PTD, robotik dan komputer.
- 4) Mendorong siswa untuk mengenali potensi diri dan meningkatkan kreativitas dalam bidang seni dan olahraga.
- 5) Meningkatkan pembelajaran efektif, tuntas minimal tercapai dengan kelulusan 100%.
- 6) Meningkatkan kepedulian lingkungan dengan gerakan penghijauan.
- 7) Menerapkan perilaku hidup sehat dan ramah lingkungan.
- 8) Membangun karakter siswa peduli lingkungan dan berbudaya bersih.
- 9) Menumbuhkan karakter berbudaya, etika dan sopan santun.
- 10) Memaksimalkan pengelolaan system SKS sehingga memiliki kelas 4 semester

4. Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sekarang ini adalah kurikulum 2013 (Dokumentasi sekolah pada hari Selasa, 09 Oktober 2018).

5. Siswa

Pada tahun 2018 SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta mempunyai siswa 693 orang yang terdiri dari 411 orang siswa laki-laki dan 282 orang siswa perempuan. Kelas VII terdiri dari 8 kelas, 132 orang siswa laki-laki dan 116 orang siswa perempuan dan jumlah seluruh siswa kelas VII adalah 248 orang. Siswa kelas VIII terdiri dari 7 kelas sebanyak 128 orang siswa laki-laki dan 77 orang siswa perempuan, jumlah keseluruhan siswa kelas VIII adalah 205 orang. Sedangkan untuk kelas IX yang terdiri dari 8 kelas sebanyak 151 orang siswa laki-laki dan 89 orang siswa perempuan dengan jumlah keseluruhan siswa kelas IX adalah 240 orang (Dokumentasi sekolah pada hari Selasa, 09 Oktober 2018).

6. Kegiatan

Beberapa kegiatan yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yaitu:

- a. Upacara bendera yang dilaksanakan setiap pagi senin.
- b. Tadarus, kegiatan ini dilaksanakan setiap sebelum jam pertama dimulai setiap harinya.
- c. Tapak Suci, kegiatan ini adalah kegiatan yang wajib di ikuti oleh semua siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

- d. Pramuka.
- e. Jum'at sehat, kegiatan ini di laksanakan setiap hari jum'at jam terakhir sebelum pulang siswa bersama wali kelas membersihkan kelas masing-masing (Dokumentasi sekolah pada hari Selasa, 09 Oktober 2018).

B. Analisis Hasil Penelitian

1. Uji Deskriptif

Tabel 4.1

Uji Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Bermain Game Online	41	48	67	58.07	4.101
Minat Baca Al-Qur'an	41	52	72	61.59	4.539
Valid N (listwise)	41				

Dari tabel di atas terdapat nilai maximum variabel intensitas bermain *game online* sebesar 67, nilai minimum sebesar 48, nilai mean (rata-rata) sebesar 58,07, dan nilai standar deviasi sebesar 4.101. Sedangkan nilai maximum variabel minat membaca Al-Qur'an sebesar 72, nilai minimum sebesar 52, nilai mean (rata-rata) sebesar 61,59, dan nilai standar deviasi sebesar 4.539.

2. Intensitas Bermain *Game Online*.

Penelitian ini menggunakan 23 item soal yang valid dengan indikator frekuensi yaitu intensitas bermain, waktu bermain, dan *game* yang digemari. Uraian tentang hasil penelitian mengenai intensitas bermain *game online*

berdasarkan jawaban responden secara keseluruhan akan dijabarkan sebagai berikut:

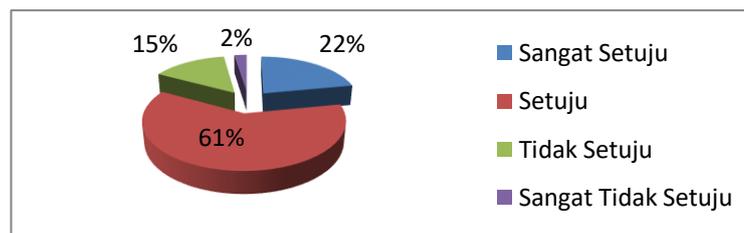
a. Intensitas bermain *game online*.

Dalam indikator intensitas bermain *game online* terdapat 9 butir soal yang valid yaitu pada nomor 1, 2, 3, 4, 5 pertanyaan positif dan 6, 7, 8, 9 pertanyaan negatif.

1) Kegemaran terhadap *game online*

Diagram 4.1

Gemar *Game Online*

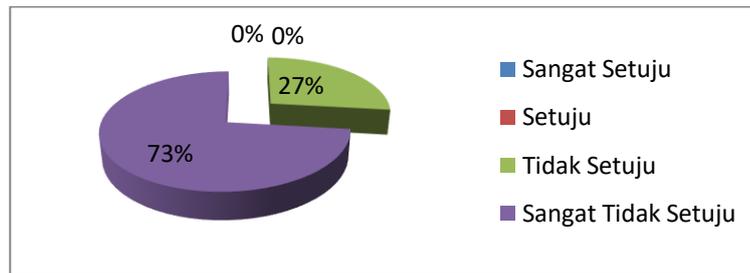


Berdasarkan diagram pie di atas dapat disimpulkan bahwa sebesar 83% responden suka bermain *game online* di gadget dan 17% responden tidak menyukai bermain *game online* di gadget. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* adalah permainan yang sangat di sukai oleh kebanyakan siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

2) Lebih memilih bermain *game online* dari pada beribadah.

Diagram 4.2

Bermain *Game Online* Dari Pada Ibadah

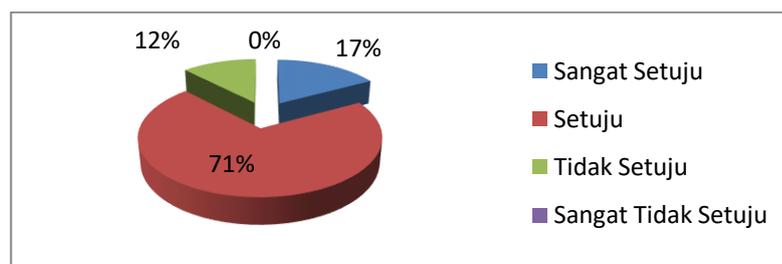


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 100% responden menyuarakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju lebih memilih bermain *game online* dari pada beribadah. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta lebih memilih beribadah ketimbang bermain *game online*.

3) *Game online* merupakan permainan yang menyenangkan.

Diagram 4.3

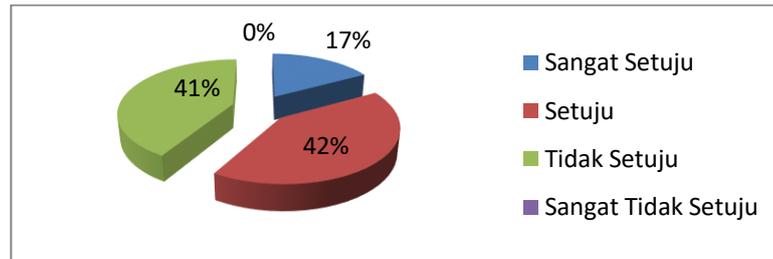
Game Online Menyenangkan



Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 88% responden menyuarakan sangat setuju maupun setuju bahwa *game online* merupakan permainan yang menyenangkan dan hanya 12% responden yang tidak setuju . Hal ini menunjukkan bahwa *game online* merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

4) *Game online* melatih kemampuan berfikir.

