

## **BAB IV**

### **ANALISIS HASIL PENELITIAN**

#### **A. Latar Belakang Obyek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara, peneliti akan menyajikan beberapa hal yang penting yang ditemukan dalam area penelitian, diantaranya adalah :

##### **1. Profil TPQ Nurul Yaqin**

- a. Nama : NURUL YAQIN
- b. Nomor Statistik : 411233201040
- c. Alamat : Desa Srikandang Kec. Bangsri  
Kab. Jepara
- d. Didirikan : tahun 2006
- e. Nama Yayasan : TPQ Nurul Yaqin
- f. Status : Swasta
- g. Ijin Operasional : Kd. 11.20/5.a/PP.0019136/2012
- h. Status Tanah : Milik Sendiri
- i. Luas Tanah : 220 M
- j. Guru : 7
- k. Santi : 45
- l. Data Ruang : Ruang A untuk Jilid : I-II  
Ruang B untuk Jilid : III-IV  
Ruang C untuk Jilid : V-VI-VII

## 2. Data Guru di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara

Sesuai dengan hasil pengamatan dan hasil dokumentasi peneliti, didapat bahwa tenaga pendidik di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara berjumlah 7 orang. Guru di TPQ Nurl Yaqin ada yang berlatar belakang pendidikan S1, MA, MTs dan Pondok Pesantren. Sebagian besar guru-guru yang mengajar di TPQ Nurul Yaqin bertempat tinggal di sekitar TPQ Nurul Yaqin. Untuk mengetahui keadaan guru TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017 akan disajikan dalam bentuk tabel, sebagai berikut :

Tabel 3

Data Guru TPQ Nurul Yaqin

NO	NAMA	L/P	JABATAN	PENDIDIKAN	ALAMAT
1	Muchlasin	L	Kepala	S1	Srikandang
2	Nur Laili	P	Sekretaris	MA	Srikandang
3	Sri Wahyuni	P	Bendahara	Ponpes	Srikandang
4	Astutik	P	Guru	MTs	Srikandang
5	Siti Aminah	P	Guru	Ponpes	Srikandang
6	Dewi Fitamaya	P	Guru	MA	Srikandang
7	Siti Mahmudah	P	Guru	MA	Srikandang

### 3. Data Murid TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara

Yang dimaksud keadaan murid adalah kondisi murid yang ada di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara secara keseluruhan baik mengenai jumlah siswa dan data keseluruhan siswa. Mengingat kedudukan murid sebagai subjek dan sekaligus penyelenggaraan pengajaran oleh sebuah lembaga pendidikan, salah satunya dengan memerhatikan keadaan murid.

Murid merupakan faktor penting dalam pendidikan, tanpa adanya murid kegiatan belajar tidak dapat berlangsung. Jumlah murid di TPQ Nurul Yaqin dapat dilihat di tabel, sebagai berikut:

Tabel 4

Data Murid TPQ Nurul Yaqin

NO	KELAS	L	P	JUMLAH	KET
1	Kelas A (yanbu'a jilid 1-2)	13	14	27	Aktif
2	Kelas B (yanbu'a jilid 3-4)	1	5	6	Aktif
2	Kelas C (yanbu'a jilid 5,6,7)	5	7	12	Aktif
Jumlah		19	26	45	Aktif

## B. Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Peningkatan Minat Membaca Al-Quran Murid di TPQ Nurul Yaqin

Sebelum menghitung data peneliti menyebarkan angket yang berisi beberapa pernyataan yang terkait dengan game online dan minat membaca Al-Quran. Data mengenai game online dan minat membaca Al-Quran didapat melalui angket yang berisi 16 butir pernyataan yang disebar kepada responden yaitu murid-murid TPQ Nurul Yaqin. Adapun angket tersebut tersaji seperti di bawah ini :

### Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, kami mohon kesediaan Anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian ini
2. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda, lalu bubuhkanlah tanda “ceklis” (  $\checkmark$  ) pada kotak yang tersedia

