

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin

Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin awalnya pada tahun 1998 Madrasah masih tergabung dalam satu sistem pengajaran pondok pesantren yakni Ponpes Babussalam, waktu belajarnya adalah pagi sampai siang. Pada tahun 1999 madrasah memperoleh ijin operasional dengan nama madrasah yakni Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin.

Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin secara geografis berlokasi di jalan Setia RT. 37 Pemurus Dalam, Kec. Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan dengan nomor statistik MTs 121263710022 dan nomor pokok sekolah nasional 30315484. Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin terakreditasi B berdasarkan SK No.239/KEP/BAP-SM/XI/KU/2017.

Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin berada di tengah-tengah pemukiman penduduk, tidak jauh dari jalan yang mudah untuk di akses. Adapun batas-batas yang mengelilingi madrasah ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan SMAN 13 Banjarmasin
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Mushollah Babussalam
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan rumah penduduk

- d. Sebelah Timur berbatasan dengan MI Babussalam Banjarmasin.

Sejak didirikan sampai sekarang Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin mengalami beberapa pergantian Kepala Madrasah, yaitu sebagai berikut:

- a. Badarudi, S.Ag sejak tahun 1998 sampai tahun 2003
- b. Drs. Juniansyah sejak tahun 2003 sampai tahun 2004
- c. Junaidi, S.Ag sejak tahun 2004 sampai tahun 2008
- d. Maulana, Lc sejak tahun 2008 sampai tahun 2011
- e. Lini Khalisa, S.Ag sejak tahun 2011 sampai sekarang.

2. Visi, Misi, dan Tujuan yang dikembangkan Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin.

Kepala sekolah bersama-sama dengan seluruh warga sekolah senantiasa berusaha untuk meningkatkan dan mengembangkan sekolah ini dengan berbagai upaya yang maksimal untuk mewujudkan visi, misi, dan tujuan sekolah. Adapun visi, misi, dan tujuan Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin adalah sebagai berikut:

- a. Visi Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin
- b. Terciptanya generasi yang Islami, berakhlakul karimah, berilmu pengetahuan dan berwawasan luas.
- c. Misi Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin
 - 1) Menciptaan lembaga pendidikan yang Islami

- 2) Menyiapkan peserta didik yang memiliki pengetahuan agama Islam yang luas
- 3) Menyiapkan output yang berakhlakul karimah, berilmu pengetahuan dan berwawasan luas.

d. Tujuan Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin

- 1) Dapat mengamalkan ajaran agama Islam hasil proses dan pengajaran serta pembiasaan
- 2) Menguasai dasar IPTEK sebagai bekal untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi
- 3) Sebagai pelopor dan penggerak di masyarakat
- 4) Menjadi madrasah yang diminati oleh masyarakat

3. Keadaan Kepala Madrasah, Guru, dan Tata Usaha Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin

Jumlah guru dan tata usaha di Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin pada tahun pelajaran 2022/2023 ada 8 orang. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel sebagai berikut:

TABEL 4.1 KEADAAN GURU DAN STAF MTS BABUSSALAM BANJARMASIN

No	Nama	Pangkat	Pendidikan Terakhir	Mengajar Mata Pelajaran
1.	Lini Khalisa, S.Ag	Penata Muda Tk.I/IIIb	S1	Kepala Madrasah, Guru Bahasa Indonesia, dan Seni Budaya
2.	H.Husin Anshari, S. Ag	Pembina /Iva	S1	Wakil Kepala Madrasah, Guru Qur'an Hadits, Fiqih, dan Bahasa Indonesia
3.	Junaidi, S. Ag	GTY	S1	Guru SKI, Qur'an Hadits, dan PKN
4.	Murniyati, S. Ag	GTY	S1	Guru IPA dan Seni Budaya
5.	Hasbullah, S.Pd.I	GTY	S1	Guru Bahasa Arab, PJK, dan IPS
6.	Sirril Birri, S.Pd.I	GTY	S1	Guru Akidah Akhlak, PJK, dan Matematika
7.	Norhidayah, S.Pd.I	GTY	S1	Guru Bahasa Inggris dan Prakarya
8.	Hendri Winata, S.Pd.I	-	S1	Operator Data dan TU

4. Keadaan Siswa Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin

Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin pada tahun 2022/2023 memiliki siswa sebanyak 123 orang, data dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

TABEL 4.2 SISWA MTS BABUSSALAM BANJARMASIN

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VII	17	13	30
2	VIII	38	13	51
3	IX	27	15	42
Jumlah		71	52	123

