

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Penelitian
2. Test Turnitin
3. Berita Acara Seminar Proposal
4. Kartu Bimbingan Skripsi
5. Kuisisioner Penelitian
6. Hasil Uji Validitas
7. Hasil Uji Reliabilitas
8. Analisis Data
9. Data skor angket
10. Lembar Observasi
11. Pedoman Wawancara
12. CV



الْمَجْلِسُ الْبَدَوِيُّ لِلْمَعْرِفَةِ وَالْحَدِيثِ

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA

Jalan Sultan Agung 14, Telepon (0274)375917, Faks. (0274) 411947, Yogyakarta 55151
e-mail: dikdasmenpdm_yk@yahoo.com

IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI/TESIS/DISERTASI

No. : 549/REK/III.4/F/2018

Setelah membaca surat dari : **Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.**

No. : 267/C6.3/PAI-UMY/VII/2018 Tgl. 31 Juli 2018

Perihal : **Surat Izin Penelitian**

dan berdasar Putusan Sidang Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta, hari **Senin tanggal 24 Dzulqo'dah 1439 H, bertepatan tanggal 06 Agustus 2018** yang salah satu agendanya membahas pemberian izin penelitian/praktek kerja/observasi, maka dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama Terang : **FEBRY ARMY RAMADHAN** NIM. 20140720112
Pekerjaan : Mahasiswa pada prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Alamat : **Jl. Lingkar Selatan, Tamantirto, Kasihan, Bantul, Yogyakarta**
Pembimbing : **Dr. Moh. Samsudin, M.Pd**

untuk melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka menyusun Skripsi:

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

Lokasi : **SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta**

dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menyerahkan tembusan surat ini kepada pejabat yang dituju.
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah/setempat.
3. Wajib **memberi laporan hasil penelitian/praktek kerja/observasi dalam bentuk CD** kepada Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Persyarikatan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan kembali untuk mendapat perpanjangan bila di-perlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu bila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

MASA BERLAKU3 (TIGA) BULAN :
07-08-2018 sampai dengan 07-11-2018

Tanda tangan Pemegang Izin,

Febry Army Ramadhan

Yogyakarta, **07 Agustus 2018**

Ketua,

Dr. H. Ariswan, M.Si., DEA
NBM. 820.325



Sekretaris,

Buono, S.Pd., M.Eng
NBM. 728.558

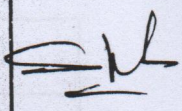
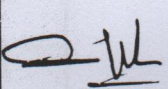
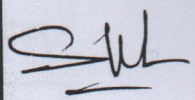
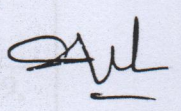
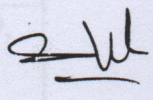
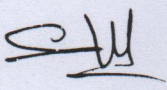
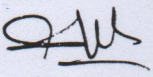
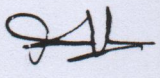
- Tembusan:**
1. PDM Kota Yogyakarta
 2. Kaprodi PAI UMY
 3. Kepala SMP Muh. 3 Yk

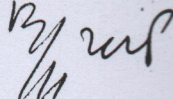


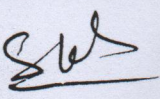
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

1. NAMA : FERBY ARMY RAMADHAN
2. NOMOR POKOK MAHASISWA : 2014 0720 112
3. JURUSAN : PAI
4. JUDUL SKRIPSI : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN
GAME ONLINE TERHADAP MINAT
MEMBACA AL-QUR'AN PADA SISWA
SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA
5. TANGGAL MENGAJUKAN SKRIPSI :
6. TANGGAL SEMINAR PROPOSAL : 19 JULI 2018
7. SELESAI MENULIS SKRIPSI :
8. TANGGAL MUNAQASYAH :
9. PEMBIMBING : Dr. Muh. SAMSUDIN, M.Pd
10. KETERANGAN :