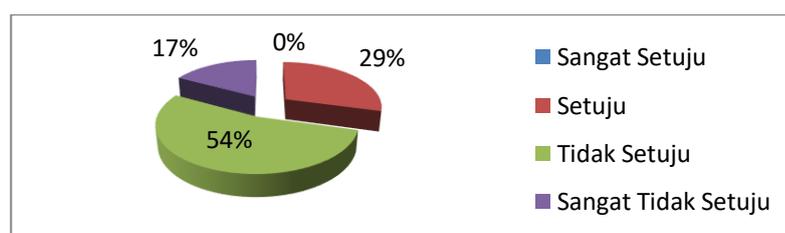
Diagram 4.4

Game Online Melatih Berfikir

Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 42% responden menyuarakan setuju dan 17% responden menyuarakan sangat setuju bahwa *game online* melatih kemampuan berfikir siswa dan 41% responden menyuarakan tidak setuju bahwa *game online* melatih kemampuan berfikir siswa. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* melatih kemampuan berfikir pada ssebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

5) Bermain *game online* agar tidak ketinggalan teman-teman.

Diagram 4.5

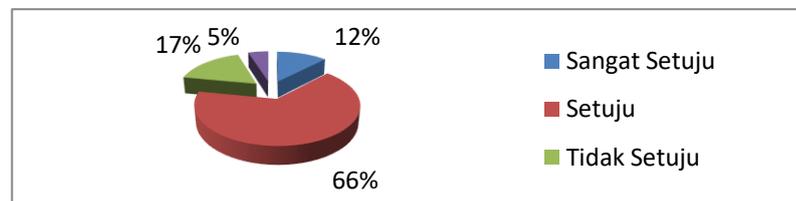
Bermain *Game Online* Agar Tidak Ketinggalan

Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 29% responden menyuarakan setuju dan 17% responden menyuarakan sangat setuju bermain *game online* agar tidak ketinggalan teman-teman dan 54% responden menyuarakan tidak setuju bermain *game online* agar tidak ketinggalan teman-teman. Hal ini munjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta bermain *game online* bukan karena takut ketinggalan dari teman-temannya.

- 6) Permainan *game online* sangat membosankan.

Diagram 4.6

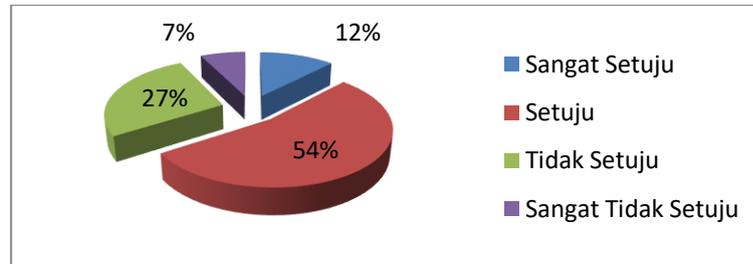
Game Online Sangat Membosankan



Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 66% responden menyuarakan setuju dan 12% responden menyuarakan sangat setuju bermain *game online* sangat membosankan dan 22% responden menyuarakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju bermain *game online* sangat membosankan. Hal ini munjukkan bahwa bermain *game online* sangat membosankan bagi siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

- 7) Bermain *game online* selalu membuat pusing.

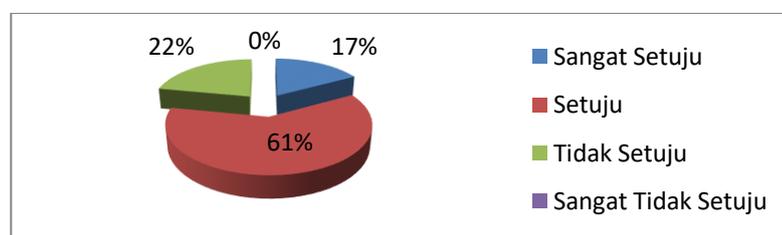
Diagram 4.7

Game Online Membuat Pusing

Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 54% responden menyuarakan setuju dan 12% responden menyuarakan sangat setuju bermain *game online* selalu membuat pusing dan 34% responden menyuarakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju bermain *game online* selalu membuat pusing. Hal ini munjukkan bahwa bermain *game online* selalu membuat pusing siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

- 8) Berlama-lama menatap layar gedget untuk bermain *game online*.

Diagram 4.8

Menatap Gadget Untuk Game Online

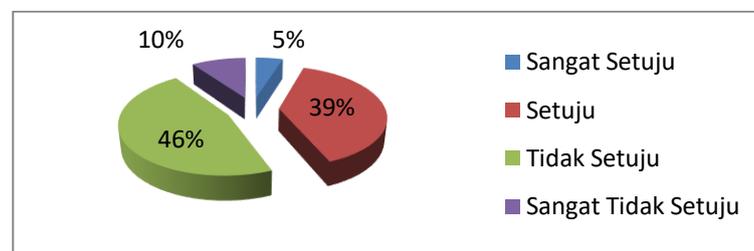
Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 61% responden menyuarakan setuju dan 17% responden menyuarakan sangat setuju rela berlama-lama menatap layar gedget

untuk bermain *game online* dan 22% responden menyuarakan tidak. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta rela berlama-lama menatap layar gadget hanya untuk bermain *game online*.

9) Bermain *game online* hanya menghabiskan waktu.

Diagram 4.9

Game Online Menghabiskan Waktu



Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 39% responden menyuarakan setuju dan 5% responden menyuarakan sangat setuju bermain *game online* hanya menghabiskan waktu saja dan 56% responden menyuarakan tidak. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tidak merasa bermain *game online* hanya menghabiskan waktu.

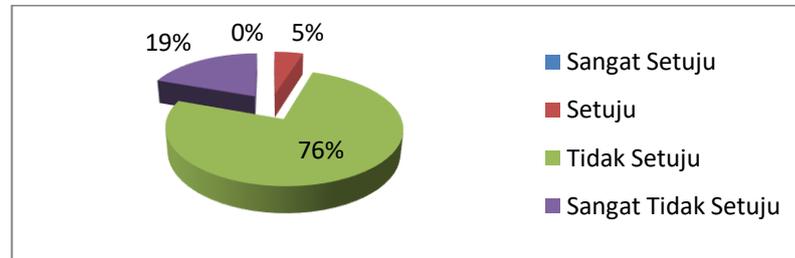
b. Waktu bermain

Dalam indikator intensitas bermain *game online* terdapat 7 butir soal yang valid yaitu pada nomor 10, 11, 12, 13, 14 pertanyaan positif dan 15, 16 pertanyaan negatif.

1) Menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*.

Diagram 4.10

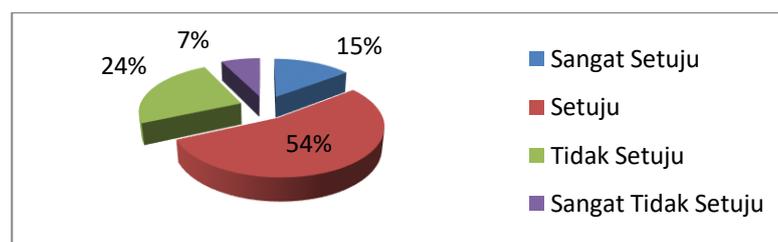
Menghabiskan Waktu



Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 5% responden menyuarakan setuju dan 95% responden menyuarakan tidak. Hal ini munjukkan bahwa hampir seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tidak menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online* saja.