5. Keadaan Sarana dan Prasarana Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin

Kondisi bangunan Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin merupakan bangunan permanen yang didirikan pada 1998. Bangunan Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin terdiri dari beberapa ruangan, yaitu ruang kepala sekolah, ruang guru, kelas (ruang belajar), tempat ibadah, dan bangunan lainnya. Untuk lebih jelasnya mengenai keadaan sarana dan prasarana Madrasah Tsanawiyah Babussalam Banjarmasin dapat dilihat dalam tabel di bawah ini sebagai berikut:

TABEL 4.3 SARANA PRASARANA MTS BABUSSALAM BANJARMASIN

No.	Nama Ruangan	Jumlah	Satuan	Kondisi
1	Ruang Kelas/ Belajar	5 Buah	M ²	Baik
2	Kantor Kepsek	1 Buah	M ²	Baik
3	Kantor Tata Usaha	1 Buah	M ²	Baik
4.	Ruang Dewan Guru	1 Buah	M ²	Baik
5.	Ruang BP/BK dan UKS	1 buah	M ²	Baik
6.	Ruang Perpustakaan	1 buah	M ²	Baik
7.	Ruang Labolatorium Bahasa	1 buah	M ²	Kurang Baik
8	WC Guru	2 buah	M ²	Baik
9	WC Siswa	2 buah	M ²	Baik
10	Ruang perlengkapan/gudang	1 buah	M ²	Baik
11	Mushala	1 buah	M ²	Baik
12	Koperasi	1 buah	M ²	Baik
13	Ruang OSIS	1 buah	M ²	Baik
14	Meja/Kursi Kepala Sekolah	1	Set	Cukup Baik
15	Meja/Kursi Guru di Kantor	8	Set	Cukup Baik
16	Meja / Kursi Guru di Kelas	5	Buah	Cukup Baik
17	Meja Siswa	140	Buah	Cukup Baik
18	Kursi Siswa	140	Buah	Cukup Baik
19	Meja Komputer	1	Buah	Cukup Baik
20	Papan Tulis / White Board	5	Buah	Cukup Baik
21	Papan Data Kantor	6	Buah	Cukup Baik
22	Tape / Radio / DVD	1	Buah	Cukup Baik

LANJUTAN TABEL 4.3 SARANA MTS BABUSSALAM BANJARMASIN

No.	Nama Ruangan	Jumlah	Satuan	Kondisi
23	Kursi Tamu	1	Set	Cukup Baik
24	Pengeras Suara/Mic	1	Set	Cukup Baik
25	LCD Proyektor	1	Buah	Cukup Baik
26	Komputer/Dekstop	1	Buah	Baik
27	Printer	1	Buah	Kurang Baik
28	Tempat Sampah	7	Buah	Baik
29	Lemari Kaca (Rak Piala)	1	Buah	Baik
30	Lemari kaca Kepala Sekolah	1	Buah	Baik

B. Hasil Uji Instrumen

1. Professional Judgement

Sebelum peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Minat Membaca Alquran pada Siswa MTs Babussalam Banjarmasin” maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba pada siswa MTsN Banjarmasin Selatan 3 kelas VIII pada tanggal 1 februari 2024.yang berjumlah 33 siswa. Uji coba dilakukan setelah melalui pemeriksaan validasi instrumen dengan mengetes validitas konstruksi (*construct validity*) menggunakan *Professional Judgement* yaitu Widia Aris Radiani, M.Psi. Instrumen yang telah disusun dan dibangun terkait aspek-aspek yang relevan diukur dan diamati berdasarkan teori tertentu, kemudian dikonstruksi bersama para ahli. Lalu instrumen diuji coba pada responden yang bukan merupakan sampel penelitian dari

populasinya. Data yang didapatkan setelah itu dimasukan kedalam tabel menggunakan software SPSS untuk melakukan validitas konstruksi dengan analisis faktor atau dengan menghubungkan antara skor item instrumen.

2. Uji validitas (*Tryout*)

Uji validitas ialah sebuah standar yang menunjukkan ketepatan atau kebenaran sebuah instrumen penelitian¹. Uji validitas instrumen penelitian ini mempergunakan IBM SPSS Statistics versi 22. Validitas instrumen ditetapkan atas perbandingan rhitung dengan rtabel². Dalam penelitian ini diperoleh nilai rtabel ialah 0,355 dan signifikansi 5%. Ketika nilai rhitung > rtabel maka ditetapkan valid, sebaliknya juga begitu, ketika nilai rhitung < rtabel maka ditetapkan tidak valid.

