

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Sejarah

SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang dibangun diatas luas tanah dan bangunan seluas 12.500 m^2 . Sekolah ini berdiri pada tanggal 29 Januari 1998, walaupun masih terbilang muda, namun sudah banyak prestasi yang diraih dan para siswa dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sekolah ini didukung oleh tenaga pengajar yang berkualitas dan mempunyai kompetensi yang bagus. Selain itu SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang juga didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai seperti kegiatan belajar mengajar yang sudah menggunakan proyektor disetiap kelas serta jaringan internet. Sekolah ini terdiri dari 24 kelas ruang belajar, yang terdiri dari kelas X Mipa 5 kelas, IPS 3 kelas. Untuk kelas XI Mipa 4 kelas, IPS 4 kelas dan untuk kelas XII Mipa 4 Kelas, IPS 4 kelas (Dokumentasi Sekolah, dikutip pada hari Jum'at, 23 September 2016).

2. Lokasi

SMA Negeri 1 Dukun adalah salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Magelang yaitu di Kelurahan Dukun, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah (Dokumentasi Sekolah, dikutip pada hari Jum'at, 23 September 2016).

3. Visi dan Misi

a. Visi

Visi dari SMA Negeri 1 Dukun adalah berprestasi dan berbudi luhur.

b. Misi

Misi SMA Negeri 1 Dukun adalah:

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.
- 2) Mengoptimalkan ketuntasan belajar untuk setiap pokok bahasan yang disajikan oleh masing-masing guru/pamong.
- 3) Meningkatkan semangat berprestasi dalam kegiatan ilmiah.
- 4) Mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler yang potensial, antara lain pramuka, jurnalistik, seni music, teater dan olah raga.
- 5) Ameningkatkan penghayatan dan pengalaman ajaran agama dan nilai-nilai budaya bangsa.
- 6) Menerapkan manajemen partisipasi dengan melibatkan warga sekolah dan stake holders.

4. Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri 1 Dukun Magelang sekarang ini menggunakan Kurikulum 2013. Sejak awal diterapkannya kurikulum 2013. SMA Negeri 1 Dukun Magelang sudah menerapkan Kurikulum 2013 hingga saat ini (Dokumentasi Sekolah, dikutip pada hari Jum'at, 23 September 2016).

5. Tenaga Kependidikan

Berdasarkan data yang diperoleh dari bagian tata usaha (TU), guru SMA Negeri 1 Dukun Magelang berjumlah 42 orang dan tenaga kependidikan sebanyak 10 orang (Dokumentasi Sekolah, dikutip pada hari Jum'at, 23 September 2016).

6. Siswa

Pada tahun 2016 SMA Negeri 1 Dukun Magelang mempunyai siswa 723 orang yang terdiri dari 242 siswa laki-laki dan 481 siswa perempuan. Jumlah siswa kelas X yang terdiri dari 8 kelas sebanyak 98 siswa laki-laki dan 166 siswa perempuan. Siswa kelas XI terdiri dari 8 kelas sebanyak 70 siswa laki-laki dan 151 siswa perempuan. Sedangkan untuk kelas XII yang terdiri dari 8 kelas sebanyak 74 siswa laki-laki dan 164 siswa perempuan (Dokumentasi Sekolah, dikutip pada hari Jum'at, 23 September 2016)

7. Sarana dan Prasarana

SMA Negeri 1 Dukun Magelang mempunyai sarana dan prasarana sebagai berikut:

- a. Ruang Kepala Sekolah : 1 ruang
- b. Ruang Guru : 1 ruang
- c. Ruang TU : 1 ruang
- d. Ruang BP/BK : 1 ruang
- e. Ruang Kelas : 24 ruang
- f. Ruang OSIS : 1 ruang
- g. Ruang Perpustakaan Multimedia : 1 ruang

- h. Ruang Keterampilan : 1 ruang
 - i. Ruang UKS : 1 ruang
 - j. Gedung Serba Guna/Aula : 1 gedung
 - k. Tempat Ibadah : 1 tempat
 - l. Laboratorium IPA : 3 laboratorium
 - m. Laboratorium Komputer : 1 laboratorium
 - n. Koperasi/Toko : 1 tempat
 - o. Lapangan Olahraga : 2 lapangan
 - p. Rumah Penjaga Sekolah : 1 rumah
 - q. Tempat Parkir : 1 tempat
8. Kegiatan

Beberapa kegiatan yang sering dilakukan di SMA Negeri 1 Dukun yaitu:

- a. *MEXICO Friday Ride* adalah sebuah kegiatan yang dilaksanakan pada hari Jumat tertentu yang bertujuan untuk mengurangi polusi yang diikuti oleh para siswa, kegiatan ini memiliki dampak positif bagi lingkungan karena kegiatan ini juga mengkampanyekan sadar atas polusi saat ini yang sudah tercemar. pada kegiatan ini para siswa-siswi menggunakan sepeda pada pagi hari untuk berangkat ke sekolah.
- b. Jumat Sehat / Jumat Bersih kegiatan ini dilaksanakan pada hari jumat tertentu yang bertujuan selain untuk refreshing yaitu bertujuan untuk menjaga kebersihan sekolah atau kesehatan tubuh para siswa-siswanya.

B. Analisis Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi dengan normal atau tidak. Data pada variabel penggunaan *game online* dan minat membaca Al-Qur'an melalui penelitian dengan jumlah reponden 52 siswa, diperoleh berbagai nilai yang berbeda-beda antara satu responden dengan responden lainnya berdasarkan hasil jawaban dari angket yang telah disebarakan dan diberi nilai.

Tabel 4.1
Data Skor Penggunaan *Game Online*

No. Responden	Jumlah Skor	No. Responden	Jumlah Skor
1	74	27	62
2	75	28	68
3	73	29	83
4	78	30	63
5	77	31	52
6	75	32	73
7	52	33	77
8	68	34	80
9	73	35	71
10	84	36	75
11	75	37	77
12	78	38	80
13	79	39	52
14	72	40	84
15	83	41	56
16	80	42	69
17	81	43	60
18	79	44	72
19	56	45	80
20	80	46	57
21	83	47	60
22	82	48	68
23	81	49	63
24	77	50	67

25	77	51	72
26	82	52	80

Tabel 4.2
Data Skor Minat Membaca Al-Qur'an

No. Responden	Jumlah Skor	No. Responden	Jumlah Skor
1	77	27	86
2	71	28	78
3	73	29	79
4	78	30	73
5	77	31	73
6	86	32	73
7	90	33	69
8	78	34	65
9	74	35	69
10	70	36	66
11	77	37	73
12	87	38	69
13	71	39	82
14	78	40	74
15	77	41	78
16	77	42	77
17	79	43	81
18	75	44	75
19	86	45	68
20	76	46	85
21	72	47	66
22	66	48	79
23	69	49	70
24	66	50	87
25	78	51	82
26	66	52	77

Dalam uji normalitas ini menggunakan teknik Kolmogrov-Smornov 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 4.3
Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Game Online	.147	52	.007
Membaca Al-Qur'an	.100	52	.200*

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

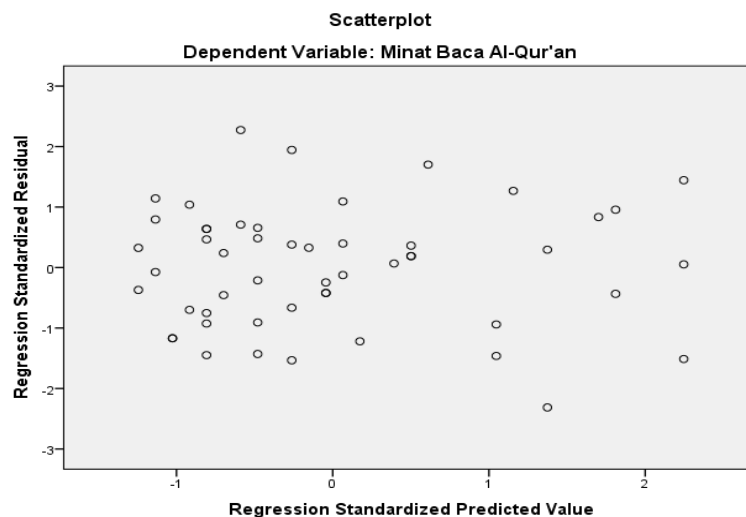
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi untuk variabel penggunaan *game online* pada model *Kolmogorov-Smirnov* adalah 0,05. Nilai 0,07 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penggunaan *game online* berdistribusi normal. Nilai signifikansi untuk variabel minat membaca Al-Qur'an pada model *Kolmogorov-Smirnov* adalah 0,200. Nilai 0,200 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data minat membaca Al-Qur'an berdistribusi normal. Dengan demikian data tersebut dapat digunakan untuk analisis berikutnya karena telah memenuhi syarat normalitas data.