2) Bermain *game online* saat pulang sekolah.

Diagram 4.11

Main *Game Online* Pulang Sekolah

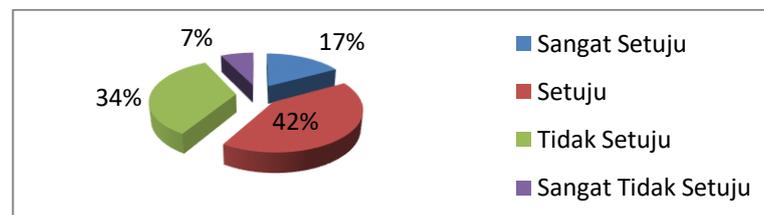
Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 54% responden menyuarakan setuju, 15% responden menyuarakan sangat setuju bermain *game online* setelah pulang sekolah dan 31% responden menyuarakan tidak. Hal ini munjukkan

bahwa kebanyakan siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta bermain *game online* saat pulang sekolah.

3) Tugas-tugas terlambat karena *game online*.

Diagram 4.12

Tugas Terlambat

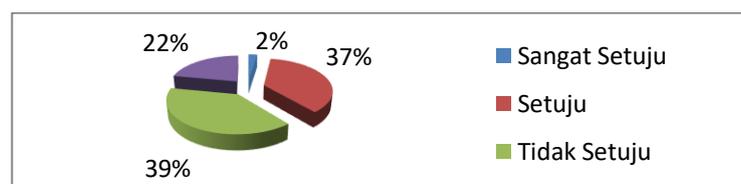


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 42% responden menyuarakan setuju, 17% responden menyuarakan sangat setuju bahwa tugas-tugas terlambat selesai karena *game online* dan 41% responden menyuarakan tidak. Hal ini munjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta terlambat mengejar tugas-tugasnya karena *game online*.

4) Merasa kurang ketika sehari tidak bermain *game online*.

Diagram 4.13

Merasa Kurang Tidak Bermain *Game Online*

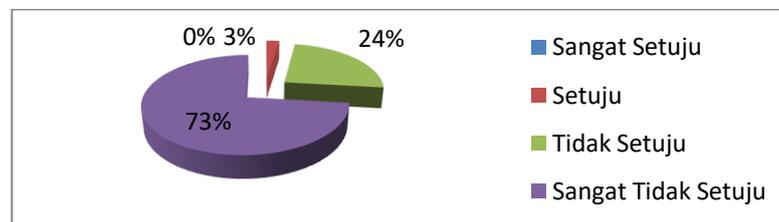


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 37% responden menyuarakan setuju, 2% responden menyuarakan sangat setuju ketika sehari tidak bermain *game online* merasakan ada hal yang kurang dan 39% responden menyuarakan tidak setuju, 22% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tidak merasakan ada yang kurang ketika sehari tidak bermain *game online*.

- 5) Bermain *game online* ketika proses belajar mengajar.

Diagram 4.14

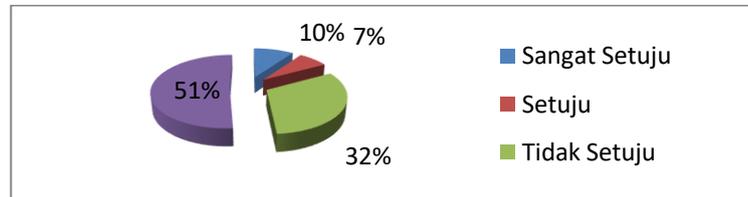
Bermain *Game Online* Ketika Belajar



Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 73% responden menyuarakan sangat tidak setuju, 24% responden menyuarakan tidak setuju bermain *game online* ketika guru sedang menjelaskan materi dan hanya 3% yang menyuarakan setuju. Hal ini munjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tidak bermain *game online* ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.

- 6) Tidak sholat karena *game online*.

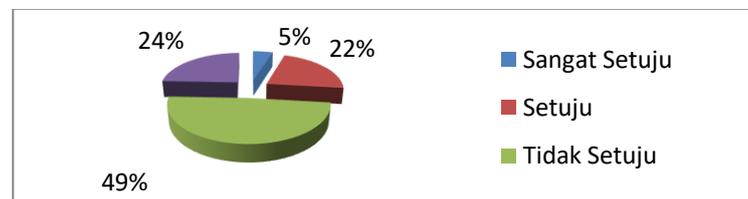
Diagram 4.15

Tidak Sholat Oleh *Game Online*

Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 51% responden menyuarakan sangat tidak setuju, 32% responden menyuarakan tidak setuju bahwa sholatnya tinggal karena *game online* dan 7% yang menyuarakan setuju, 10% menyuarakan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tidak meninggalkan sholatnya karena *game online* dan sholat lebih penting ketimbang bermain *game online*.

7) Lebih memilih bercerita ketimbang memperhatikan pelajaran.

Diagram 4.16

Lebih Memilih Bercerita *Game* Dari Pada Belajar

Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 24% responden menyuarakan sangat tidak setuju, 49% responden menyuarakan tidak setuju, 22% yang menyuarakan setuju, 5% menyuarakan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa

sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta lebih memilih untuk memperhatikan pelajaran ketimbang bercerita dengan teman tentang *game online*.

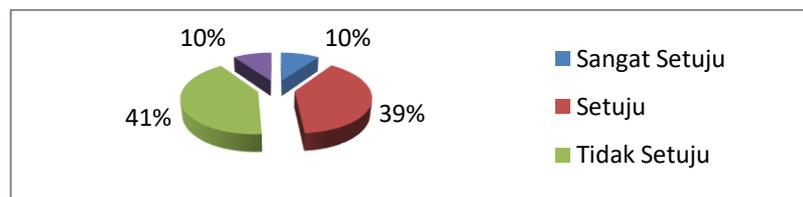
c. *Game* yang digemari

Dalam indikator intensitas bermain *game online* terdapat 7 butir soal yang valid yaitu pada nomor 17, 18, 19, 20 pertanyaan positif dan 21, 22, 23 pertanyaan negatif.

1) Suka semua *game online*.

Diagram 4.17

Suka Semua *Game*

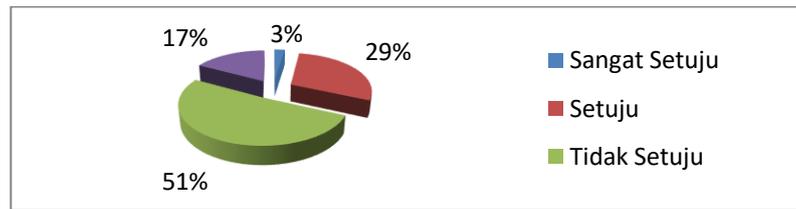


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 10% responden menyuarakan sangat setuju, 39% responden menyuarakan setuju, 41% yang menyuarakan tidak setuju, 10% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta suka atau senang dengan semua *game online*.

2) Bergabung dalam komunitas *game online*.