CATATAN BIMBINGAN SKRIPSI

BIMBINGAN KE :	HARI/TANGGAL	CATATAN PEMBIMBING	PARAF PEMBIMBING
1.	Senin, 09 Juni 2018	- Latar belakang - Sampul - Hirjawan pustaka - Penulisan	
2.	Jum'at, 08 Juni 2018	- Format penulisan - teknik penulisan - kutipan - Jurnal us t - Data populasi subjek - Ideal & Realita <u>Acc Sempura</u>	
3.	Kam.3, 19 Juli 2018	- Penulisan miring, spasi dll - Sesuatu di buku panduan - LB (Beri alasan yang di labakan peneliti) - Pengumpulan data - Perbaikan form - Jurnal mnt lath - Referensi mnt lath <u>Sempura</u>	
4.	Senin, 13 Agustus 2018	- lembar pengesahan - test furnitur - Stopban (Storamen angkat)	
5.	Kam.3, 23 Agustus 2018	Acc Penelitian - LB (Ideal & Realita) - Penulisan - uji validitas dan dulu.	
6.	Senin, 05 Nov 2018	- Hasil sesuai rumusan masalah - Bagian metode diperbaiki - Daftar pustaka mnt - Pembahasan setelah analisis data	
7.	Jum'at, 09 Nov 2018	- Pedoman wawancara - Turutin	
8.	Senin, 12 Nov 2018	- nota dinas - foto pengantar - Alstrob.	

9. 

Acc us daftar 
Pembimbing

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Intensitas Bermain *Game Online* sebelum uji validitas

INDIKATOR	POSITIF	NEGATIF
Intensitas bermain	1, 2, 3, 4, 5	6, 7, 8, 9, 10
Waktu bermain	11, 12, 13, 14, 15	16, 17, 18, 19, 20
<i>Game</i> yang digemari	21, 22, 23, 24, 25	26, 27, 28, 29, 30

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Minat Membaca Al-Qur'an sebelum uji validitas

INDIKATOR	POSITIF	NEGATIF
Berkeinginan membaca Al-Qur'an	1, 2, 3, 4, 5	6, 7, 8, 9, 10
Mempunyai kebiasaan dalam membaca Al-Qur'an	11, 12, 13, 14, 15	16, 17, 18, 19, 20
Memanfaatkan setiap peluang waktu dengan membaca	21, 22, 23, 24,25	26, 27, 28, 29, 30

ANGKET sebelum uji validitas

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

Identitas Responden

NAMA	
KELAS	
JENIS KELAMIN	

Petunjuk

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, berilah tanda (√) pada kolom yang di anggap sesuai.

Keterangan:

SS : Jika jawaban anda **Sangat Setuju**

S : Jika jawaban anda **Setuju**

TS : Jika jawaban anda **Tidak Setuju**

STS : Jika jawaban anda **Sangat Tidak Setuju**

1. Angket Intensitas Bermain *Game Online*

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain game online di gedit				
2	Saya lebih memilih bermain game online dari pada beribadah				
3	Game online merupakan permainan yang menyenangkan				
4	Game online melatih kemampuan berfikir saya				
5	Saya bermain game online agar tidak ketinggalan teman-teman				
6	Permainan game online sangat membosankan				
7	Saya suka menghabiskan uang untuk game online				
8	Bermain game online selalu membuat saya pusing				
9	Saya rela berlama-lama menatap layar gedit untuk bermain game online				
10	Saya merasa bermain game online hanya menghabiskan waktu				
11	Saya menghabiskan waktu hanya untuk bermain game online				

12	Saya bermain game online saat pulang sekolah				
13	Tugas-tugas saya terlamabat selesai jika banyak waktu terbuang oleh game online				
14	Saya merasa ada yang kurang ketika sehari tidak bermain game online				
15	Saya bermain game online ketika guru sedang menjelaskan materi				
16	Bermain game online merupakan waktu yang sangat baik				
17	Saya rela bolos sekolah/jam pelajaran demi bermain game online				
18	Saya lebih memilih game online dari pada mengerjakan tugas				
19	Sholat saya tertinggal karena game online				
20	Saya suka bercerita dengan teman sebaya tentang game online ketimbang memperhatikan pelajaran				
21	Saya suka semua game online				
22	Saya suka game online yang berjenis strategi				
23	Saya bergabung dalam komunitas game online yang saya gemari				
24	Game peperangan melatih saya menjadi lebih berani				
25	Saya suka mencoba game-game terbaru				
26	Saya suka mengidolakan karakter yang ada dalam game online				
27	Berusaha keras agar permainan game online saya lebih baik dari pada teman saya				
28	Saya menirukan gaya salah satu karakter dalam game online				
29	Saya mencuri uang demi karakter game online saya lebih bagus dari teman				
30	Saya bingung dengan cara bermain game online				