2. Uji Heteroskedastisitas

Model regresi yang baik mensyaratkan tidak terjadi masalah heteroskedastisitas. Pada *Scatter Plot*, jika titik-titik menyebar secara tidak teratur di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka pada model regresi tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Tabel 4.4

Uji Asumsi Heteroskedastisitas



Pada grafik *Scatter Plot* di atas menghasilkan titik-titik menyebar secara tidak teratur di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka pada model regresi ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, dengan demikian dapat disimpulkan model regresi yang dihasilkan baik

3. Uji Autokorelasi

Model regresi yang baik mensyaratkan tidak terjadi masalah autokorelasi.

Tabel 4.5

Uji Asumsi Autokorelasi

Model Summary^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.434 ^a	.188	.172	5.751	1.673

a. Predictors: (Constant), Game Online

b. Dependent Variable: Minat Baca Al-Qur'an

Padal tabel 4.4 di atas diperoleh nilai d (Durbin-Watson) yaitu 1,673 yang akan dibandingkan dengan dL dan dU pada tabel Durbin Watson. Pada tabel Durbin Watson untuk signifikansi 0,05, $n = 52$ dan $k = 2$, maka diperoleh $dL = 1,4741$ dan $dU = 1,6334$. Untuk perhitungan lanjut maka $4 - 1,4741 = 2,5259$ dan $4 - 1,6334 = 2,3666$. Kesimpulannya adalah $1,6334 (dU) < 1,673 (d) < 2,3666 (4 - dU)$ yang menunjukkan regresi tersebut tidak terjadi autokorelasi sehingga model regresi yang dihasilkan baik.

4. Penggunaan *Game Online*

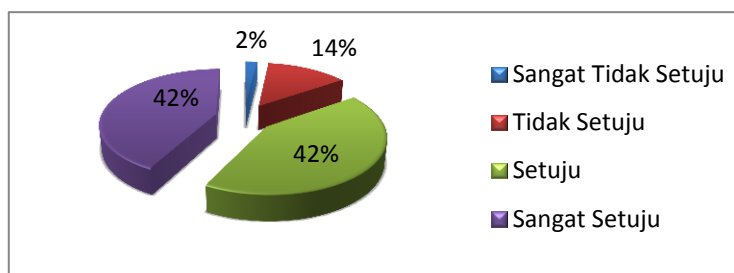
Penelitian ini menggunakan 22 item soal pernyataan valid tentang penggunaan *game online* yaitu frekuensi bermain *game online*, waktu bermain *game online*, dan permainan atau *game* yang digemari. Uraian tentang hasil penelitian mengenai penggunaan *game online* berdasarkan jawaban responden secara keseluruhan akan diuraikan sebagai berikut:

a. Frekuensi bermain *game online*

Penelitian ini ditentukan dengan 8 item soal valid yaitu pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9.

1) Saya suka bermain *game online*

Diagram 4.1
Gemar *Game Online*



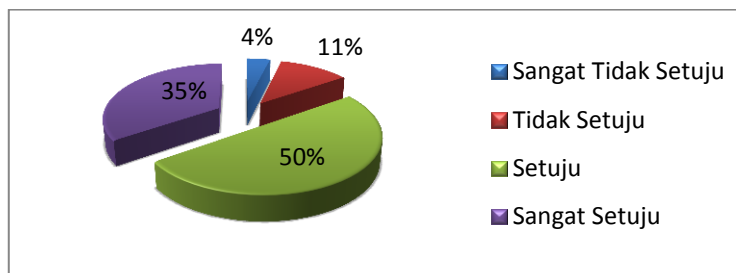
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden yakni sebesar 84% menyatakan suka terhadap *game online* dan hanya sedikit responden yang tidak menyukai maupun sangat tidak menyukai *game online* yakni sebesar 16%.

Hal ini menunjukkan bahwa *game online* merupakan permainan yang sangat digemari oleh kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

2) Saya merasa *game online* hanya menghabiskan waktu

Diagram 4.2

Game Online Menghabiskan Waktu

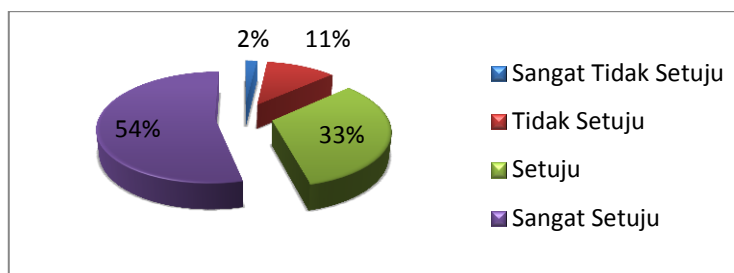


Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 50% responden setuju dan 35% responden sangat setuju apabila *game online* hanya menghabiskan waktu, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 15%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang merasa *game online* hanya menghabiskan waktu.

- 3) Bermain *game online* untuk menambah wawasan tentang ilmu teknologi

Diagram 4.3

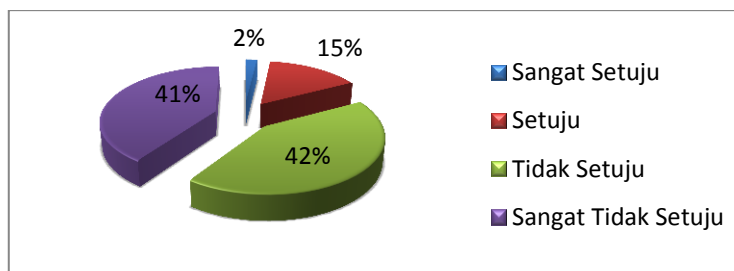
Game Online Menambah Wawasan IT

Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 54% responden sangat setuju dan 33% responden setuju apabila bermain *game online* untuk menambah wawasan ilmu teknologi, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 13%.

Hal ini menunjukkan bahwa *game online* dapat menambah wawasan ilmu teknologi oleh kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

- 4) Rela antri di rental *game* untuk bermain *game online*

Diagram 4.4

Antri Game Online

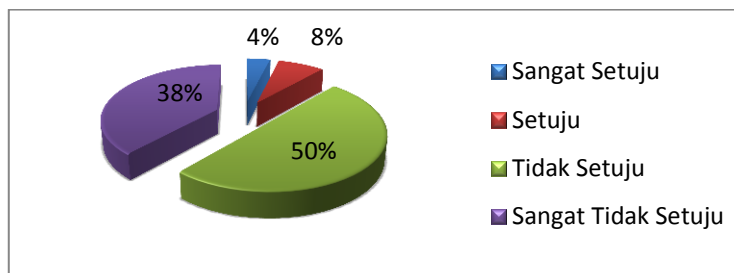
Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 42% responden tidak setuju dan 41% responden sangat tidak setuju apabila rela mengantri di rental *game*, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju untuk rela antri di rental *game* yakni sebesar 17%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak rela antri untuk bermain *game online* di rental *game*.

5) Relat berlama-lama di depan komputer untuk bermain *game online*

Diagram 4.5

Berlama-lama Didepan Komputer

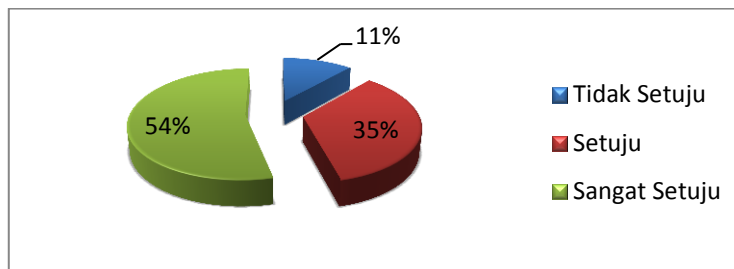


Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 50% responden tidak setuju dan 38% responden sangat tidak setuju apabila berlama-lama didepan komputer untuk bermain *game online*, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 12%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak setuju berlama-lama di depan komputer untuk bermain *game online*.

6) *Game online* permainan yang menyenangkan

Diagram 4.6

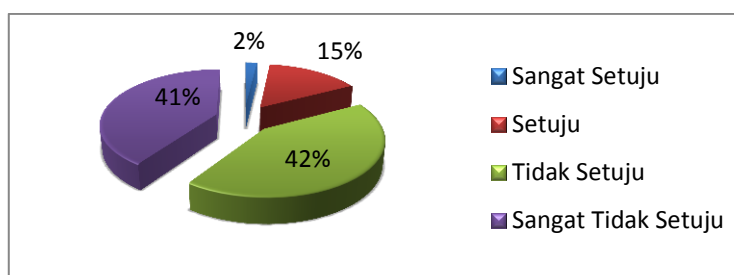
Game Online Menyenangkan

Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 54% responden sangat setuju dan 35% responden setuju apabila bermain *game online* sangat menyenangkan, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 11%.