### Daftar Pernyataan

No	Daftar Pernyataan	Jawaban		
		Sering	Pernah	Jarang
<b>A</b>	<b>Frekuensi Bermain Game Online</b>			
1	Saya suka bermain game online	5	14	26
2	Saya bermain game online seminggu satu kali	3	16	26
3	Saya merasa dengan bermain game membuat saya merasa senang	4	6	35
4	Saya memakai uang saku untuk game online	25	10	10
<b>B</b>	<b>Waktu Bermain Game Online</b>			
1	Lebih memilih game online	17	14	14

	dari pada belajar			
2	Bermain game online untuk mengisi waktu luang	2	16	27
3	Bermain game online akan membuang waktu terbuang sia-sia	12	14	19
4	Bermain game online setiap hari	25	12	8
5	Bermain game online ketika tidak ada tugas	3	17	25
<b>C</b>	<b>Minat Membaca Al-Quran</b>			
1	Saya membaca Al-Quran karena merasa Al Qur'an adalah suatu kebutuhan	3	20	22
2	Saya membaca Al-Quran karena merasa mempunyai kewajiban	6	23	22
3	Saya membaca Al-Quran atas dasar takut dimarai orang tua	25	11	9
4	Saya membaca Al-Quran supaya pintar tentang agama islam	0	20	25
<b>D</b>	<b>Kebiasaan Dalam Membaca Al-Quran</b>			
1	Setiap hari saya membaca Al-quran	6	19	20
2	Merasa senang mendengar bacaan Al-quran	0	19	26
3	Merasa kesulitan dalam mempelajari bacaan Al-quran	27	7	11

### 1. Penggunaan game online

Penelitian ini menggunakan 9 item soal pernyataan tentang penggunaan game online yaitu frekuensi bermain game online dan waktu bermain game online. 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 4 item soal valid yaitu pada tabel 5, 6, 7, 8.

**Tabel. 5**  
**Saya suka bermain game online**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	5	11,2 %
2.	Pernah	14	31,1 %
3.	Sering	26	57,7 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang jarang atau suka bermain game online sebanyak 5 orang (11,2 %), sementara yang menyatakan pernah bermain game online sebanyak 14 orang ( 31,1 %), dan yang menyatakan sering bermain game online jumlahnya mencapai 26 orang (57,7 %).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir semua murid TPQ Nurul Yaqin mengetahui permainan game online bahkan sebagian besar senang bermain game online.

**Tabel. 6**  
**Saya bermain game online seminggu satu kali**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	3	6,7 %
2.	Pernah	16	35,6 %
3.	Sering	26	57,7 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang jarang bermain game online sebanyak 3 orang (6,7 %), sedangkan yang pernah bermain game online sebanyak 16 orang (35,6 %), dan yang menyatakan sering jumlahnya mencapai 26 orang (57,7 %).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir semua murid TPQ Nurl Yaqin bermain game seminggu satu kali.

**Tabel. 7**  
**Saya merasa dengan bermain game membuat saya merasa senang**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	4	8,8 %
2.	Pernah	6	13,4 %
3.	Sering	35	77,8 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang jarang bermain game online sebanyak 4 orang (8,8 %), sementara yang

menyatakan pernah bermain game online ada 6 orang ( 13,4 %), dan yang menyatakan sering jumlahnya mencapai 35 orang (77,8 %).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir semua murid TPQ Nurl Yaqin menyatakan senang dalam game online.

**Tabel. 8**  
**Saya memakai uang saku untuk game online**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	25	55,6 %
2.	Pernah	10	22,2 %
3.	Sering	10	22,2 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa yang jarang memakai uang saku untuk game online sebanyak 25 orang (55,6 %), sementara yang menyatakan pernah sebanyak 10 orang ( 22,2 %), dan yang menyatakan sering sebanyak 10 orang (22,2 %).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir semua murid TPQ Nurul Yaqin jarang memakai uang saku untuk bermain game online.

b. Waktu bermain game online

Penelitian ini ditentukan oleh 5 item pernyataan valid, yaitu pernyataan tabel 9, 10, 11, 12, 13.



**Tabel. 9**  
**Lebih memilih game online dari pada belajar**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	17	37,8 %
2.	Pernah	14	31,1 %
3.	Sering	14	31,1 %
Jumlah		45	100 %

Pernyataan diatas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 37, 8 % responden jarang apabila lebih memilih game online dari pada belajar, sedangkan yang menyatakan pernah sebanyak 31,1% dan responden yang menyatakan sering sebanyak 31,1% jadi dapat dinyatakan bahwa hampir semua murid TPQ Nurl Yaqin tidak suka lebih bermain game online dari pada belajar.