3. Uji reliabilitas (*Tryout*)

Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reabilitas dengan menggunakan metode Alpha Cronbach's diukur berdasarkan skala Alpha cronbach's 0 sampai dengan 1. Reliabilitas suatu konstruk variabel dikatakan baik jika memiliki nilai Alpha Cronbach's > dari 0.60.

a. Skala intensitas bermain *game online*

Skala intensitas bermain *game online* yang terdiri dari 23 item diuji validitas menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Excel for Windows dan IBM

¹Slamet Riyanto dan Aglis Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. (Deepublish, 2020), 63.

²Sinambela, *Metode Penelitian Kuantitatif Teoritik dan Praktik*, 237.

SPSS versi 22.00 for Windows, hasil analisis yang didapatkan ialah sebanyak 8 item gugur dan 15 item valid.

TABEL 4.4 NILAI KOEFISIEN AITEM INTENSITAS BERMAIN GAME
ONLINE TRY OUT

Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
X1	1	0,355	Valid
X2	1,000	0,355	Valid
X3	0,486	0,355	Valid
X4	0,271	0,355	Tidak valid
X5	0,521	0,355	Valid
X6	0,639	0,355	Valid
X7	0,642	0,355	Valid
X8	0,520	0,355	Valid
X9	0,437	0,355	Valid
X10	0,483	0,355	Valid
X11	0,335	0,355	Tidak valid
X12	0,410	0,355	Valid
X13	0,456	0,355	Valid
X14	0,511	0,355	Valid
X15	0,394	0,355	Valid
X16	0,346	0,355	Tidak valid
X17	0,494	0,355	Valid
X18	0,355	0,355	Valid
X19	0,044	0,355	Tidak valid
X20	0,092	0,355	Tidak valid
X21	0,134	0,355	Tidak valid
X22	0,-072	0,355	Tidak valid
X23	0,177	0,355	Tidak valid

TABEL 4.5 *BLUEPRINT* SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TRY OUT

NO	Aspek	Indikator	Favorable		Unfavorable		Jumlah
			Valid	Tidak valid	Valid	Tidak valid	
1	Durasi	Lamanya waktu yang dihabiskan individu ketika bermain game online	1,2,5,7	4	3,6	-	7
2	Frekuensi	Seberapa sering individu bermain game online dalam waktu tertentu	8,9,10,13	-	12	11	6
3	Konsentrasi	konsentrasi saat bermain game online Individu menikmati aktivitas bermain game online Individu mengesampingkan kegiatan lain	14,15,17,18	20,22,23		16,19,21,	10

Item yang valid mempunyai nilai $R_{hitung} > \text{nilai } R_{tabel}$, namun jika $R_{hitung} < \text{nilai } R_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Dari hasil perhitungan diperoleh 8 item yang tidak valid yakni nomor 4, 11, 16, 19, 20, 21, 22, 23.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.876	23

b. Skala minat membaca Alquran

TABEL 4.6 NILAI KUEFISIEN AITEM SKALA MINAT MEMBACA ALQURAN TRY OUT

Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Y1	1	0,355	Valid
Y2	0,045	0,355	Tidak valid
Y3	0,479	0,355	Valid
Y4	0,382	0,355	Valid
Y5	0,131	0,355	Tidak valid
Y6	0,646	0,355	Valid
Y7	-,233	0,355	Tidak valid
Y8	0,684	0,355	Valid
Y9	0,737	0,355	Valid
Y10	0,546	0,355	Valid
Y11	-,204	0,355	Tidak valid
Y12	-,385	0,355	Tidak valid
Y13	0,607	0,355	Valid
Y14	0,422	0,355	Valid
Y15	0,299	0,355	Tidak valid
Y16	0,572	0,355	Valid
Y17	0,404	0,355	Valid
Y18	0,439	0,355	Valid
Y19	0,182	0,355	Tidak valid
Y20	0,266	0,355	Tidak valid
Y21	0,126	0,355	Tidak valid
Y22	0,424	0,355	Valid
Y23	0,403	0,355	Valid