Hal ini menunjukkan bahwa *game online* merupakan permainan yang sangat menyenangkan oleh kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

7) Saya memakai uang saku untuk bermain *game online*

Diagram 4.7

Uang Saku Untuk *Game Online*

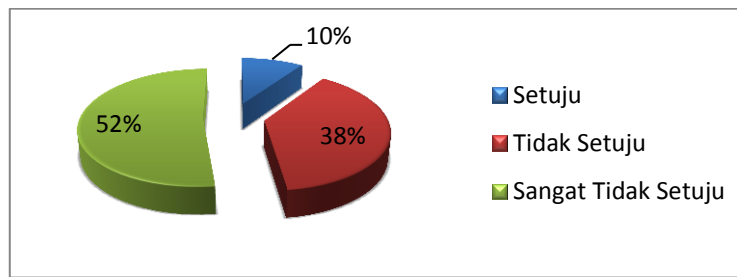
Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 42% responden tidak setuju dan 41% responden sangat tidak setuju apabila memakai uang saku untuk bermain *game online*, sedangkan

sedikit responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 17%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak suka memakai uang saku untuk bermain *game online*.

8) Mengerti seluk beluk *game online*

Diagram 4.8
Mengerti *Game Online*



Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 52% responden sangat tidak setuju dan 38% responden tidak setuju apabila mengerti seluk beluk *game online*, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju yakni sebesar 10%.

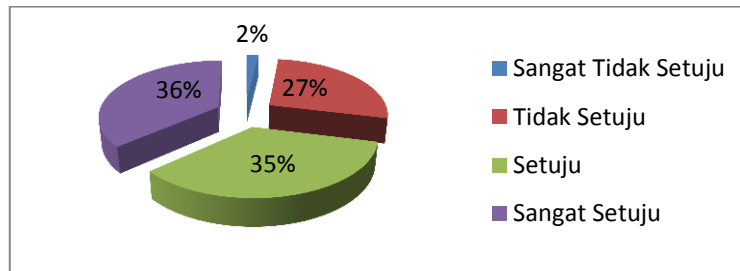
Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak mengerti seluk beluk *game online*.

b. Waktu bermain *game online*

Penelitian ini ditentukan oleh 8 item pernyataan valid, yaitu pernyataan nomor 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20.

1) Bermain *game online* saat pulang sekolah

Diagram 4.9

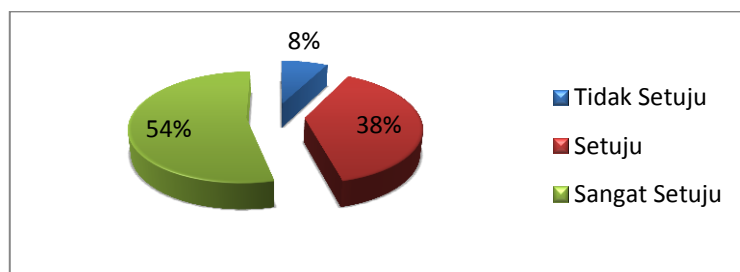
Pulang Sekolah Bermain *Game Online*

Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 36% responden sangat setuju dan 35% responden setuju apabila bermain *game online* saat pulang sekolah, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 11%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang suka bermain *game online* setelah pulang sekolah.

2) Bermain *game online* untuk mengisi waktu luang

Diagram 4.10

Game Online Untuk Mengisi Waktu Luang

Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 92% responden sangat setuju dan setuju apabila bermain *game*

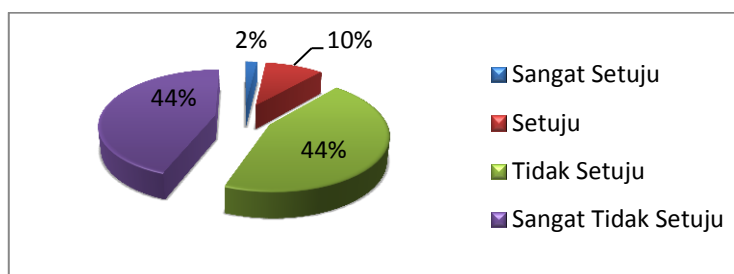
online untuk mengisi waktu luang, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 8%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang suka bermain *game online* untuk mengisi waktu luang

3) Lebih memilih *game online* daripada mengerjakan tugas

Diagram 4.11

Lebih Memilih *Game* Daripada Tugas

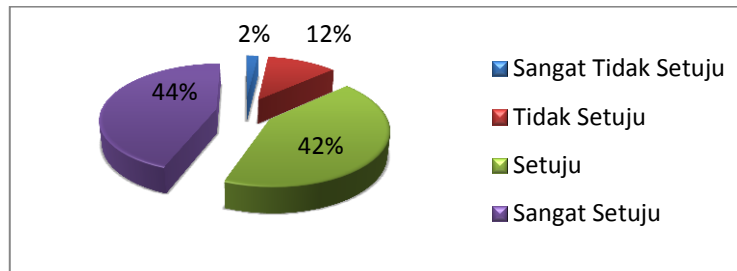


Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 88% responden tidak setuju apabila lebih memilih *game online* daripada mengerjakan tugas, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 12%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak suka lebih memilih *game online* daripada mengerjakan tugas.

4) Memainkan *game online* setelah menyelesaikan tugas

Diagram 4.12

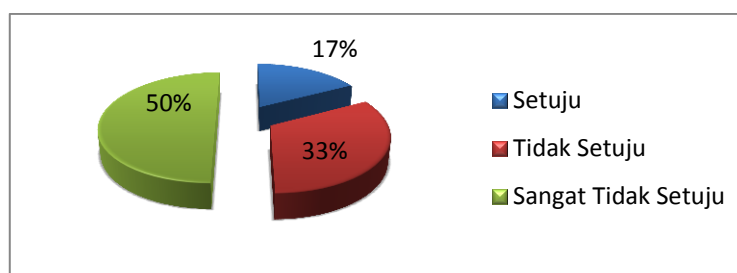
Game Online Setelah Tugas

Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 86% responden sangat setuju dan setuju apabila bermain *game online* setelah menyelesaikan tugas, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 14%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang suka bermain *game online* setelah tugas selesai.

5) Bermain *game online* lebih dari 2 jam sehari

Diagram 4.13

Dua Jam Lebih Bermain *Game*

. Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 83% responden sangat tidak setuju apabila bermain *game*

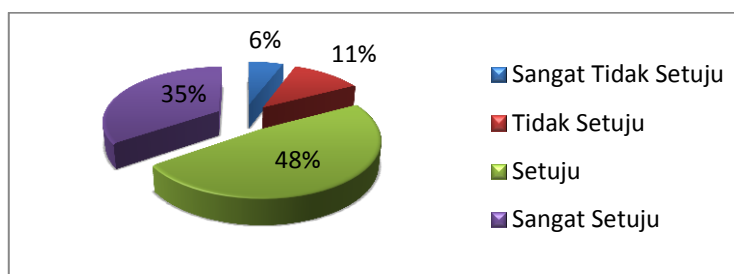
online lebih dari 2 jam, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 17%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak suka bermain *game online* lebih dari 2 jam sehari.

- 6) Bermain *game online* akan membuat waktu terbuang sia-sia

Diagram 4.14

Waktu Terbuang Oleh *Game Online*

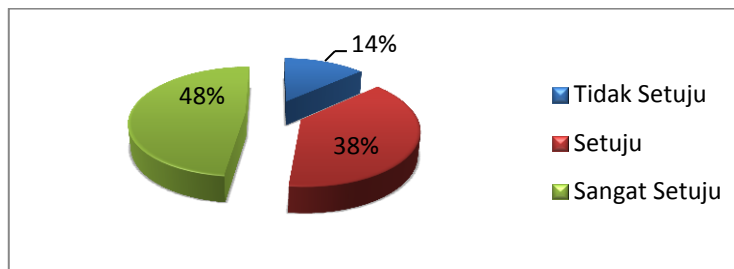


Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 48/% responden setuju dan 35% responden sangat setuju apabila bermain *game online* membuat waktu terbuang sia-sia, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 17%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang setuju apabila bermain *game online* akan membuat waktu terbuang sia-sia.

7) Bermain *game online* ketika tidak ada tugas

Diagram 4.15

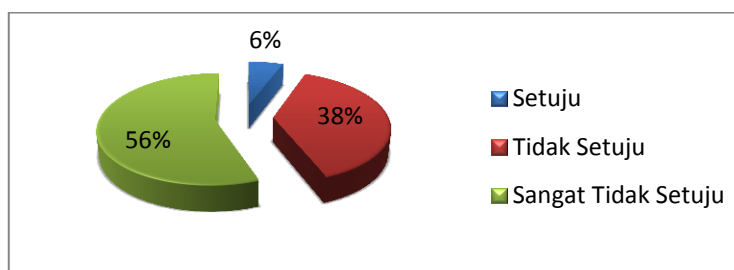
Bermain *Game* Saat Tidak Ada Tugas

Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 48% responden sangat setuju dan 38% responden setuju apabila bermain *game online* ketika tidak ada tugas, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 14%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang setuju lebih memilih bermain *game online* setelah menyelesaikan tugas yang ada.

8) Memainkan *game online* setiap hari

Diagram 4.16

Setiap Hari Bermain *Game*

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 94% responden sangat tidak setuju apabila bermain *game online*

setiap hari, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju yakni sebesar 6%.