**Tabel. 10**  
**Bermain game online untuk mengisi waktu luang**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	2	4,4 %
2.	Pernah	16	35,6 %
3.	Sering	27	60 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang jarang sebanyak 2 orang (4,4 %), sementara yang menyatakan pernah sebanyak 16 orang ( 35,6 %), dan yang menyatakan sering jika bermain game online untuk mengisi luang waktu jumlahnya mencapai 27 orang (60 %).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir semua murid TPQ Nurul Yaqin mengisi luang waktu untuk bermain game online.

**Tabel. 11**  
**Bermain game online akan membuat waktu terbuang sia-sia**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	12	26,7 %
2.	Pernah	14	31,1 %
3.	Sering	19	42,2 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang jarang sebanyak 12 orang (26, 7 %), sementara yang menyatakan pernah sebanyak 14 orang ( 31,1 %), dan yang menyatakan sangat sering apabila bermain game online membuat waktu terbuang sia-sia sejumlah 19 orang (42,2 %).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir semua murid TPQ Nurul Yaqin sering bermain game online akan membuat waktu terbuang sia-sia.

**Tabel. 12**  
**Bermain game online setiap hari**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	25	55,6 %
2.	Pernah	12	26,7 %

3.	Sering	8	17,7 %
Jumlah		45	100 %

Pernyataan diatas merupakan pernyataan negatif dan berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang jarang sebanyak 25 orang (55,6 %), sementara yang menyatakan pernah sebanyak 12 orang ( 26,7 %), dan yang menyatakan sering hanya 8 orang (17,7 %).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir semua murid TPQ Nurul Yaqin tidak suka bermain game online setiap hari.

**Tabel. 13**  
**Bermain game online ketika tidak ada tugas**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	3	6,7 %
2.	Pernah	17	37,7 %
3.	Sering	25	55,6 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang jarang ada 3 orang (6,7 %), sementara yang menyatakan pernah sebanyak 17 orang ( 37,7 %), dan yang menyatakan sering apabila bermain game online ketika tidak ada tugas jumlahnya mencapai 25 orang (55,6 %).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir semua murid TPQ Nurl Yaqin setuju lebih memilih bermain game online setelah menyelesaikan tugas.

Berdasarkan tabel.5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, dan 13 di atas, maka diperoleh nilai sebesar : 88, 93, 91, 44, 62, 96, 73, 44, dan 93, sehingga nilai rata-ratanya dapat dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini :

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

$$x = \frac{684}{9}$$

$$x = 76$$

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai hitung di atas berjumlah 76 dan nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah 44. Kemudian nilai ini digunakan untuk mencari interval yang membedakan antara responden yang memiliki nilai tertinggi dan terendah. Oleh karena itu maka ditentukan kelas interval sebagai berikut :

$$K = 1 + 3,3 \log N$$

$$K = 1 + 3,3 (1,301)$$

$$K = 1 + 4,293$$

$$K = 5,293 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

Setelah ditentukan kelas interval maka berikutnya ditentukan interval dengan rumus sebagai berikut :

$$i = \frac{H-L}{K} + 1$$

Keterangan :

H = Nilai tertinggi

L = Nilai terendah

K = Kelas interval

$$i = \frac{96 - 44}{6} + 1$$

$$i = \frac{52}{6} + 1$$

$$i = 8,7 + 1$$

$$i = 9,7 \text{ dibulatkan menjadi } 10$$

Dengan demikian dalam melakukan kategori dapat diperoleh hasil interval sebagai berikut :

**Tabel. 14**

**Interval Hasil Penelitian Game Online di TPQ Nurul Yaqin**

No	Interval	Rata-rata	Kategori
1	88 – 96	76	Sangat baik
2	77 – 87		Baik
3	66 – 76		Cukup
4	55 – 65		Kurang
5	44 – 54		Sangat kurang

Dari interval hasil penelitian tentang game online diatas, termasuk dalam kategori “cukup” yaitu berada pada interval nilai 66 – 76 dengan nilai rata-rata 76.

## 2. Minat Membaca Al-quran

Penelitian ini menggunakan 7 item soal pernyataan tentang minat membaca Al-quran yaitu berkeinginan membaca Al-quran, mempunyai kebiasaan dalam membaca Al-quran. Uraian tentang hasil penelitian mengenai minat membaca Al-quran berdasarkan jawaban responden secara keseluruhan akan diuraikan sebagai berikut :

### a. Berkeinginan Membaca Al-Quran

Penelitian ini ditentukan oleh 4 item soal yang mengarah pada berkeinginan membaca Al-quran, 4 soal pernyataan tersebut ada pada tabel 15, 16, 17, 18.