Diagram 4.18

Bergabung Dalam Komunitas

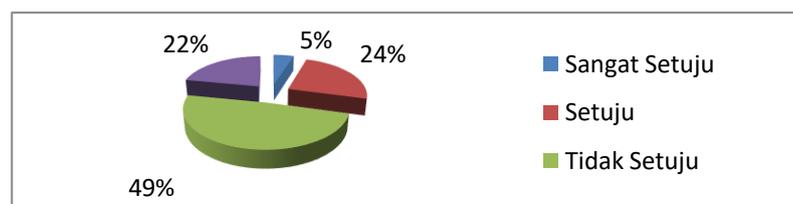


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 3% responden menyuarakan sangat setuju, 29% responden menyuarakan setuju, 51% yang menyuarakan tidak setuju, 17% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tidak tergabung dalam komunitas *game online* yang mereka gemari.

3) *Game* berperangan membuat jadi lebih berani.

Diagram 4.19

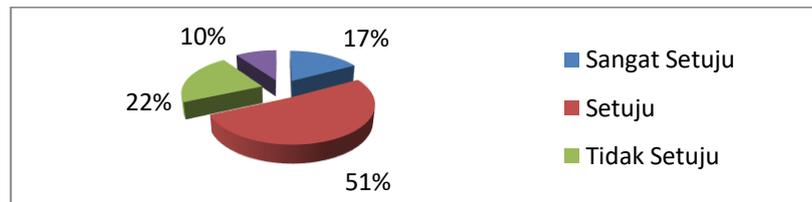
Game Perang Membuat Berani



Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 5% responden menyuarakan sangat setuju, 24% responden menyuarakan setuju, 49% yang menyuarakan tidak setuju, 22% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa *game* berperangan tidak dapat melatih siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta menjadi lebih berani.

4) Suka mencoba *game-game* terbaru.

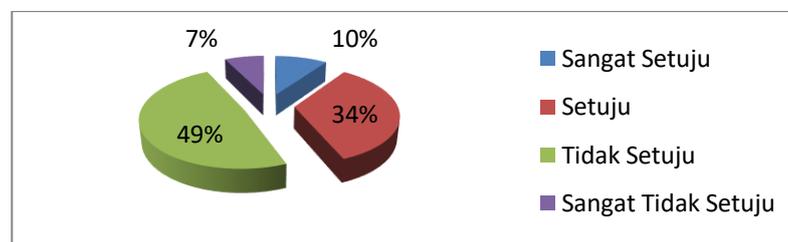
Diagram 4.20

Mencoba *Game* Baru

Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 17% responden menyuarakan sangat setuju, 51% responden menyuarakan setuju, 22% yang menyuarakan tidak setuju, 10% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta suka atau senang untuk mencoba *game-game* yang terbaru.

5) Suka mengidolakan karakter *game online*.

Diagram 4.21

Mengidolakan Karakter *Game*

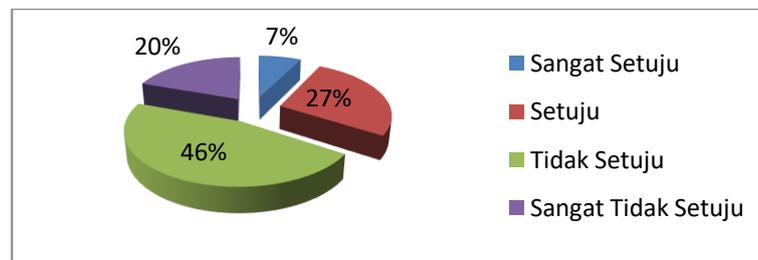
Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 10% responden menyuarakan sangat setuju, 34% responden menyuarakan setuju, 49% yang menyuarakan tidak setuju, 7%

menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tidak mengidolakan karakter yang ada pada *game online* yang mereka mainkan.

- 6) Berusaha keras agar permainan *game online* lebih baik.

Diagram 4.22

Berusaha Keras

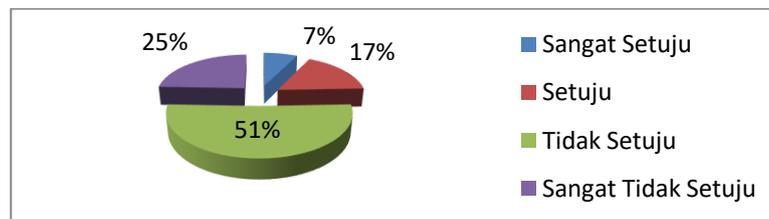


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 7% responden menyuarakan sangat setuju, 27% responden menyuarakan setuju, 46% yang menyuarakan tidak setuju, 20% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tidak berusaha keras bermain *game online*.

- 7) Bingung cara bermain *game online*.

Diagram 4.23

Bingung Main *Game Online*



Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 7% responden menyuarakan sangat setuju, 17% responden menyuarakan setuju, 51% yang menyuarakan tidak setuju, 25% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tidak bingung dengan cara bermain *game online*.

d. Kategori intensitas bermain *game online*.

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, maka perhitungan mencari interval sebagai berikut:

$$I = \frac{67 \text{ (nilai max)} - 48 \text{ (nilai min)}}{3} + 1$$

$$I = 7$$

Nilai interval yang di dapat adalah 7, selanjutnya mencari presentase variabel intensitas bermain *game online* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Prosentase

F : Frekuensi (jumlah jawaban responden)

N : *number of cases*

Setelah melakukan perhitungan, peneliti membuat tabel kategori intensitas bermain *game online* sebagai berikut:

Tabel 4.2

Kategori Intensitas Bermain *Game Online*

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
48-54	6	14,6 %	Rendah
55-61	28	68,3 %	Sedang
62-67	7	17,1 %	Tinggi

Tabel 4.3

Arah Kategori Intensitas Bermain *Game Online*

IntensitasBermain Game Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
SedangRendah	11	39.3	39.3	39.3
Valid SedangTinggi	17	60.7	60.7	100.0
Total	28	100.0	100.0	

Dari tabel 4.25 di atas, dapat di ketahui intensitas bermain *game online* siswa termasuk kedalam kategori sedang dengan nilai frekuensi 28 pada interval 55-61 dengan persentase sebesar 68,3 % Sedangkan pada tabel 4.26, dapat diketahui bahwa intensitas bermain *game online* termasuk dalam kategori sedang yang mengarah/condong ke arah tinggi dengan nilai frekuensi 17 dan presentasinya sebesar 60,7 %

3. Minat Membaca Al-Qur'an

Penelitian ini menggunakan 21 item soal yang valid dengan indikator frekuensi yaitu berkeinginan membaca Al-Qur'an, memanfaatkan setiap peluang waktu dengan membaca, mempunyai kebiasaan dalam membaca Al-Qur'an. Uraian tentang hasil penelitian mengenai minat membaca Al-Qur'an berdasarkan jawaban responden secara keseluruhan akan dijabarkan sebagai berikut:

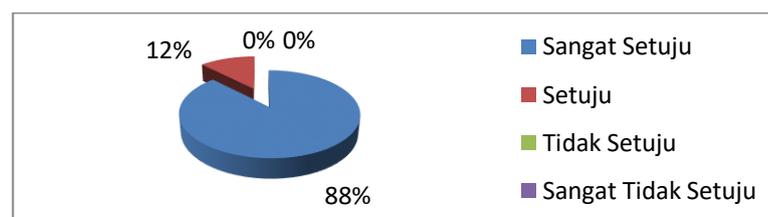
a. Berkeinginan membaca Al-Qur'an.