2. Angket Minat Membaca Al-Qur'an

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Membaca Al-Qur'an merupakan panggilan dari jiwa				
2	Saya membaca Al-Qur'an agar pintar agama islam				
3	Dengan membaca Al-Qur'an hati saya menjadi tenang				
4	Setelah membaca Al-Qur'an saya merasa lebih berarti				
5	Saya bangga membaca Al-Qur'an				
6	Membaca Al-Qur'an adalah kewajiban saya				
7	Kegiatan membaca Al-Qur'an menjadikan saya lebih terhormat				

8	Membaca Al-Qur'an adalah kebutuhan saya				
9	Saya senang menghafal surat-surat pendek				
10	Saya membaca Al-Qur'an agar di puji oleh orang lain				
11	Saya membaca Al-Qur'an karna takut di marahi orang tua				
12	Setelah membaca Al-Qur'an saya merasa tidak ingin melanjutkannya lagi				
13	Saya membaca Al-Qur'an agar tidak diremehkan orang lain				
14	Membaca Al-Qur'an menurunkan kepercayaan diri saya				
15	Saya selalu meluangkan waktu untuk mengulangi hafalan-hafalan surat pendek				
16	Saya membaca Al-Qur'an setelah sholat maghrib				
17	Saya membaca ayat-ayat selanjutnya				
18	Saya mengafal Al-Qur'an sehabis sholat dzuhur				
19	Saya selalu membaca Al-Qur'an pada malam hari sebelum tidur				
20	Saya tidak suka membaca Al-Qur'an sehabis sholat subuh				
21	Tidak mengulangi ayat-ayat yang sudah pernah dibaca				
22	Setiap membaca Al-Qur'an saya tidak melihat terjemahannya				
23	Saya tidak senang dengan pelajaran membaca Al-Qur'an				
24	Saya merasa kesulitan dalam mempelajari bacaan Al-Qur'an				
25	Saya sama sekali belum pernah mengikuti lomba Tilawatil Qur'an di sekolah				
26	Saya merasa senang bila mendengar bacaan ayat-ayat suci Al-Qur'an				
27	Saya membaca Al-Qur'an setiap hari				
28	Saya membaca Al-Qur'an sesuai dengan Tajwid				
29	Saya selalu mengevaluasi bacaan setelah membaca Al-Quran				
30	Setiap ada waktu luang saya membaca Al-Qur'an				

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Intensitas Bermain *Game Online* setelah uji validitas

INDIKATOR	PERTANYAAN POSITIF	PERTANYAAN NEGATIF
Intensitas bermain	1, 2, 3, 4, 5	6, 7, 8, 9
Waktu bermain	10, 11, 12, 13, 14	15, 16
<i>Game</i> yang digemari	17, 18, 19, 20	21, 22, 23

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Minat Membaca Al-Qur'an setelah uji validitas

INDIKATOR	PERTANYAAN POSITIF	PERTANYAAN NEGATIF
Berkeinginan membaca Al-Qur'an	1, 2, 3, 4	5, 6, 7, 8
Memanfaatkan setiap peluang waktu dengan membaca	9, 10, 11, 12, 13	14
Mempunyai kebiasaan dalam membaca Al-Qur'an	15, 16, 17, 18, 19	20, 21

ANGKET setelah uji validitas

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

Identitas Responden

NAMA	
KELAS	
JENIS KELAMIN	

Petunjuk

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, berilah tanda (√) pada kolom yang di anggap sesuai.