**Tabel. 15**  
**Saya membaca Al-Quran karena merasa Al Qur'an adalah suatu kebutuhan**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	3	6,7 %
2.	Pernah	20	44,5 %
3.	Sering	22	48,8 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang jarang hanya 3 orang (6,7 %), sementara yang menyatakan pernah sebanyak 20 orang ( 44,5 %), dan yang menyatakan sering apabila membaca Al-quran merupakan suatu kebutuhan jumlahnya sebanyak 22 orang (48,8 %).

Hal ini menunjukkan bahwa membaca Al-quran adalah suatu kebutuhan bagi murid di TPQ Nurul Yaqin.

**Tabel. 16**  
**Saya membaca Al-Quran karena merasa mempunyai kewajiban**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	0	0
2.	Pernah	23	51,1 %
3.	Sering	22	48,9 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang menyatakan pernah sebanyak 23 orang ( 51,1 %), dan yang menyatakan sering bahwa membaca Al-quran merupakan suatu kewajiban jumlahnya 22 orang ( 48,9 %).

Hal ini menunjukkan bahwa membaca Al-quran merupakan suatu kewajiban bagi murid TPQ Nurul Yaqin.

**Tabel. 17**  
**Saya Membaca Al-quran atas dasar takut dimarahi orang tua**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	25	55,6 %
2.	Pernah	11	24,4 %
3.	Sering	9	20 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas merupakan pernyataan negatif dan dapat diketahui bahwa murid yang jarang membaca Al-quran sebanyak 25

orang (55,6 %), sementara yang menyatakan pernah 11 orang ( 24,4 %), dan yang menyatakan sering hanya 9 orang (20 %).

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan murid TPQ Nurul Yaqin membaca Al-quran bukan karena takut kepada orang tua melainkan atas kehendak dirinya sendiri.

**Tabel. 18**  
**Saya Membaca Al-quran supaya pintar tentang agama islam**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	0	0
2.	Pernah	20	44,5 %
3.	Sering	25	55,5 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang menyatakan pernah membaca Al-quran supaya pintar agama sebanyak 20 orang ( 44,5 %), dan yang menyatakan sering apabila membaca Al-quran agar supaya pintar tentang agama islam jumlahnya mencapai 25 orang (55,5 %).

Hal ini menunjukkan bahwa semua murid di TPQ Nurul Yaqin membaca Al-quran agar menambah ilmu tentang agama islam.



b. Kebiasaan Dalam Membaca Al-Quran

Penelitian ini ditentukan oleh 3 item soal valid yang mengarah pada kebiasaan dalam membaca Al-quran, 3 item pernyataan tersebut pada tabel 19, 20, 21.

**Tabel. 19**  
**Setiap Hari Saya Membaca Al-Quran**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	6	13,3 %
2.	Pernah	19	42,2 %
3.	Sering	20	44,5 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang jarang membaca Al-quran 6 orang (13,3 %), sementara yang menyatakan pernah sebanyak 19 orang (42,2 %), dan yang menyatakan sering apabila setiap hari selalu membaca Al-quran jumlahnya 20 orang (44,5 %).

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan murid TPQ Nurul Yaqin membaca Al-quran setiap hari.

**Tabel. 20**  
**Merasa Senang Mendengar Bancaan Al-Quran**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	0	0
2.	Pernah	19	42,2 %
3.	Sering	26	57,8 %
Jumlah		45	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang menyatakan pernah mendengarkan bacaan Al-quran sebanyak 19 orang ( 42,2 %), dan yang menyatakan sering mendengarkan bacaan Al-quran jumlahnya mencapai 26 orang (57,7 %).

Hal ini menunjukkan bahwa semua murid TPQ Nurul yaqin merasa senang apabila mendengar bacaan Al-Quran.

**Tabel. 21**  
**Saya Merasa Kesulitan dalam Mempelajari Bacaan Al-Quran**

No	Opsi Jawaban	Banyak Murid	Prosentasi
1.	Jarang	27	60 %
2.	Pernah	7	15,6 %
3.	Sering	11	24,4 %
Jumlah		45	100 %

Pernyataan diatas merupakan pernyataan negatif, berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa murid yang sering kesulitan dalam mempelajari Al-quran sebanyak 27 orang (60 %), sementara yang menyatakan pernah hanya 7 orang ( 15,6 %), dan yang menyatakan sangat sering jumlahnya 11 orang (24,4 %).