LANJUTAN TABEL 4.6 NILAI KUEFISIEN AITEM SKALA MINAT MEMBACA ALQURAN

Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Y24	-,079	0,355	Tidak valid
Y25	0,311	0,355	Tidak valid
Y26	-,095	0,355	Tidak valid
Y27	0,444	0,355	Valid
Y28	0,527	0,355	Valid
Y29	-,170	0,355	Tidak valid
Y30	0,377	0,355	Valid
Y31	0,424	0,355	Valid
Y32	-,280	0,355	Tidak valid
Y33	-,371	0,355	Tidak valid
Y34	0,222	0,355	Tidak valid
Y35	-,330	0,355	Tidak valid
Y36	0,000	0,355	Tidak valid
Y37	-,162	0,355	Tidak valid
Y38	-,114	0,355	Tidak valid
Y39	0,261	0,355	Tidak valid
Y40	0,466	0,355	Tidak valid
Y40	0,466	0,355	Tidak valid

TABEL 4.7 BLUEPRINT SKALA MINAT MEMBACA ALQURAN

No.	Aspek	Indikator	Favorable		Unfavorable		Jumlah
			Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	
1	Kognitif	Memori	1	-	3,4	2	4
		Pengalaman dan pemahaman	9,13,14	5,7,12	6,8,10	11	10
		Perhatian	17	15	16,18		4
		Bahasa	-	19,21	22,23	20,24	6
2	Afektif	Kesukaan	-	25,26	27,28,30	29	6
		Ketertarikan	31	34,	-	32,33,35	5
		Keikutsertaan		36,38,		37,39,40	5

Item yang valid mempunyai nilai Rhitung > nilai Rtabel, namun jika Rhitung < nilai Rtabel maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Dari hasil perhitungan diperoleh 22 item yang tidak valid yaitu: 2,5,7,12,11,15,19,21,20,24,25,29,34,32,33, 35,36,38,37,39,40.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.856	40

C. Hasil Analisis dan Interpretasi Data

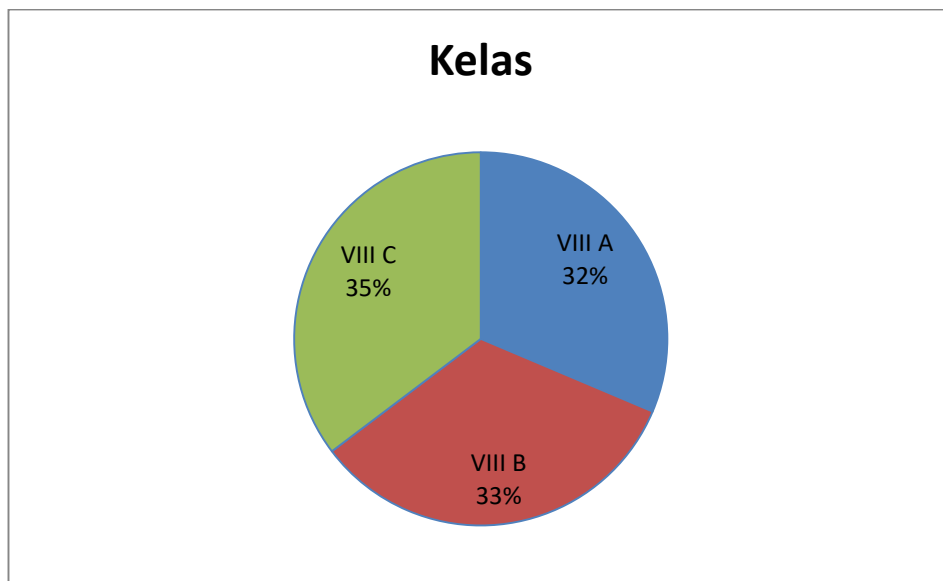
1. Gambaran Responden Penelitian

Responden penelitian ini adalah siswa kelas 8 MTs Babussalam Banjarmasin yang berjumlah 123 siswa dan sampel yang ditentukan sebesar 51 orang. Deskripsi umum pada penelitian ini berdasarkan kelas dan jenis kelamin.

TABEL 4.8 JUMLAH RESPONDEN SISWA KELAS VIII

Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
VIIIA	16	32%
VIIIB	17	33%
VIIIC	18	35%

Dari tabel diketahui sebanyak 51 siswa kelas VIII di MTs Babussalam Banjarmasin yang menjadi responden penelitian sebanyak 16 (32%) siswa kelas VIIIA, 17(33%) siswa kelas VIIIB dan 18(35%) siswa kelas VIIIC.