Keterangan:

SS : Jika jawaban anda **Sangat Setuju**

S : Jika jawaban anda **Setuju**

TS : Jika jawaban anda **Tidak Setuju**

STS : Jika jawaban anda **Sangat Tidak Setuju**

3. Angket Intensitas Bermain *Game Online*

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain game online di gedit				
2	Saya lebih memilih bermain game online dari pada beribadah				
3	Game online merupakan permainan yang menyenangkan				
4	Game online melatih kemampuan berfikir saya				
5	Saya bermain game online agar tidak ketinggalan teman-teman				
6	Permainan game online sangat membosankan				
7	Bermain game online selalu membuat saya pusing				
8	Saya rela berlama-lama menatap layar gedit untuk bermain game online				
9	Saya merasa bermain game online hanya menghabiskan waktu				
10	Saya menghabiskan waktu hanya untuk bermain game online				
11	Saya bermain game online saat pulang sekolah				

12	Tugas-tugas saya terlamabat selesai jika banyak waktu terbuang oleh game online				
13	Saya merasa ada yang kurang ketika sehari tidak bermain game online				
14	Saya bermain game online ketika guru sedang menjelaskan materi				
15	Sholat saya tertinggal karena game online				
16	Saya suka bercerita dengan teman sebaya tentang game online ketimbang memperhatikan pelajaran				
17	Saya suka semua game online				
18	Saya bergabung dalam komunitas game online yang saya gemari				
19	Game peperangan melatih saya menjadi lebih berani				
20	Saya suka mencoba game-game terbaru				
21	Saya suka mengidolakan karakter yang ada dalam game online				
22	Berusaha keras agar permainan game online saya lebih baik dari pada teman saya				
23	Saya bingung dengan cara bermain game online				

4. Angket Minat Membaca Al-Qur'an

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Membaca Al-Qur'an adalah kewajiban saya				
2	Kegiatan membaca Al-Qur'an menjadikan saya lebih terhormat				
3	Membaca Al-Qur'an adalah kebutuhan saya				
4	Saya senang menghafal surat-surat pendek				
5	Saya membaca Al-Qur'an karna takut di marahi orang tua				
6	Setelah membaca Al-Qur'an saya merasa tidak ingin melanjutkannya lagi				
7	Saya membaca Al-Qur'an agar tidak diremehkan orang lain				
8	Membaca Al-Qur'an menurunkan kepercayaan diri saya				
9	Saya selalu meluangkan waktu untuk mengulangi hafalan-hafalan surat pendek				
10	Saya membaca Al-Qur'an setelah sholat maghrib				
11	Saya membaca ayat-ayat selanjutnya				
12	Saya mengafal Al-Qur'an sehabis sholat dzuhur				
13	Saya selalu membaca Al-Qur'an pada malam hari sebelum tidur				

14	Tidak mengulangi ayat-ayat yang sudah pernah dibaca				
15	Saya tidak senang dengan pelajaran membaca Al-Qur'an				
16	Saya sama sekali belum pernah mengikuti lomba Tilawatil Qur'an di sekolah				
17	Saya merasa senang bila mendengar bacaan ayat-ayat suci Al-Qur'an				
18	Saya membaca Al-Qur'an setiap hari				
19	Saya membaca Al-Qur'an sesuai dengan Tajwid				
20	Saya selalu mengevaluasi bacaan setelah membaca Al-Quran				
21	Setiap ada waktu luang saya membaca Al-Qur'an				

Data hasil uji validitas

Uji Validitas Intensitas Bermain *Game Online*

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,404	0,316	Valid
2	0,811	0,316	Valid
3	0,432	0,316	Valid
4	0,320	0,316	Valid
5	0,400	0,316	Valid
6	0,630	0,316	Valid
7	- 0,089	0,316	Tidak Valid
8	0,373	0,316	Valid
9	0,327	0,316	Valid
10	0,330	0,316	Valid
11	0,798	0,316	Valid
12	0,433	0,316	Valid
13	0,750	0,316	Valid
14	0,482	0,316	Valid
15	0,824	0,316	Valid
16	0,146	0,316	Tidak Valid
17	0,283	0,316	Tidak Valid
18	0,305	0,316	Tidak Valid
19	0,352	0,316	Valid
20	0,524	0,316	Valid
21	0,604	0,316	Valid
22	0,217	0,316	Tidak Valid
23	0,504	0,316	Valid
24	0,457	0,316	Valid
25	0,471	0,316	Valid
26	0,563	0,316	Valid
27	0,581	0,316	Valid