Dalam indikator intensitas bermain *game online* terdapat 8 butir soal yang valid yaitu pada nomor 1, 2, 3, 4 pertanyaan positif dan 5, 6, 7, 8 pertanyaan negatif.

1) Kewajiban membaca Al-Qur'an.

Diagram 4.24

Kewajiban Membaca Al-Qur'an

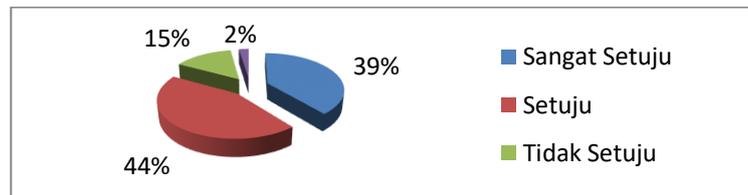


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 88% responden menyuarakan sangat setuju, 12% responden menyuarakan setuju, 0% yang menyuarakan tidak setuju, 0% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta berkewajiban untuk membaca Al-Qur'an.

2) Membaca Al-Qur'an membuat lebih terhormat.

Diagram 4.25

Membaca Al-Qur'an Lebih Terhormat

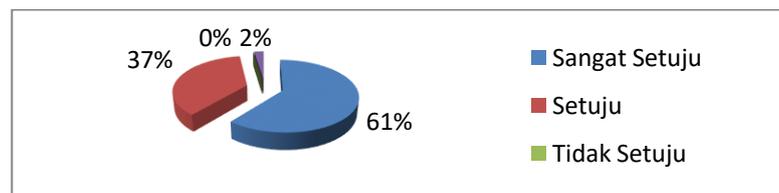


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 39% responden menyuarakan sangat setuju, 44% responden menyuarakan setuju, 15% yang menyuarakan tidak setuju, 2% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta merasa terhormat setelah membaca Al-Qur'an.

3) Kebutuhan membaca Al-Qur'an.

Diagram 4.26

Kebutuhan Membaca Al-Qur'an



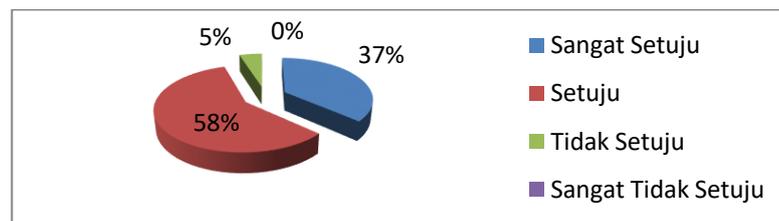
Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 61% responden menyuarakan sangat setuju, 37% responden menyuarakan setuju, 0% yang menyuarakan tidak setuju, 2% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa

membaca Al-Qur'an merupakan suatu kebutuhan bagi sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

4) Senang menghafal surat-surat pendek.

Diagram 4.27

Senang Menghafal

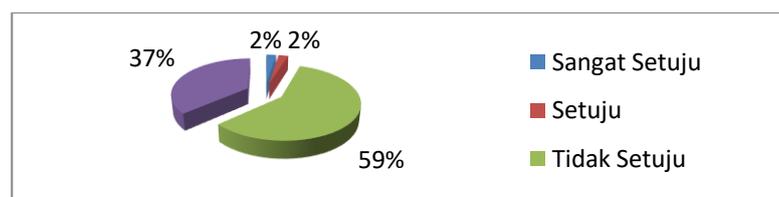


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 37% responden menyuarakan sangat setuju, 58% responden menyuarakan setuju, 5% yang menyuarakan tidak setuju, 0% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sangat senang menghafal surat-surat pendek Al-Qur'an.

5) Membaca Al-Qur'an karena takut dimarahi.

Diagram 4.28

Membaca Karena Takut

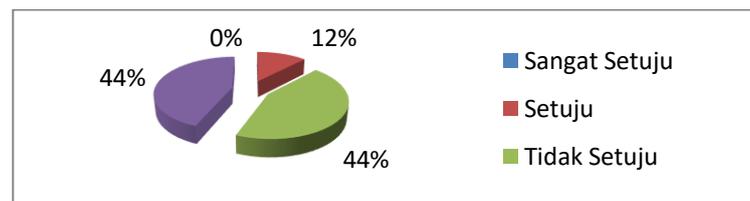


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 2% responden menyuarakan sangat setuju, 2% responden menyuarakan setuju, 59% yang menyuarakan tidak setuju, 37% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta membaca Al-Qur'an bukan karena takut dimarahi oleh orang tua.

6) Tidak melanjutkan membaca Al-Qur'an.

Diagram 4.29

Tidak Melanjutkan Membaca

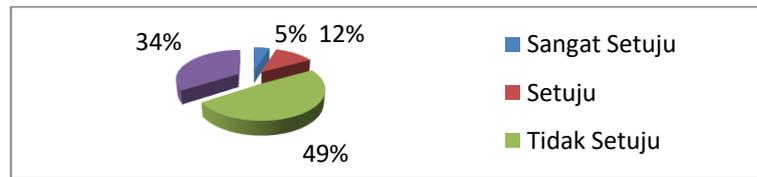


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 0% responden menyuarakan sangat setuju, 12% responden menyuarakan setuju, 44% yang menyuarakan tidak setuju, 44% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa setelah membaca Al-Qur'an sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta ingin melanjutkan membaca lagi.

7) Membaca Al-Qur'an agar tidak diremehkan orang.

Diagram 4.30

Membaca Agar Tidak Diremehkan

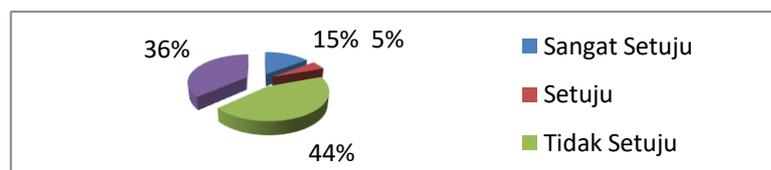


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 5% responden menyuarakan sangat setuju, 12% responden menyuarakan setuju, 49% yang menyuarakan tidak setuju, 34% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta membaca Al-Qur'an bukan karena di remehkan oleh orang lain.

8) Membaca Al-Qur'an menurunkan kepercayaan diri.

Diagram 4.31

Menurunkan Kepercayaan Diri



Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 15% responden menyuarakan sangat setuju, 5% responden menyuarakan setuju, 44% yang menyuarakan tidak setuju, 36% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa membaca Al-Qur'an bagi sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta membuat kepercayaan diri mereka menjadi meningkat.

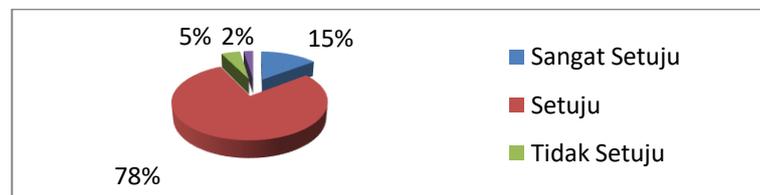
- b. Memanfaatkan setiap peluang waktu dengan membaca.