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan murid TPQ Nurul Yaqin tidak merasa kesulitan dalam mempelajari bacaan Al-quran.

Berdasarkan tabel.15, 16, 17, 18, 19, 20, dan 21 di atas, maka diperoleh nilai sebesar : 93, 100, 44, 100, 87, 100 dan 40, sehingga nilai rata-ratanya dapat dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini :

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

$$x = \frac{564}{7}$$

$$x = 80$$

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai hitung di atas berjumlah 80 dan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 40. Kemudian nilai ini digunakan untuk mencari interval yang membedakan antara responden yang memiliki nilai tertinggi dan terendah. Oleh karena itu maka ditentukan kelas interval sebagai berikut :

$$K = 1 + 3,3 \log N$$

$$K = 1 + 3,3 (1,301)$$

$$K = 1 + 4,293$$

$$K = 5,293 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

Setelah ditentukan kelas interval maka berikutnya ditentukan interval dengan rumus sebagai berikut :

$$i = \frac{H-L}{K} + 1$$

Keterangan :

H = Nilai tertinggi

L = Nilai terendah

K = Kelas interval

$$i = \frac{100 - 40}{6} + 1$$

$$i = \frac{60}{6} + 1$$

$$i = 10 + 1$$

$$i = 11$$

Dengan demikian dalam melakukan kategori dapat diperoleh hasil interval sebagai berikut :

**Tabel. 22**

**Interval Hasil Penelitian Minat Membaca Al-Quran di TPQ Nurul  
Yaqin**

No	Interval	Rata-rata	Kategori
1	88 – 100	80	Sangat baik
2	76 – 87		Baik
3	64 – 75		Cukup
4	52 – 63		Kurang
5	40 – 51		Sangat kurang

Dari interval hasil penelitian tentang minat baca Al-Quran diatas, termasuk dalam kategori “baik” yaitu berada pada interval nilai 76 – 87 dengan nilai rata-rata 80.

### 3. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an

Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat membaca Al-Qur'an penulis mengumpulkan data tes hasil pembelajaran terkait dengan pengetahuan dasar tentang game online dan minat membaca Al-Qur'an di TPQ Nurul Yaqin. Adapun tes tersebut terdiri dari 4 aspek yaitu :

- A. Definisi game online
- B. Manfaat game online
- C. Keterampilan dalam menulis Al-Quran
- D. Hukum tajwid

No	Nama Murid	Pensekoran				Total Skor
		A	B	C	D	
1	Adelia putri	16	14	20	22	72
2	Aditia aulia fatah	14	14	20	19	67
3	Aditia saputra	13	12	19	18	62
4	Afro' suroyya	18	22	22	24	86
5	An nisa azzahwa	13	15	18	18	64
6	Aliya fitria raihana	15	14	17	19	65
7	Ahmad zaky al mubarok	16	17	20	20	73
8	Ananda devita amalia	13	14	18	20	65
9	Azka takhiyah	14	17	20	20	71
10	Bagas kurnia saputra	11	16	20	20	67
11	Bilqis aulia khoirun nisa	15	12	21	20	68
12	Dinar maulana	10	14	22	19	65

13	Dwi farel andika	18	17	23	20	78
14	Elsa via wulandari	15	14	19	21	69
15	Fachri all barr	12	13	17	20	62
16	Farah isnaini	14	15	19	20	68
17	Fauzia nur aulia	12	13	19	19	63
18	Ferdi nanda saputra	13	12	17	18	60
19	Hanifatul awaliyah	17	19	20	18	74
20	Huwaidah zahro el yumna	11	17	19	20	67
21	Ika ramadhaniatus	14	16	18	18	66
22	Khamimah	15	13	18	17	63
23	Muhimmatul aulia	19	17	17	19	72
24	Muhammad irfan	13	14	18	17	62
25	Muhammad iqbal bakti	14	16	20	19	69
26	Muhammad izzatul fahmi	12	15	18	18	63
27	Muhammad mujtaba muhabbab	14	16	17	19	66
28	Muhammad rangga aditia	15	14	16	18	63
29	Muhammad reysa irsyadillah	12	10	15	18	55
30	Muhammad rizqi saputra	15	16	19	19	69
31	Muhammad safaras	13	10	18	19	60
32	Muhammad saifuddin	14	10	17	16	57