28	- 0,227	0,316	Tidak Valid
29	- 0,354	0,316	Tidak Valid
30	0,506	0,316	Valid

Uji Validitas Minat Membaca Al-Qur'an

Item	R hitung	R tabel	keterangan
1	-0,120	0,316	Tidak Valid
2	-0,571	0,316	Tidak Valid
3	0,074	0,316	Tidak Valid
4	-0,412	0,316	Tidak Valid
5	-0,370	0,316	Tidak Valid
6	0,887	0,316	Valid
7	0,842	0,316	Valid
8	0,523	0,316	Valid
9	0,779	0,316	Valid
10	0,154	0,316	Tidak Valid
11	0,809	0,316	Valid
12	0,398	0,316	Valid
13	0,414	0,316	Valid
14	0,533	0,316	Valid
15	0,354	0,316	Valid
16	0,759	0,316	Valid
17	0,686	0,316	Valid
18	0,394	0,316	Valid
19	0,674	0,316	Valid
20	0,212	0,316	Tidak Valid
21	0,610	0,316	Valid
22	0,257	0,316	Tidak Valid
23	0,799	0,316	Valid
24	0,310	0,316	Tidak Valid
25	0,501	0,316	Valid
26	0,756	0,316	Valid
27	0,825	0,316	Valid
28	0,666	0,316	Valid
29	0,414	0,316	Valid
30	0,600	0,316	Valid

Uji Reliabilitas Instrument Intensitas Bermain *Game Online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,844	30

Uji Reliabilitas Instrument Minat Membaca Al-Qur'an

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,885	30

Uji 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				

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

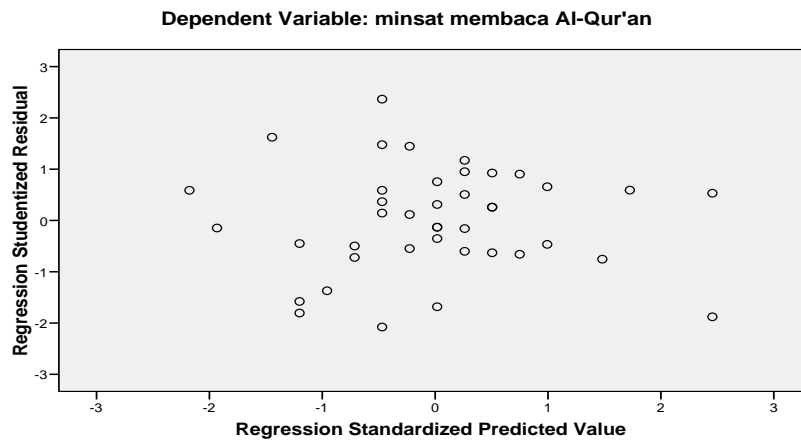
		x	Y
N		41	41
Normal Parameters(a,b)	Mean	58,0732	61,5854
	Std. Deviation	4,10116	4,53859
Most Extreme Differences	Absolute	,111	,114
	Positive	,100	,073
	Negative	-,111	-,114
Kolmogorov-Smirnov Z		,714	,728
Asymp. Sig. (2-tailed)		,688	,664

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

Uji Heteroskedatisitas

Scatterplot



Uji korelasi

Correlations

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

Uji analisis regresi linies sederhana

Model Summary

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

a

Predictors: (Constant), game online

Uji Hipotesis

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

Data nilai skor total angket intensitas bermain *game online* sebelum uji validitas

No	Jumlah Skor	No	Jumlah skor
1	81	21	108
2	94	22	86
3	79	23	82
4	93	24	81
5	111	25	84
6	86	26	85
7	84	27	77
8	74	28	84
9	76	29	85

