

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mengkaji pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang. Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kuantitatif dengan jumlah populasi sebesar 264 siswa yang diperoleh sampel 52 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Random Sampling* dengan mengambil perhitungan 20% setiap kelas. Teknik Pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Uji validitas menggunakan product moment dan uji reliabilitas menggunakan *Guttman Split-Half*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penggunaan *game online* siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang berada dalam kategori tinggi (61,5%). 2) Minat membaca berada dalam kategori sedang (51,9%). 3) Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an yang ditunjukkan dengan angka signifikansi 0,001. Nilai R Square sebesar 0,188 artinya pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an sebesar 18,8% dan 81,2% dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

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

ABSTRACT

The research aims to analyze and assess the effect of the use of online games on the interest to read the Qur'an in class X SMAN 1 Dukun Magelang. The research uses descriptive quantitative, with a population of 264 students which obtained samples of 52 students. The sampling technique is using random sampling by taking the calculation of 20% of each class. Data collection techniques are used questionnaires, observation and documentation. A validity test is using the product moment and reliability testing use Guttman Split-Half. Data analysis technique used is linear regression analysis.

The results showed: 1) The use of online games in class X SMA Negeri 1 Magelang of Shamans are in high category (61.5%). 2) Interest of reading in the middle category (51.9%). 3) There is a significant relationship between the use of online games on the interest to read the Qur'an which indicated the significance of the numbers 0,001. R Square rate is 0.188 means that the effect of the use of online games on the interest to read the Qur'an by 18.8% and 81.2% influenced by the family environment, school environment and the community.

Keywords: *use of online game, the interest of reading Qur'an*