33	Naila kamilatus sifa	10	11	19	17	57
34	Najwa nabila	13	12	17	18	60
35	Naura nihlatuz zahra	13	12	20	18	63
36	Nurul azkia	12	11	19	18	60
37	Salma	14	13	17	16	60
38	Salma liviana	14	12	17	18	61
39	Salis nurus sa'adah	11	10	17	17	55
40	Wanda aidella	13	10	20	19	62
41	Yeni silvianingsih	10	13	22	21	66
42	Zaid al mubarak	10	13	21	20	64
43	Zahratus syifa	13	12	20	19	64
44	Zulia karimatun nisa	14	10	20	17	61
45	Zulia margareta	15	17	19	19	70

Berdasarkan data dari tes hasil pembelajaran murid TPQ Nurul Yaqin diatas, langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

Mencari rata-rata hasil pembelajaran di TPQ Nurul Yaqin dengan rumus:

$$x = \frac{\sum X}{N}$$

$$x = \frac{2934}{45}$$

$$x = 62$$

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai hitung di atas berjumlah 62 dan nilai tertinggi sebesar 86 dan nilai terendah 55 . Kemudian nilai ini digunakan untuk mencari interval yang membedakan antara responden yang memiliki nilai tertinggi dan terendah. Oleh karena itu maka ditentukan kelas interval sebagai berikut :

$$K = 1 + 3,3 \log N$$

$$K = 1 + 3,3 (1,301)$$

$$K = 1 + 4,293$$

$$K = 5,293 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

Setelah ditentukan kelas interval maka berikutnya ditentukan interval dengan rumus sebagai berikut :

$$i = \frac{H-L}{K} + 1$$

Keterangan :

H = Nilai tertinggi

L = Nilai terendah

K = Kelas interval

$$i = \frac{86-55}{6} + 1$$

$$i = \frac{31}{6} + 1$$

$$i = 5 + 1$$

$$i = 6$$



Dengan demikian dalam melakukan kategori dapat diperoleh hasil interval sebagai berikut :

**Tabel. 23**

**Interval Nilai Hasil Pengaruh Game Online Terhadap Minat Baca Al-Quran Al-Quran di TPQ Nurul Yaqin**

No	Interval	Rata-rata	Kategori
1	83 – 86	62	Sangat baik
2	76 – 82		Baik
3	69 – 75		Cukup
4	62 – 68		Kurang
5	55 – 61		Sangat Kurang

Dari interval nilai hasil pembelajaran tentang pengaruh game online terhadap minat baca Al-Quran diatas, termasuk dalam kategori “kurang” yaitu berada pada interval nilai 62 – 68 dengan nilai rata-rata 62

Kemudian dari interval di atas dapat diketahui :

- Murid yang hasil tes pengaruh game online terhadap minat membaca Al-Quran di TPQ sangat baik ( 83-86 ) sebanyak 1 murid.
- Murid yang hasil tes pengaruh game online terhadap minat membaca Al-Quran di TPQ baik ( 76-82 ) sebanyak 1 murid.
- Murid yang hasil tes pengaruh game online terhadap minat membaca Al-Quran di TPQ cukup ( 69-75 ) sebanyak 9 murid.

- Murid yang hasil tes pengaruh game online terhadap minat membaca Al-Quran di TPQ kurang ( 62-68) sebanyak 24 murid.
- Murid yang hasil tes pengaruh game online terhadap minat membaca di TPQ sangat kurang ( 55-61 ) sebanyak 10 murid.

Setelah diketahui berapa banyak murid yang hasil tes belajar di TPQ sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang kemudian diprosentasikan dengan rumus sebagai berikut :

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekwensi dari setiap jawaban yang telah menjadi pilihan responden.

N : Jumlah responden

**Tabel 24**

**Frekuensi dan Prosentase Nilai Hasil Pengaruh Game Online Terhadap Minat Baca Al-Quran Al-Quran di TPQ Nurul Yaqin**

<b>NO</b>	<b>Interval</b>	<b>Kode</b>	<b>Frrekuensi</b>	<b>Prosentase</b>
1	83 – 86	A	1	2.2 %
2	76 – 82	B	1	2.2 %
3	69 – 75	C	9	20 %
4	62 - 68	D	24	53 %
5	55 - 61	E	10	22.2 %