Dalam indikator intensitas bermain *game online* terdapat 6 butir soal yang valid yaitu pada nomor 9, 10, 11, 12, 13 pertanyaan positif dan 14 pertanyaan negatif.

- 1) Meluangkan waktu untuk mengulangi hafalan-hafalan surat pendek.

Diagram 4.32

Meluangkan Waktu Untuk Mengafal

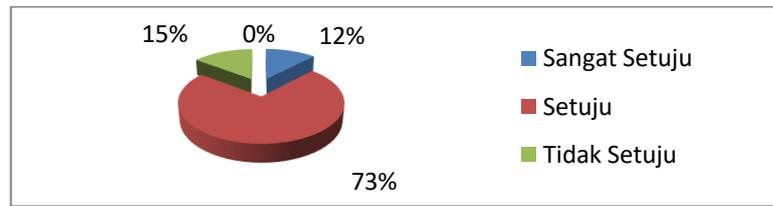


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 15% responden menyuarakan sangat setuju, 76% responden menyuarakan setuju, 5% yang menyuarakan tidak setuju, 2% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta selalu meluangkan waktu untuk mengulangi hafalan-hafalan surat pendek.

- 2) Membaca Al-Qur'an setelah sholat maghrib.

Diagram 4.33

Membaca Al-Qur'an Sehabis Sholat

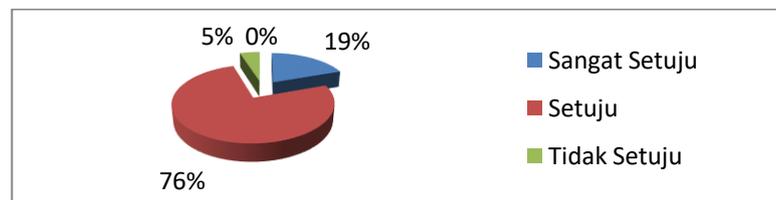


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 12% responden menyuarakan sangat setuju, 73% responden menyuarakan setuju, 15% yang menyuarakan tidak setuju, 0% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta membaca Al-Qur'an setelah sholat maghrib

3) Membaca ayat-ayat selanjutnya.

Diagram 4.34

Membaca Ayat

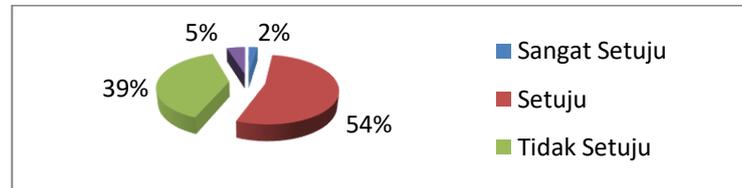


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 19% responden menyuarakan sangat setuju, 76% responden menyuarakan setuju, 5% yang menyuarakan tidak setuju, 0% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta selalu membaca ayat-ayat Al-Qur'an berkelanjutan.

4) Menghafal Al-Qur'an sehabis sholat dzuhur.

Diagram 4.35

Menghafal Al-Qur'an Sehabis Sholat

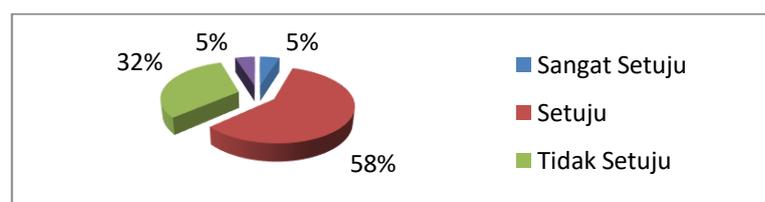


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 2% responden menyuarakan sangat setuju, 54% responden menyuarakan setuju, 39% yang menyuarakan tidak setuju, 5% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta menghafal Al-Qur'an sehabis sholat dzuhur.

- 5) Selalu membaca Al-Qur'an pada malam hari sebelum tidur.

Diagram 4.36

Membaca Al-Qur'an Sebelum Tidur



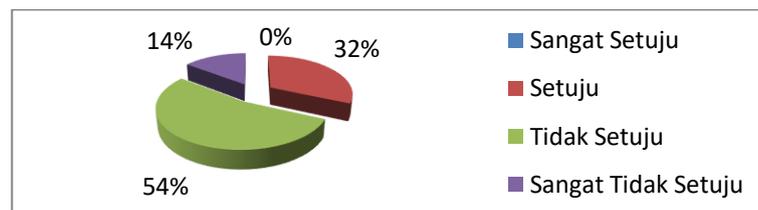
Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 5% responden menyuarakan sangat setuju, 58% responden menyuarakan setuju, 32% yang menyuarakan tidak setuju, 5% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3

Yogyakarta selalu membaca Al-Qur'an pada malam hari sebelum tidur.

- 6) Tidak mengulangi ayat-ayat yang sudah pernah dibaca.

Diagram 4.37

Tidak Mengulangi Ayat-Ayat



Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 0% responden menyuarakan sangat setuju, 32% responden menyuarakan setuju, 54% yang menyuarakan tidak setuju, 14% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta selalu mengulangi ayat-ayat yang sudah pernah dibaca.

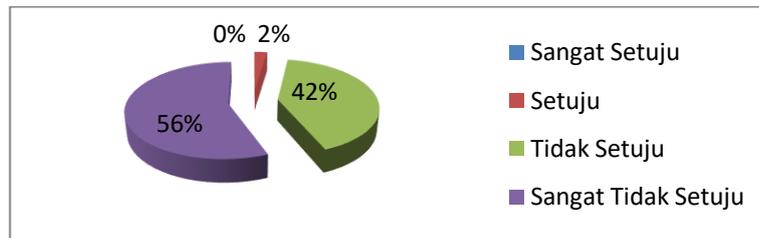
- c. Mempunyai kebiasaan dalam membaca Al-Qur'an.

Dalam indikator intensitas bermain *game online* terdapat 7 butir soal yang valid yaitu pada nomor 15, 16, 17, 18, 19 pertanyaan positif dan 20, 21 pertanyaan negatif.

- 1) Tidak suka dengan pelajaran membaca Al-Qur'an.

Diagram 4.38

Tidak Suka Pelajaran Al-Qur'an

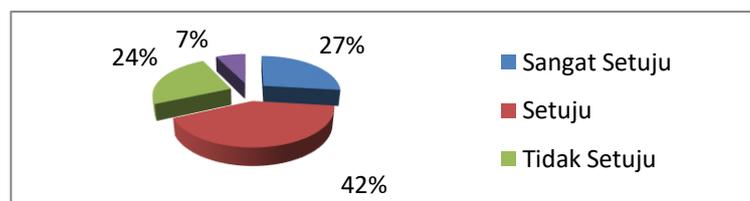


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 0% responden menyuarakan sangat setuju, 2% responden menyuarakan setuju, 42% yang menyuarakan tidak setuju, 56% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta senang dengan mata pelajaran membaca Al-Qur'an.

2) Belum pernah mengikuti lomba tilawatil Al-Qur'an di sekolah.