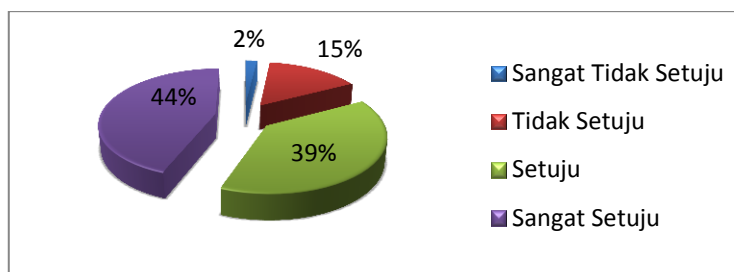
Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak suka bermain *game online* setiap hari.

c. Permainan atau *game* yang digemari

Penelitian ini ditentukan oleh 6 item soal valid yang mengarah pada permainan atau *game* yang digemari. 6 butir soal tersebut adalah nomor 21, 24, 25, 26, 27, 30.

1) Suka mencoba semua jenis *game online*

Diagram 4.17
Gemar Semua Jenis *Game*



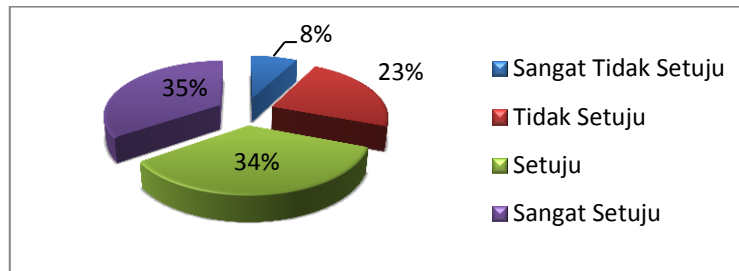
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 83% responden suka mencoba semua jenis *game online*, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak suka maupun sangat tidak suka yakni sebesar 17%.

Hal ini menunjukkan bahwa semua jenis *game online* sangat digemari oleh kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

2) Suka *game online* yang berjenis strategi

Diagram 4.18

Game Online Jenis Strategi



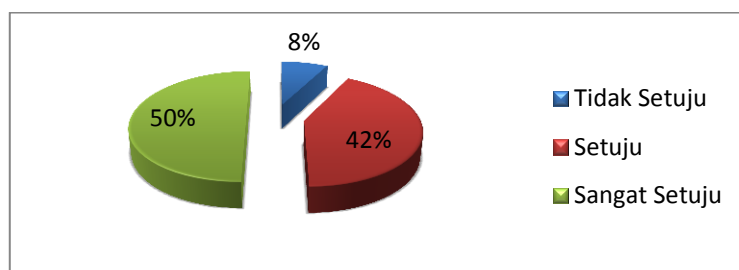
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 35% responden sangat setuju dan 34% responden setuju dengan pernyataan suka *game online* jenis strategi, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 31%.

Hal ini menunjukkan bahwa jenis game online strategi sangat digemari oleh kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

3) Suka *game online* yang mampu melatih konsentrasi

Diagram 4.19

Game Online Melatih Konsentrasi



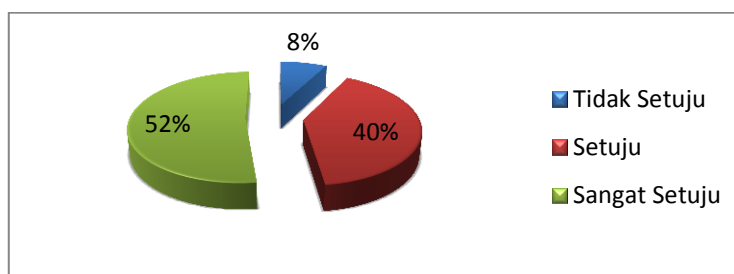
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 92% responden suka *game online* yang melatih konsentrasi,

sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak suka yakni sebesar 8%.

Hal ini menunjukkan bahwa game online yang mampu melatih konsentrasi sangat digemari oleh kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

4) Bergabung dalam komunitas *game* yang digemari

Diagram 4.20
Komunitas *Game*

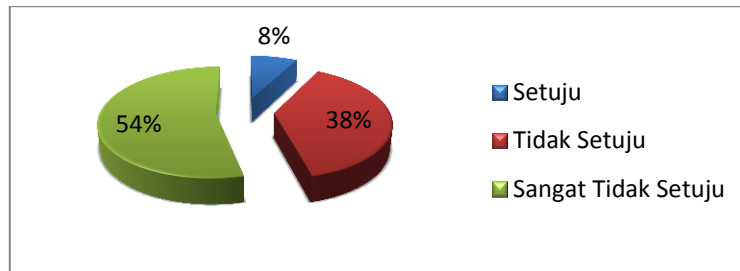


Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 52% responden sangat setuju dan 40% responden setuju apabila bergabung dengan komunitas *game* yang digemari, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 8%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang suka bergabung dengan komunitas *game* yang digemari.

- 5) Berusaha agar permainan *game online* saya lebih baik daripada teman

Diagram 4.21
Permainan Saya Lebih Baik Daripada Teman

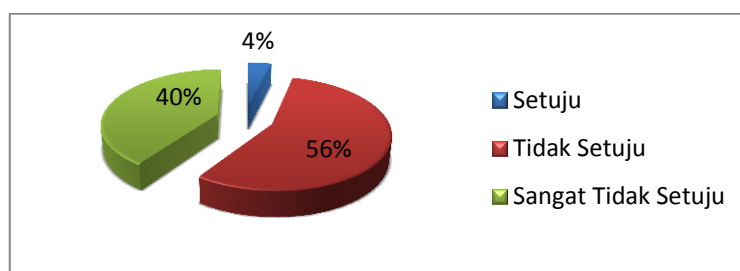


Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 92% responden sangat tidak setuju apabila bermain *game online* lebih baik dari teman, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju yakni sebesar 8%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak suka berusaha agar bermain *game online* lebih baik dari teman.

- 6) Bermain *game online* agar tidak ketinggalan dengan teman-teman lainnya

Diagram 4.22
Bermain *Game Online* Agar Tidak Ketinggalan Teman



Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 96% responden sangat tidak setuju apabila bermain *game online* supaya tidak ketinggalan dengan teman, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju yakni sebesar 4%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak suka bermain *game online* agar tidak ketinggalan teman.

d. Penggolongan Variabel Penggunaan *Game Online*

Berdasarkan tabel 4.1. di atas, diperoleh nilai tertinggi sebesar 84 dan nilai terendah 52. Kemudian nilai ini digunakan untuk mencari interval yang membedakan antara responden yang memiliki nilai tertinggi dan nilai terendah, Untuk menentukan nilai interval (I) maka rumusnya ialah:

$$I = \frac{H - L}{5} + 1$$

Keterangan:

I : Nilai interval

H : Nilai tertinggi

L : Nilai terendah

5 : Skala interval instrument

Nilai dari data variabel tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus tersebut dengan perhitungan sebagai berikut:

$$I = \frac{84-52}{3} + 1 = 11,67 \text{ dibulatkan menjadi } 12$$

Setelah menemukan nilai interval maka dibuat tabel distribusi data untuk mengetahui berapa persentase yang dihasilkan dari penggunaan *game online* pada siswa, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai

$$\text{berikut: } P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N : Jumlah frekuensi

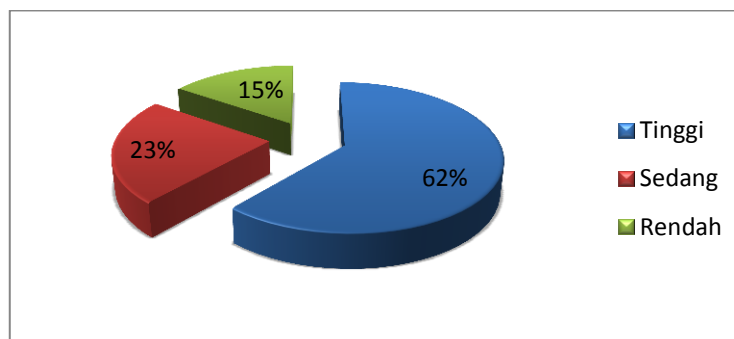
Berdasarkan perhitungan yang diperoleh, maka distribusi frekuensi penggunaan *game online* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Persentase Penggunaan *Game Online*

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
73-84	Tinggi	32	61,5%
61-72	Sedang	12	23,1%
49-60	Rendah	8	15,4%

Diagram 4.23

Persentase Penggunaan *Game Online*



Berdasarkan data di atas terlihat bahwa penggunaan *game online* pada sampel 52 siswa kelas X SMA Negeri 1 Dukun

menyatakan 61,5% penggunaan *game online* dalam kriteria tinggi, 23,1% penggunaan *game online* dalam kriteria sedang, dan 15,4% penggunaan *game online* dalam kriteria rendah. Penggunaan *game online* siswa kelas X SMA Negeri 1 Dukun berada dalam kriteria tinggi. Hal ini dapat dilihat bahwa distribusi frekuensi paling tinggi pada penggunaan *game online* sebesar 32 frekuensi dengan persentase sebesar 61,5% yang berada pada kriteria tinggi. Maka dari tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* siswa kelas X SMA Negeri 1 Dukun dalam kriteria tinggi.