10	101	30	85
11	100	31	106
12	108	32	82
13	110	33	79
14	109	34	81
15	106	35	86
16	105	36	81
17	76	37	79
18	82	38	84
19	79	39	89
20	75	40	87

Data nilai skor total angket minat membaca Al-Qur'an sebelum uji validitas

No	Jumlah Skor	No	Jumlah skor
1	72	21	110
2	69	22	74
3	73	23	77
4	74	24	70
5	82	25	68
6	77	26	74
7	75	27	71
8	70	28	75
9	69	29	77
10	67	30	70
11	75	31	103
12	75	32	99
13	75	33	103

14	70	34	97
15	73	35	97
16	67	36	110
17	70	37	88
18	69	38	92
19	86	39	93
20	76	40	102

Data Skor Intensitas Bermain *Game Online* setelah uji validitas

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		

Data Skor Minat Membaca A-Qur'an setelah uji validitas

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		

Lembar Observasi

Kegiatan : Proses belajar mengajar dan membaca Al-Qur'an

Tanggal/ Waktu : 09 Oktober 2018/ 07.00 – 09.30

Tempat : SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Proses belajar mengajar siswa dimulai dari jam 07.00 pagi, namun sebelum proses belajar mengajar di mulai, seluruh siswa diwajibkan untuk membaca Al-Qur'an yang dibimbing oleh guru yang mengajar di jam pelajaran pertama. Sebagian besar siswa pada umumnya membawa gadget kesekolah dan ada juga yang tidak membawa gadget. Setiap jam pelajaran yang akan dimulai, siswa yang membawa gadget mengumpulkan gadget tersebut dan di letakkan atau disimpan pada laci yang telah di sediakan, setelah proses belajar mengajar selesai barulah siwa diperbolehkan untuk menggunakan gadget tersebut, hal ini yang membuat siswa tidak bisa memainkan gadget ketika proses belajar mengajar berlangsung dan siswa fokus terhadap guru yang mejelaskan materi pelajaran. Setelah proses belajar mengajar barulah siswa diperbolehkan menggunakan gadget, ada yang menggunakannya untuk berfoto, bermain sosial media, dan juga bermain *game online* seperti *mobile legends* dan *PUBG*.

Pedoman Wawancara

NO	Pertanyaan untuk siswa
1	Apakah anda bermain game online?
2	Game online apa yang anda mainkan?
3	kapan dan dimana saja anda menghabiskan waktu untuk bermain game online?
4	Berapa lama biasa anda bermain game online?
5	Apakah anda senang membaca AlQur'an?
6	Kapan dan dimana saja anda membaca Al-Qur'an?
7	Apakah gara-gara bermain game online anda tidak membaca Al-Qur'an?

NO	Pertanyaan untuk guru
1	Apakah di sekolah ini ada kegiatan membaca Al-Qur'an?
2	Apakah siswa diperbolehkan membawa gedit?
3	Apakah dalam proses pembelajaran siswa lebih memilih bermain gedit ketimbang memperhatikan pelajaran?
4	Apakah siswa juga membaca Al-Qur'an di rumah?

Nara Sumber : AMI

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tanggal : Senin, 08 Oktober 2018

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda bermain game online?	Iya mas, saya bermain <i>game online</i> di gedit sama di komputer
2	Game online apa yang anda mainkan?	Biasanya saya main <i>game mobile legends</i> dan <i>pubg</i> di gedit dan game <i>fortnite</i> di komputer
3	kapan dan dimana saja anda menghabiskan waktu untuk bermain game online?	Biasanya di sekolah kalau lagi jam istirahat main sama teman-teman dan pulang sekolah juga main di rumah
4	Berapa lama biasa anda bermain game online?	Gak nentu juga, kadang 3jam kadang 2jam kadang bisa 4 jam
5	Apakah anda senang membaca AlQur'an?	Ya senanglah, kan saya orang islam