Diagram 4.39

Tidak Pernah Ikut Lomba Tilawatil

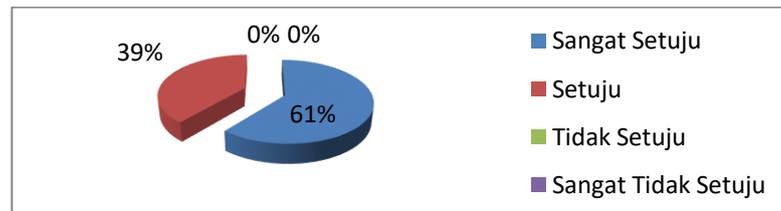


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 27% responden menyuarakan sangat setuju, 42% responden menyuarakan setuju, 24% yang menyuarakan tidak setuju, 7% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta belum pernah sama sekali mengikuti lomba tilawatil Qur'an.

3) Senang bila mendengar bacaan ayat-ayat suci Al-Qur'an.

Diagram 4.40

Suka Dengar Bacaan Ayat Suci

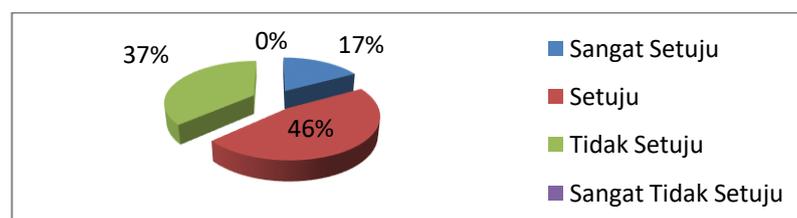


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 61% responden menyuarakan sangat setuju, 39% responden menyuarakan setuju, 0% yang menyuarakan tidak setuju, 0% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta senang apabila mendengar lantunan ayat-ayat suci Al-Qur'an.

4) Membaca Al-Qur'an setiap hari.

Diagram 4.41

Membaca Al-Qur'an Setiap Hari



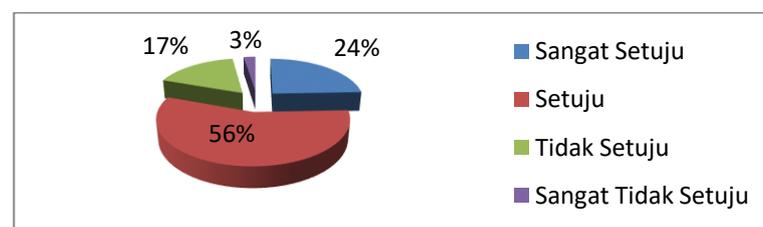
Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 17% responden menyuarakan sangat setuju, 46% responden menyuarakan setuju, 37% yang menyuarakan tidak setuju, 0% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa

sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta selalu membaca Al-Qur'an setiap hari.

5) Membaca Al-Qur'an sesuai dengan tajwid.

Diagram 4.42

Membaca Al-Qur'an Dengan Tajwid

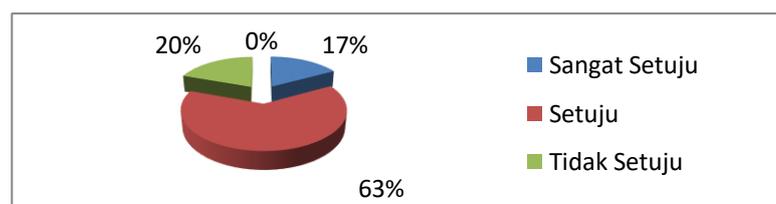


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 24% responden menyuarakan sangat setuju, 56% responden menyuarakan setuju, 17% yang menyuarakan tidak setuju, 3% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta membaca ayat-ayat suci Al-Qur'an dengan tajwid yang benar.

6) Mengevaluasi bacaan setelah membaca Al-Qur'an

Diagram 4.43

Mengevaluasi Bacaan

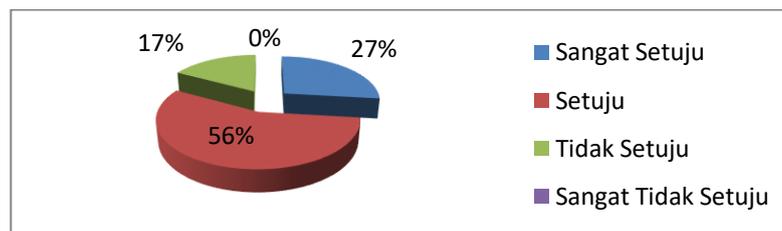


Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 17% responden menyuarakan sangat setuju, 63% responden menyuarakan setuju, 20% yang menyuarakan tidak setuju, 0% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta selalu mengevaluasi bacaan setelah membaca Al-Qur'an.

7) Membaca Al-Qur'an setiap ada waktu luang.

Diagram 4.44

Membaca Al-Qur'an Waktu Luang



Berdasarkan diagram pie diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 27% responden menyuarakan sangat setuju, 56% responden menyuarakan setuju, 17% yang menyuarakan tidak setuju, 0% menyuarakan sangat tidak setuju. Hal ini munjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta selalu membaca Al-Qur'an ketika ada waktu luang.

d. Kategori minat membaca Al-Qur'an

Dalam penelitian ini, peneliti mengkategorikan variabel minat membaca Al-Qur'an kedalam 3 (tiga) kategori, yaitu rendah, sedang,

dan tinggi. Untuk mendapatkan hasil interval yang membedakan antara kategori rendah, sedang, dan tinggi, maka perhitungan mencari interval sebagai berikut:

$$I = \frac{75 (\text{nilai max}) - 52 (\text{nilai min})}{3} + 1$$

$$I = 7$$

Nilai interval yang di dapat adalah 7, selanjutnya mencari presentase variabel intensitas bermain *game online* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Prosentase

F : Frekuensi (jumlah jawaban responden)

N : *number of cases*

Setelah melakukan perhitungan, peneliti membuat tabel kategori minat membaca Al-Qur'an sebagai berikut:

Tabel 4.4

Kategori Minat Membaca Al-Qur'an

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
52-58	7	17,1 %	Rendah
59-65	26	63,4 %	Sedang
66-72	8	19,5 %	Tinggi

Tabel 4.5

Arah Kategori Minat Membaca Al-Qur'an

Minat Membaca Al-Qur'an

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
SedangRendah	13	50.0	50.0	50.0
SedangTinggi	13	50.0	50.0	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Dari tabel 4.48 di atas, dapat diketahui minat membaca Al-Qur'an siswa termasuk kedalam kategori sedang dengan nilai frekuensi 26 pada interval 59-65 dengan persentase sebesar 63,4 %. Sedangkan pada tabel 4.49, dapat diketahui bahwa minat membaca Al-Qur'an termasuk dalam kategori sedang, tidak condong ke tinggi dan juga kerendah.

4. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi dengan normal atau tidak. Data pada variabel intensitas bermain *game online* dan minat membaca Al-Qur'an melalui penelitian dengan jumlah responden 41 siswa, diperoleh berbagai nilai yang berbeda-beda antara satu responden dengan responden lainnya berdasarkan hasil jawaban dari angket yang telah disebar dan diberi nilai.