5. Minat Membaca Al-Qur'an

Penelitian ini menggunakan 22 item soal pernyataan valid tentang minat membaca Al-Qur'an yaitu berkeinginan membaca Al-Qur'an, mempunyai kebiasaan dalam membaca Al-Qur'an dan memanfaatkan setiap peluang waktu dengan membaca. Uraian tentang hasil penelitian mengenai minat membaca Al-Qur'an berdasarkan jawaban responden secara keseluruhan akan diuraikan sebagai berikut:

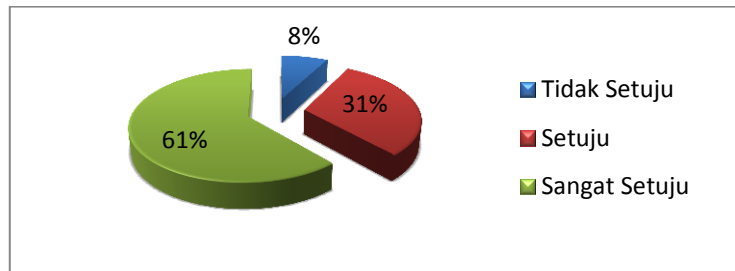
a. Berkeinginan Membaca Al-Qur'an

Penelitian ini ditentukan oleh 13 item soal valid yang mengarah pada keinginan membaca Al-Qur'an. 12 butir soal tersebut adalah nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15.

1) Membaca AL-Qur'an merupakan suatu kebutuhan

Diagram 4.24

Al-Qur'an Suatu Kebutuhan



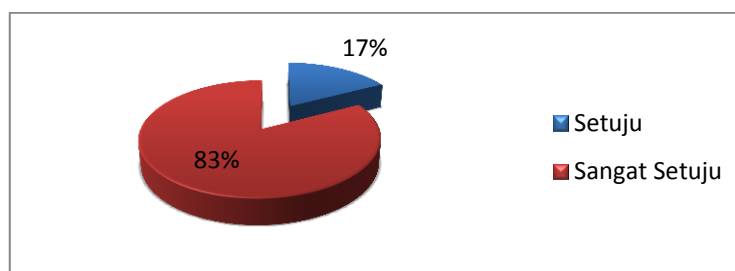
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui bahwa 92% responden sangat setuju apabila membaca Al-Qur'an merupakan suatu kebutuhan, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 8%.

Hal ini menunjukkan bahwa membaca Al-Qur'an adalah suatu kebutuhan bagi kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

2) Membaca Al-Qur'an merupakan suatu kewajiban

Diagram 4.25

Al-Qur'an Suatu Kewajiban



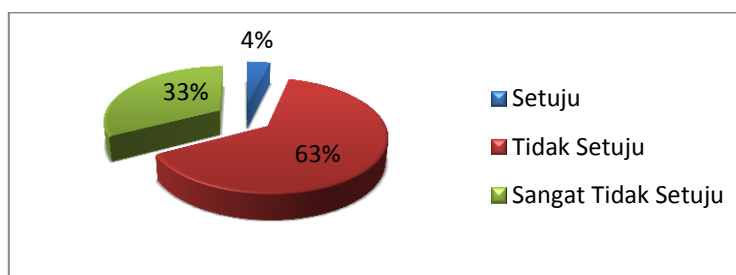
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 83% responden sangat setuju dan 17% responden setuju bahwa membaca Al-Qur'an merupakan suatu kewajiban.

Hal ini menunjukkan bahwa membaca Al-Qur'an merupakan suatu kewajiban bagi seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

3) Membaca Al-Qur'an atas dasar takut dimarahi orang tua

Diagram 4.26

Membaca Al-Qur'an Karena Takut Pada Orang Tua



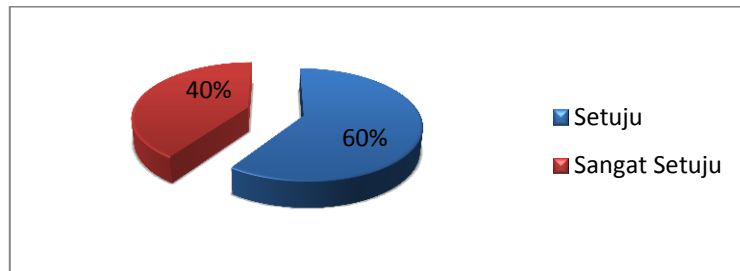
Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 96% responden tidak setuju maupun sangat tidak setuju apabila membaca Al-Qur'an atas dasar takut kepada orang tua, sedangkan sedikit responden yang setuju yakni sebesar 4%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang membaca Al-Qur'an bukan karena takut kepada orang tua melainkan atas kehendak diri sendiri.

4) Membaca Al-Qur'an merupakan panggilan dari jiwa

Diagram 4.27

Membaca Al-Qur'an Panggilan Dari Jiwa



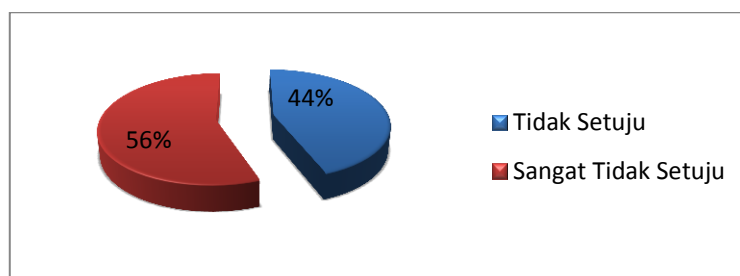
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 60% responden setuju dan 40% responden sangat setuju bahwa membaca Al-Qur'an merupakan panggilan dari jiwa.

Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang membaca Al-Qur'an atas dasar keinginan sendiri.

5) Membaca Al-Qur'an agar dapat pujian

Diagram 4.28

Membaca Al-Qur'an Agar Dapat Pujian



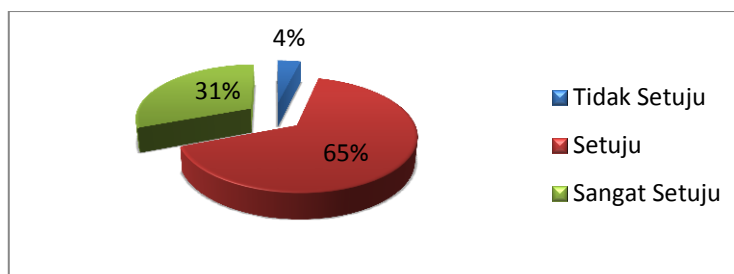
Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 56% responden sangat tidak setuju dan 44% responden tidak setuju apabila membaca Al-Qur'an supaya dapat pujian.

Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang membaca Al-Qur'an bukan karena ingin mendapatkan pujian tetapi membaca Al-Qur'an dengan ikhlas.

6) Membaca Al-Qur'an supaya pintar tentang agama islam

Diagram 4.29

Membaca Al-Qur'an Supaya Pintar Agama Islam



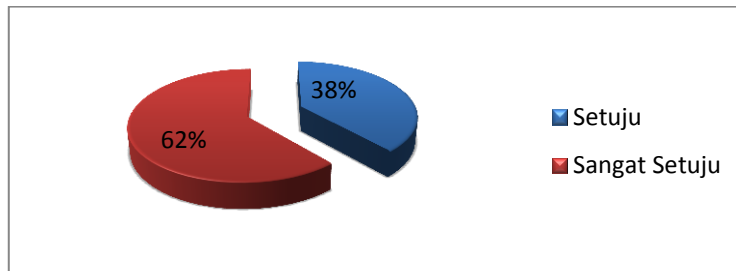
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 96% responden setuju bahwa membaca Al-Qur'an agar pintar tentang agama islam, sedangkan sedikit responden yang tidak setuju yakni sebesar 4%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang membaca Al-Qur'an agar menambah ilmu tentang agama islam.

7) Membaca Al-Qur'an membuat hati merasa tenang

Diagram 4.30

Membaca Al-Qur'an Hati Merasa Tenang



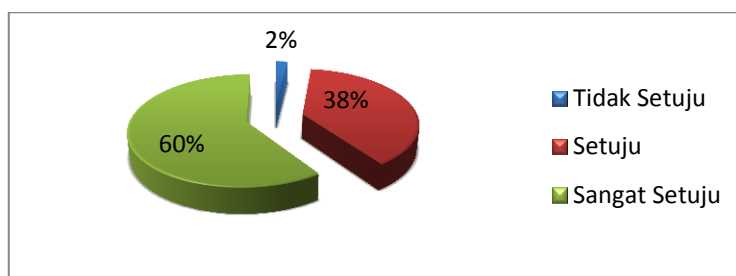
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 62% responden sangat setuju dan 38% responden setuju bahwa membaca Al-Qur'an membuat hati merasa tenang.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan membaca Al-Qur'an seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang akan membuat hati merasa tenang.