6	Kapan dan dimana saja anda membaca Al-Qur'an?	Di sekolah sebelum jam pertama kan diwajibkan dari sekolah, di rumah sehabis shalat maghrib
7	Apakah gara-gara bermain game online anda tidak membaca Al-Qur'an?	Ya gaklah, walaupun saya main <i>game</i> , saya tetap tidak meninggalkan ibadah saya

Nara Sumber : NR

Jenis Kelamin : Perempuan

Tanggal : Senin, 08 Oktober 2018

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda bermain game online?	Iya main, tapi jarang banget mas soalnya gak terlalu senang
2	Game online apa yang anda mainkan?	Pernah main <i>mobile legends</i> sih
3	kapan dan dimana saja anda menghabiskan waktu untuk bermain game online?	Kadang di sekolah karena di ajak teman, kalau di rumah jarang banget sih
4	Berapa lama biasa anda bermain game online?	Cuma sebentar doang, Cuma sekedar main aja
5	Apakah anda senang membaca AlQur'an?	Iya senang sekali, karena itu kewajiban saya sebagai umat islam
6	Kapan dan dimana saja anda membaca Al-Qur'an?	Sebelum jam pertama dimulai di sekolah diwajibkan, dan di rumah sehabis shalat maghrib dan isya
7	Apakah gara-gara bermain game online anda tidak membaca Al-Qur'an?	Ya gaklah mas, kan saya main game cuma sekedar main dan juga gak terlalu senang

Nara Sumber : AAI

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tanggal : Senin, 08 Oktober 2018

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda bermain game online?	Iya mas, saya bermain <i>game online</i> di gegdet doang sih
2	Game online apa yang anda mainkan?	Biasanya saya main <i>game mobile legends</i> dan <i>pubg</i> di gedget
3	kapan dan dimana saja anda menghabiskan waktu untuk bermain game online?	Di sekolah kalau ada waktu luang terus main sama teman, dan di rumah kalau suntuk dan gak ada kegiatan
4	Berapa lama biasa anda bermain game online?	Gak nentu mas, kadang 2 jam, kadang kalau libur gak ada kegiatan ya lebih lama lagi
5	Apakah anda senang membaca AlQur'an?	Senang mas
6	Kapan dan dimana saja anda membaca Al-Qur'an?	Di sekolah sebelum jam pertama dimulai dan di rumah
7	Apakah gara-gara bermain game online anda tidak membaca Al-Qur'an?	Kadang gara-gara keasikan main lupa shalat dan ngaji

Nara Sumber : Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tanggal : Senin, 08 Oktober 2018

NO	Pertanyaan untuk guru	Jawaban
1	Apakah di sekolah ini ada kegiatan membaca Al-Qur'an?	Dari sekolah sendiri sudah ada kegiatan wajib membaca Al-Qur'an sebelum jam pelajaran pertama di mulai
2	Apakah siswa diperbolehkan membawa gedget?	Di perbolehkan, tetapi ketika jam pelajaran mau di mulai gedgetnya di kumpulin dan di letakkan ke laci yang di sediakan
3	Apakah dalam proses pembelajaran siswa lebih memilih bermain gedget ketimbang	Tidak, karena pada proses belajar mengajar gedget siswa di kumpulin jadinya siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran

	memperhatikan pelajaran?	
4	Apakah siswa juga membaca Al-Qur'an di rumah?	Kan mereka sekolah di sekolah Muhammadiyah dan sebagian besar siswa berasal dari keluarga yang agamanya tinggi, karena orang tua mereka sudah mengajarkan dan membuat waktu untuk membaca Al-Qur'an jadinya siswa ngikut.

CURRICULUM VITAE

Data Pribadi

Nama : Febry Army Ramadhan
Tempat/Tanggal Lahir : Teluk Kuantan, 06 Februari 1997
Alamat : Jl. Perintis Kemerdekaan, Kuantan Singingi, Riau
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Email : fbenqbenq@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SDN 002 Teluk Kuantan
2. SMP Uswatun Hasanah
3. SMAN 1 Teluk Kuantan
4. Menempuh Kuliah S1 di Fakultas Agama Islam Prodi Pendidikan Agama Islam