Tabel 4.6

Data Skor Intensitas Bermain *Game Online*

No Responden	Jumlah Skor	No Responden	Jumlah Skor
1	60	22	58
2	61	23	66
3	60	24	48
4	55	25	57
5	54	26	61
6	64	27	63
7	48	28	56
8	52	29	63
9	58	30	60
10	59	31	54
11	59	32	67
12	60	33	62
13	57	34	58
14	55	35	57
15	58	36	58
16	58	37	60
17	59	38	56
18	56	39	63
19	60	40	56
20	57	41	51
21	57		

Tabel 4.7

Data Skor Minat Membaca A-Qur'an

No Responden	Jumlah Skor	No Responden	Jumlah Skor
1	62	22	60
2	59	23	60
3	68	24	65
4	59	25	67
5	65	26	58
6	68	27	53
7	55	28	66
8	59	29	54
9	65	30	64
10	68	31	60
11	59	32	63

12	63	33	55
13	66	34	54
14	66	35	61
15	61	36	63
16	61	37	52
17	62	38	63
18	59	39	59
19	72	40	63
20	64	41	65
21	59		

Dalam uji normalitas ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS, yaitu jika signifikansi > 0.05 maka data berdistribusi normal dan jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (Priyatno, 2010:40).

Tabel 4.8

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		x	Y
N		41	41
Normal Parameters(a,b)	Mean	58,0732	61,5854
	Std. Deviation	4,10116	4,53859
Most Extreme Differences	Absolute	,111	,114
	Positive	,100	,073
	Negative	-,111	-,114
Kolmogorov-Smirnov Z		,714	,728
Asymp. Sig. (2-tailed)		,688	,664

Berdasarkan tabel diatas 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 instrumen ini dapat dikatakan normal karena setiap variabel memiliki nilai $> 0,05$, sehingga dapat di ambil kesimpulan bahwa data intensitas bermain *game online* dan minat membaca Al-Qur'an berdistribusi normal, dengan demikian data yang normal tersebut

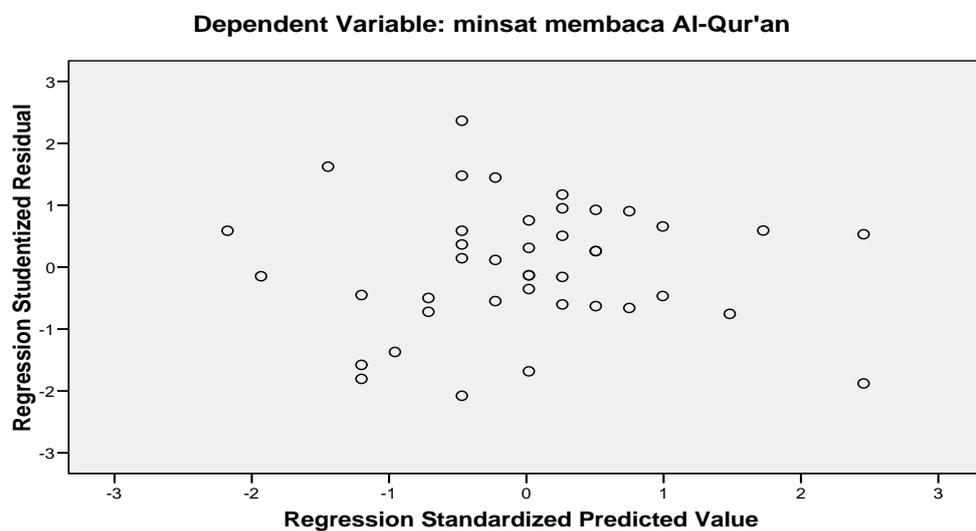
dapat digunakan untuk analisis berikutnya karena telah memenuhi syarat penelitian data.

5. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 4.9

Uji Asumsi Heteroskedastisitas

Scatterplot



Pada grafik *Scatter Plot* diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa titik-titik data menyebar di atas dan dibawah angka 0, titik-titik tidak hanya mengumpul di atas atau di bawah angka 0 saja, penyebaran titik-titik data tidak berbentuk pola, dengan demikian model regresi yang dihasilkan adalah baik.

6. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an di lakukan pengujian data sebagai berikut:

a. Uji Analisis Korelasi

Tabel 4.10
Analisis Korelasi

		intensitas bermain game online	minat membaca AlQur-an
intensitas bermain game online	Pearson Correlation	1	-,108
	Sig. (2-tailed) N	41	,500 41
minat membac a AlQur- an	Pearson Correlation	-,108	1
	Sig. (2-tailed) N	,500 41	41

Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa nilai signifikansiya 0,500. Nilai *sig* 0,500 > 0,05 maka Ho diterima, dengan demikian tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an.

b. Uji Analisis Regresi Linier

Tabel 4.11

Analisis Regresi Linier

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,108(a)	,012	-,014	4,56929

a Predictors: (Constant), game online

Berdasarkan tabel di atas R Square sebesar 0,012, dengan demikian dapat disimpulkan pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an sebesar 1,2%.

c. Uji t

Mencari besarnya T_{tabel} yang akan digunakan pada penelitian ini.

Cara mencari T_{tabel} dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$T_{tabel} = t (\alpha/2; n-k-1)$$

Keterangan :

a = besar alpha, alpha yang akan digunakan adalah 0,05.

n = jumlah responden

k = jumlah variabel bebas.

Maka perhitungannya sebagai berikut :

$$T_{tabel} = t (0.05/2 ; 41-1-1)$$

$$T_{tabel} = t (0,025 ; 39)$$

$$T_{tabel} = 2,022$$

Tabel 4.12

Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta	B	Std. Error
1 (Constant)	68,556	10,255		6,685	,000
game online	-,120	,176	-,108	-,681	,500

Dari tabel di atas maka dapat dilihat bahwa besar nilai sig pada variabel *game online* adalah 0,500 dan T_{tabel} pada variabel *game online* adalah 2,022 dengan demikian dapat dilihat bahwa $2,022 > 0,05$. Maka kesimpulannya adalah tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an.

C. Pembahasan Hasil Penelitian.

1. Berdasarkan hasil analisis data yang terdapat pada tabel 4.2, yang mana dari 41 siswa, sebanyak 28 siswa berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 68,3 % dan dari 28 siswa yang berada pada kategori sedang tersebut, sebanyak 17 siswa mengarah kepada sedang yang tinggi dengan presentase sebesar 60,7 %
2. Berdasarkan hasil analisis data yang terdapat pada tabel 4.3, yang mana dari 41 siswa, sebanyak 26 siswa berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 63,4% 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.
3. Hasil analisis data menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* dengan minat membaca Al-Qur'an terdapat pengaruh yang sangat lemah yaitu 1,2 % bahkan bisa dikatakan tidak terdapat pengaruh karena persentase yang sangat lemah atau kecil.
4. Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa siswa, bahwa kebanyakan siswa yang bermain *game online* yaitu siswa laki-laki. Siswa bermain *game online* di gegendak dan ada juga yang di komputer, *game* yang sering dimainkan oleh siswa di gegendak 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. Ketika jam pelajaran siswa tidak dapat bermain *game online* karena pada jam pelajaran gedit siswa di kumpulkan dan diletakkan kedalam laci. Siswa senang 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. (wawancara terhadap siswa pada hari senin tanggal 08 oktober 2018).

5. 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 (wawancara terhadap guru pada hari senin tanggal 08 oktober 2018).