8) Membaca Al-Qur'an membuat hati merasa senang

Diagram 4.31

Membaca Al-Qur'an Hati Merasa Senang



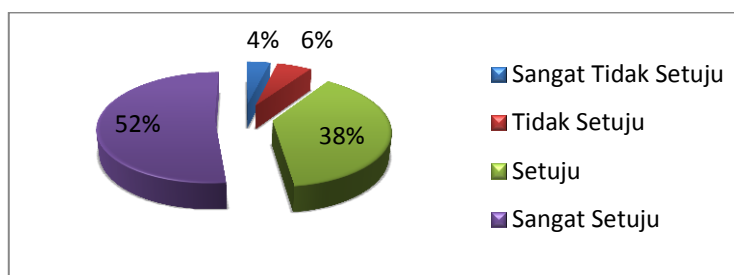
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 60% responden sangat setuju dan 38% responden setuju bahwa membaca Al-Qur'an membuat hati merasa senang, sedangkan sedikit responden yang menjawab tidak setuju yakni sebesar 2%.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan membaca Al-Qur'an kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang akan membuat hati merasa senang.

9) Membaca Al-Qur'an membuat hati menjadi bangga

Diagram 4.32

Membaca Al-Qur'an Membuat Bangga



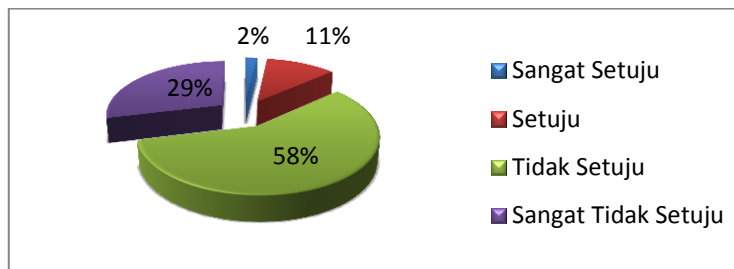
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 62% responden sangat setuju dan 38% responden setuju bahwa membaca Al-Qur'an membuat hati merasa bangga, sedangkan sedikit responden yang menjawab tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 10%.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan membaca Al-Qur'an kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang akan membuat hati merasa bangga.

10) Merasa biasa saja jika tidak membaca Al-Qur'an

Diagram 4.33

Biasa Saja Jika Tidak Membaca Al-Qur'an



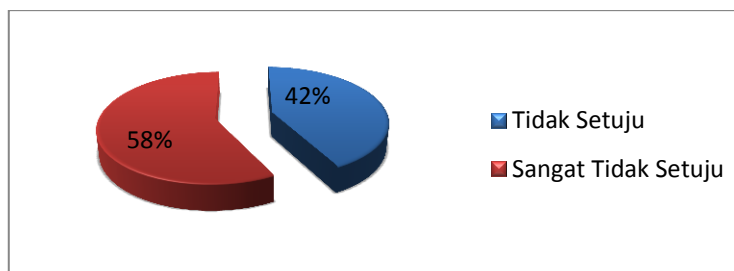
Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 58% responden tidak setuju dan 29% responden sangat tidak setuju apabila merasa biasa saja jika tidak membaca Al-Qur'an, sedangkan sebagian responden menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 13%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak merasa biasa saja jika tidak membaca Al-Qur'an.

11) Setelah membaca Al-Qur'an saya tidak ingin melanjutkan membaca kembali

Diagram 4.34

Tidak Ingin Melanjutkan Membaca



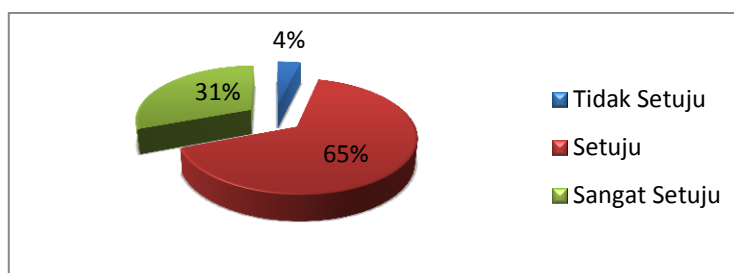
Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 58% responden sangat tidak setuju dan 29% responden tidak setuju apabila setelah membaca Al-Qur'an tidak ingin melanjutkan membacanya kembali.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang ingin melanjutkan membaca Al-Qur'an setelah selesai membaca.

12) Setelah membaca Al-Qur'an saya merasa lebih berarti

Diagram 4.35

Membaca Al-Qur'an Merasa Lebih berarti



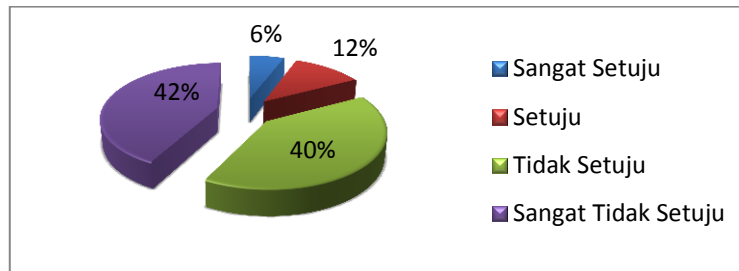
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 65% responden setuju dan 31% responden sangat setuju bahwa membaca Al-Qur'an membuat hati merasa senang, sedangkan sedikit responden yang menjawab tidak setuju yakni sebesar 4%.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan membaca Al-Qur'an kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang akan membuat hati merasa lebih berarti.

13) Membaca Al-Qur'an menurunkan kepercayaan diri saya

Diagram 4.36

Membaca Al-Qur'an Menurunkan Kepercayaan Diri



Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 42% responden sangat tidak setuju dan 40% responden tidak setuju apabila setelah membaca Al-Qur'an menurunkan kepercayaan diri, sedangkan sebagian responden menyatakan setuju yakni sebesar 18%.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan membaca Al-Qur'an kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang akan meningkatkan rasa kepercayaan dirinya.

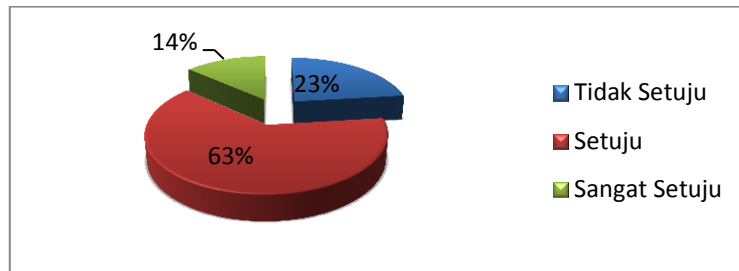
b. Kebiasaan Dalam Membaca Al-Qur'an

Penelitian ini ditentukan oleh 4 item soal valid yang mengarah pada kebiasaan dalam membaca Al-Qur'an. 4 butir soal tersebut adalah nomor 16, 19, 20, 22.

1) Setiap hari saya membaca Al-Qur'an

Diagram 4.37

Setiap Hari Membaca Al-Qur'an



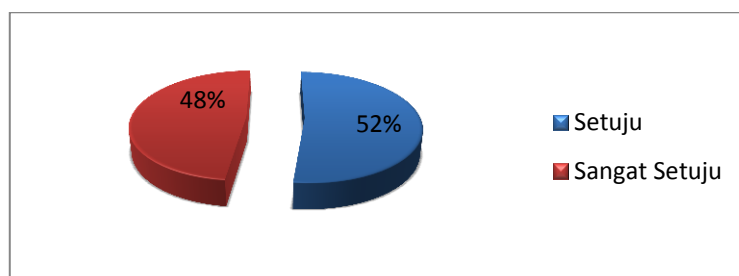
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 77% responden setuju maupun sangat setuju bahwa setiap hari membaca Al-Qur'an, sedangkan sedikit responden yang menjawab tidak setuju yakni sebesar 23%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang membaca Al-Qur'an setiap hari.

2) Merasa senang mendengar bacaan Al-Qur'an

Diagram 4.38

Senang Mendengar Bacaan Al-Qur'an



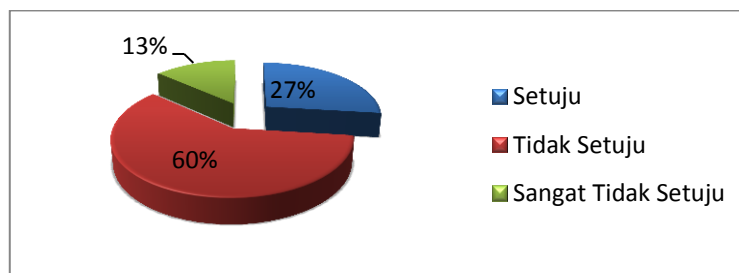
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 100% responden setuju maupun sangat setuju bahwa merasa senang mendengar bacaan Al-Qur'an.

Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang merasa senang apabila mendengar bacaan Al-Qur'an.

3) Merasa kesulitan dalam mempelajari bacaan Al-Qur'an

Diagram 4.39

Kesulitan Mempelajari Al-Qur'an



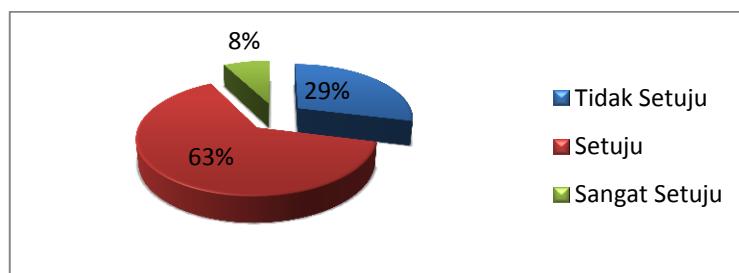
Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 87% responden sangat tidak setuju maupun tidak setuju apabila kesulitan dalam mempelajari bacaan Al-Qur'an, sedangkan sebagian responden menyatakan setuju yakni sebesar 27%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak merasa kesulitan dalam mempelajari bacaan Al-Qur'an

4) Selalu mengadakan evaluasi tentang membaca Al-Qur'an

Diagram 4.40

Mengadakan Evaluasi Tentang Baca Al-Qur'an



Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 92% responden setuju maupun sangat setuju bahwa mengadakan evaluasi tentang membaca Al-Qur'an, sedangkan sebagian responden menyatakan tidak setuju yakni sebesar 8%.

Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang selalu mengadakan evaluasi tentang bacaan Al-Qur'an.

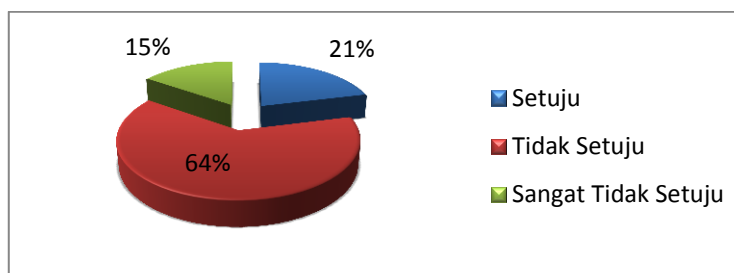
c. Memanfaatkan Setiap Peluang Waktu Dengan Membaca

Penelitian ini ditentukan oleh 7 item soal valid yang mengarah pada pemanfaatan setiap waktu untuk membaca Al-Qur'an. 7 butir soal tersebut adalah nomor 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30.

1) Tidak suka membaca Al-Qur'an pada malam hari sebelum tidur

Diagram 4.41

Tidak Suka Membaca Al-Qur'an Malam Hari



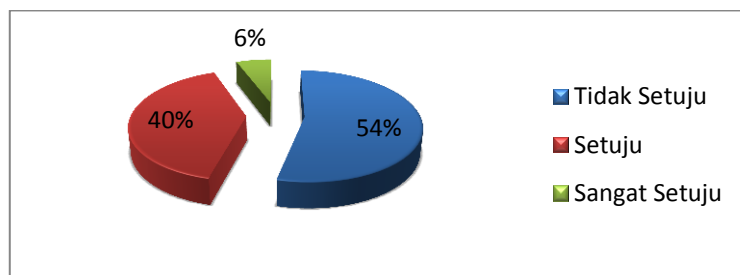
Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 85% responden sangat tidak setuju maupun tidak setuju apabila tidak suka membaca Al-Qur'an pada malam hari, sedangkan sebagian responden menyatakan setuju yakni sebesar 21%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang suka membaca Al-Qur'an pada malam hari.

2) Membaca Al-Qur'an pada pagi hari setelah subuh

Diagram 4.42

Membaca Al-Qur'an Setelah Subuh



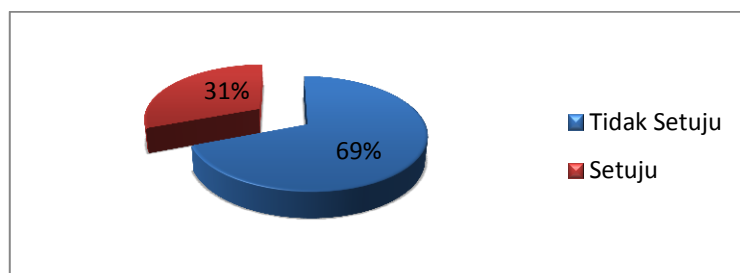
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 94% responden setuju maupun sangat setuju apabila membaca Al-Qur'an pada pagi hari setelah subuh, sedangkan sebagian responden menyatakan tidak setuju yakni sebesar 6%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang suka membaca Al-Qur'an setelah sholat subuh.

3) Membaca Al-Qur'an setelah shalat dzuhur

Diagram 4.43

Membaca Al-Qur'an Setelah Dzuhur



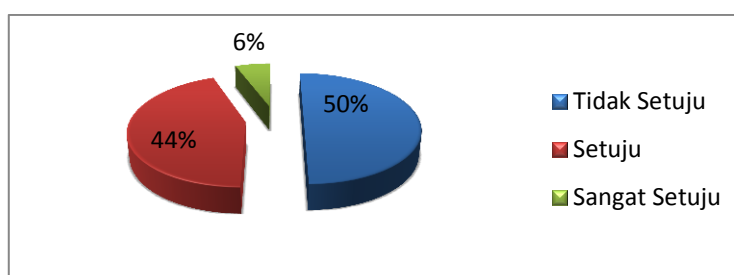
Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 69% responden tidak setuju apabila membaca Al-Qur'an setelah dzuhur, sedangkan sebagian responden menyatakan setuju yakni sebesar 31%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak suka membaca Al-Qur'an setelah dzuhur.

4) Membaca Al-Qur'an pada sore hari setelah sholat ashar

Diagram 4.44

Membaca Al-Qur'an Setelah Ashar

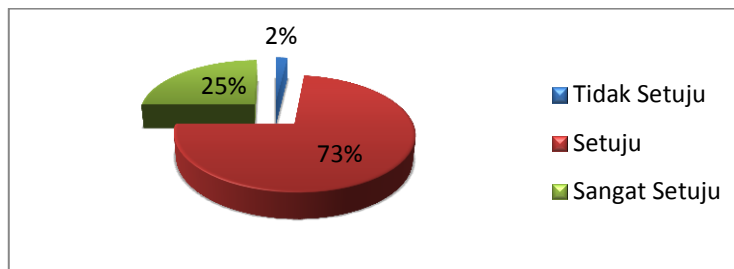


Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 50% responden setuju maupun sangat setuju apabila membaca Al-Qur'an pada sore hari setelah dzuhur, sedangkan sebanyak 50% responden menyatakan tidak setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang tidak suka membaca Al-Qur'an sore hari setelah ashar dan sebagian suka membaca Al-Quran sore hari setelah sholat ashar.

5) Membaca ayat-ayat selanjutnya

Diagram 4.45
Membaca Ayat Selanjutnya

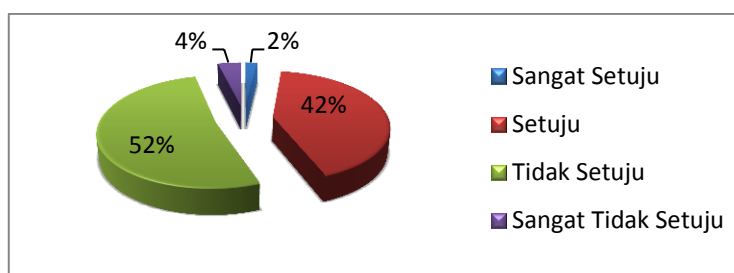


Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 98% responden setuju maupun sangat setuju apabila membaca ayat-ayat selanjutnya ketika membaca Al-Qur'an, sedangkan sebanyak 2% responden menyatakan tidak setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang selalu membaca ayat-ayat selanjutnya ketika membaca Al-Qur'an.

6) Setiap membaca Al-Qur'an tidak melihat terjemahan

Diagram 4.46
Membaca Al-Qur'an Tidak Melihat Terjemahan



Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 56% responden tidak setuju maupun sangat tidak setuju apabila

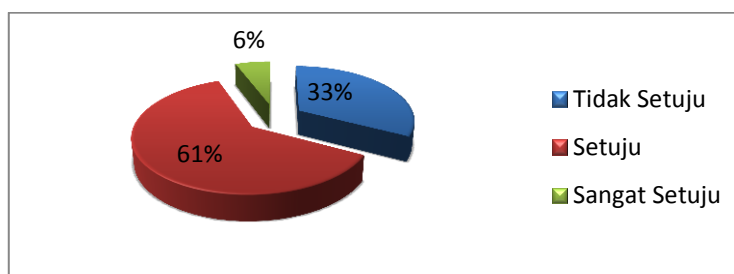
dalam membaca Al-Qur'an tidak melihat terjemahan, sedangkan sebagian responden menyatakan setuju yakni sebesar 44%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang suka membaca Al-Qur'an serta melihat terjemahannya.

7) Selalu mengerjakan soal latihan materi Al-Qur'an yang ada

Diagram 4.47

Mengerjakan Soal Materi Al-Qur'an



Berdasarkan diagram pie di atas dapat diketahui 67% responden setuju maupun sangat setuju untuk selalu mengerjakan soal latihan materi Al-Qur'an yang ada, sedangkan sebanyak 33% responden menyatakan tidak setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang selalu mengerjakan soal materi Al-Qur'an yang ada.

d. Penggolongan Variabel Minat Membaca Al-Qur'an

Berdasarkan tabel 4.2. di atas, diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah 65. Kemudian nilai ini digunakan untuk mencari interval yang membedakan antara responden yang memiliki nilai

tertinggi dan nilai terendah, Untuk menentukan nilai interval (I) maka rumusnya ialah:

$$I = \frac{H - L}{5} + 1$$

Keterangan:

I : Nilai interval

H : Nilai tertinggi

L : Nilai terendah

5 : Skala interval instrument

Nilai dari data variabel tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus tersebut dengan perhitungan sebagai berikut:

$$I = \frac{90-65}{3} + 1 = 9,3 \text{ dibulatkan menjadi } 9$$

Setelah menemukan nilai interval maka dibuat tabel distribusi data untuk mengetahui berapa prosentase yang dihasilkan dari minat membaca Al-Qur'an pada siswa, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

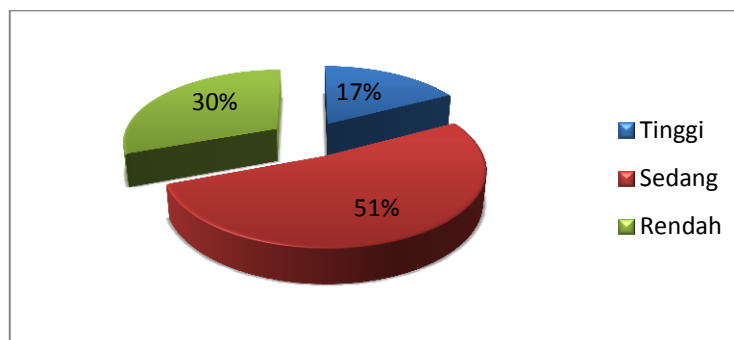
N : Jumlah frekuensi

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh, maka distribusi frekuensi penggunaan minat membaca Al-Qur'an dapat dilihat pada tabel 10 di bawah ini:

Tabel 4.7
Persentase Minat Membaca Al-Qur'an

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
82-90	Tinggi	9	17,3 %
73-81	Sedang	27	51,9 %
64-72	Rendah	16	30,76 %

Diagram 4.48
Persentase Minat Membaca Al-Qur'an



Berdasarkan data di atas terlihat bahwa minat membaca Al-Qur'an pada sampel 52 siswa kelas X SMA Negeri 1 Dukun menyatakan 17,3% minat membaca Al-Qur'an dalam kriteria tinggi, 51,9% minat membaca Al-Qur'an dalam kriteria sedang, dan 30,76% minat membaca Al-Qur'an dalam kriteria rendah. Minat membaca Al-Qur'an siswa kelas X SMA Negeri 1 Dukun berada dalam kriteria sedang. Hal ini dapat dilihat bahwa distribusi frekuensi paling tinggi pada minat membaca Al-Qur'an sebesar 27 frekuensi dengan prosentase sebesar 51,9% yang berada pada kriteria sedang. Maka dari

tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa minat membaca Al-Qur'an siswa kelas X SMA Negeri 1 Dukun dalam kriteria sedang.

6. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an dilakukan pengujian data sebagai berikut:

a. Uji Analisis Korelasi Antara Penggunaan *Game Online* Dengan Minat Membaca Al-Qur'an

H_0 = tidak terdapat pengaruh antara penggunaan *game online* dengan minat membaca Al-Qur'an.

H_a = terdapat pengaruh antara penggunaan *game online* dengan minat membaca Al-Qur'an.

Syarat:

Apabila $sig > 0,05$ maka H_0 diterima

Apabila $sig < 0,05$ maka H_0 di tolak

Tabel 4.8
Hasil Uji Korelasi

		Game Online	Membaca Al-Qur'an
Game Online	Pearson Correlation	1	-.434**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	52	52
Membaca Al-Qur'an	Pearson Correlation	-.434**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	52	52

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas di ketahui ada hubungan apabila r hitung $< r$ tabel dan tidak ada hubungan apabila r hitung $> r$ tabel. Dari hasil data di atas diketahui signifikansinya 0,001. Nilai sig 0,001 $<$ 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh antara penggunaan *game online* dengan minat membaca Al-Qur'an".

b. Uji Analisis Regresi Linier

Tabel 4.9
Hasil Uji Regresi Linier

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.434 ^a	.188	.172	5.751

a. Predictors: (Constant), Game Online

Pada tabel di atas memberikan R Square sebesar 0,188. Dengan demikian besar pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an sebesar 18,8% dan sisanya 100% - 18,8% = 81,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

Tabel 4.10

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	97.245	6.426		15.132	.000
	Game Online	-.299	.088	-.434	-3.404	.001

a. Dependent Variable: Membaca Al-Qur'an

Berdasarkan tabel di atas diperoleh sig $0,01 > 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Nilai t hitung untuk penggunaan *game online* adalah $-3,404$. Sedangkan nilai t tabel = $52-2 = 50$ adalah $2,0086$. Adapun persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 97,245 + (-299)X$$

Hasil dari tabel di atas diperoleh $-t$ hitung $< -t$ tabel yaitu $-3,404 < -2,0086$ maka H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_a dalam penelitian ini diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun.

c. Uji Anova (F)

Tabel 4.11

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	383.233	1	383.233	11.587	.001 ^b
Residual	1653.690	50	33.074		
Total	2036.923	51			

a. Dependent Variable: Minat Baca Al-Qur'an

b. Predictors: (Constant), Game Online

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh signifikansinya $0,001$. Signifikansi tersebut lebih kecil dari $0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *game online* dengan minat membaca Al-Qur'an. Semakin tinggi penggunaan *game online* maka akan semakin rendah minat membaca Al-Qur'an, sebaliknya semakin rendah penggunaan *game online* maka akan semakin tinggi minat membaca Al-Qur'an.

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh R square sebesar 0,188 yang artinya bahwa penggunaan *game online* mempunyai kontribusi sebesar 18,8% dalam mempengaruhi minat membaca Al-Qur'an siswa kelas X. Sedangkan faktor lain yang mempengaruhi minat membaca Al-Qur'an seperti yang dikatakan Ibu Muqaramah selaku guru Pendidikan Agama Islam yaitu:

a) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan salah satu faktor minat membaca Al-Qur'an, dalam keluarga terdapat orang tua yang wajib mendidik anaknya untuk bisa menjadi seseorang yang memiliki kepribadian baik. Apabila orang tua memiliki minat membaca yang besar, kebiasaan tersebut dapat menular ke anak karena anak mengamati adanya kenikmatan saat orang tua membaca. Pada dasarnya anak akan meniru tindakan dan perilaku orang tuanya (Olivia, 2009:5). Dengan demikian lingkungan keluarga juga merupakan faktor pendukung dalam minat membaca Al-Qur'an.

b) Lingkungan Sekolah

Sekolah juga merupakan faktor pembentuk minat membaca Al-Qur'an, dalam sekolah terdapat guru yang wajib mendidik siswanya untuk menjadi seseorang yang mempunyai minat membaca Al-Qur'an yang tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hariati (2013:99), yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif peranan guru terhadap minat membaca. Semakin tinggi peranan guru maka minat baca siswa juga cenderung tinggi, demikian pula sebaliknya semakin rendah peranan guru maka minat baca siswa juga cenderung rendah. hal ini dapat kita pahami bahwa guru mempunyai peranan yang penting dalam menumbuhkan minat membaca siswa. Peranan guru dapat berupa memberikan motivasi, evaluasi, supervisi maupun bimbingan, disamping itu guru juga merupakan sumber proses belajar.

c) Lingkungan Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor pembentuk minat membaca Al-Qur'an bagi seseorang. Dalam kehidupan bermasyarakat dikenal bermacam-macam pergaulan. Macam pergaulan tersebut dimulai dari pergaulan biasa-biasa sampai pada pergaulan yang membahayakan dari sisi norma, etika bahkan agama.

Anak dalam kehidupannya dimasyarakat biasanya saling meniru di antara sesama temannya. Apabila anak berada dilingkungan pergaulan yang tidak suka membaca, maka lambat ataupun cepat akan ikut terpengaruh lingkungan pergaulannya tersebut (Manis, 2010:105).

Pergaulan anak akan berlangsung terus menerus, oleh sebab itu lingkungan masyarakat akan memberikan dampak dalam minat membaca Al-Qur'an dari seorang anak. Disini dapat dilihat hubungan antara lingkungan dengan minat membaca Al-Qur'an. Fungsi dan peran masyarakat dalam minat membaca Al-Qur'an akan sangat tergantung dari seberapa jauh masyarakat tersebut menunjang norma-norma keagamaan itu sendiri (Jalaludin, 2004: 227).