TABEL 4.9 GAMBARAN RESPONDEN BERDASARKAN JENIS KELAMIN

Jenis kelamin	Frekuensi	Persentasi(%)
Laki-laki	38	74,51%
Perempuan	13	25,49%
Total	51	100%



Data diagram memperlihatkan banyaknya responden laki-laki 38 orang (74%), dan banyaknya responden perempuan 13 orang (26%). Berdasarkan data tersebut sebagian besar responden adalah siswa laki-laki, hal ini disebabkan karena memang di kelas VIII MTs Babussalam Banjarmasin lebih banyak siswa laki-laki.

Peneliti memilih responden penelitian di kelas VIII dengan beberapa alasan pertimbangan yaitu :

- a. Usia dan Kematangan: Siswa kelas VIII biasanya berusia sekitar 13-14 tahun, yang peneliti anggap sudah cukup matang untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dan berpartisipasi dalam penelitian.
- b. Kurikulum dan Materi: Kelas VIII merupakan tahun kedua dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah, di mana siswa telah mempelajari berbagai materi dasar dan mulai memasuki tahap pemahaman yang lebih mendalam dan sudah menguasai lingkungan madrasah.
- c. Keterampilan Berpikir: Siswa kelas VIII telah mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis yang lebih baik, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan menganalisis data penelitian.
- d. Siswa kelas VIII lebih mudah dijangkau dan dihubungi dibandingkan dengan siswa kelas IX karena untuk kelas IX sudah harus fokus untuk mempersiapkan ujian kelulusan, sementara untuk siswa kelas VII masih masa transisi dari SD, oleh sebab itu peneliti memilih siswa kelas VIII sehingga memudahkan proses pengumpulan data.

- e. Permintaan dari Kepala Madrasah untuk diadakan penelitian di kelas VIII karena memang siswa yang paling banyak ada di kelas VIII.

TABEL 4.10 DESKRIPSI VARIABEL PENELITIAN
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
INTENSITAS	51	32	28	60	48.55	6.410
MINAT	51	22	34	56	45.12	4.706
Valid N (listwise)	51					

Berdasarkan tabel analisis diatas diketahui bahwa nilai maksimum dari variabel intensitas bermain *game online* yaitu 60, nilai minimumnya yaitu 31, nilai mean yaitu 48,55, dan nilai standar deviasi yaitu 6,410. Sedangkan nilai maksimum dari minat membaca Alquran yaitu 56, nilai minimumnya 34, nilai mean yaitu 45.12, dan nilai standar deviasi yaitu 4.706. Berdasarkan norma kategori atau kelompok menurut Saifuddin Azwar dalam tulisan Muh. Anwar HM dkk, sebagai berikut:

Rendah = $X < (M - 1 \cdot SD)$

Sedang = $(M - 1 \cdot SD) \leq X \leq (M + 1 \cdot SD)$

Tinggi = $X > (M + 1 \cdot SD)$

Keterangan: M : Mean (Rata-rata) SD : Standar Deviasi

Setelah melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut, diperoleh kategori atau kelompok untuk setiap variabel yang digunakan untuk analisis data variabel intensitas bermain *game online* dan minat membaca Alquran.

2. Analisis Data Intensitas Bermain *Game Online*

TABEL 4.11 TINGKAT INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	3	5.9	5.9	5.9
	Sedang	40	78.4	78.4	84.3
	Tinggi	8	15.7	15.7	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa tingkat intensitas bermain *game online* dengan presentase 5,9% pada kategori rendah sebanyak 3 siswa, dengan presentase 78.4% pada kategori sedang sebanyak 40 siswa, dan dengan presentasi 15,7% pada kategori tinggi sebanyak 8 siswa.

a) Tingkat Intensitas Bermain *Game Online* Berdasarkan Jenis Kelamin

TABEL 4.12 INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERDASARKAN JENIS KELAMIN

No.	Jenis kelamin	Kategori	Jumlah	Presentasi
1	Laki-laki	Rendah	0	0%
	Laki-laki	Sedang	30	58,82%
	Laki-laki	Tinggi	8	15,69%
2	Perempuan	Rendah	3	5,88%
	Perempuan	Sedang	10	19,61%
	Perempuan	Tinggi	0	0%
Total			51	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa laki-laki dengan persentase 0% pada kategori rendah sebanyak 0 siswa, dengan persentase 58,82% pada kategori sedang sebanyak 30 siswa, dan

dengan persentase 15,69% pada kategori tinggi sebanyak 8 siswa. Sedangkan tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa perempuan dengan persentase 5,88% pada kategori rendah yaitu sebanyak 3 siswa, dengan persentase 19,61% pada kategori sedang yaitu 10 siswa, dan dengan dengan persentase 0% pada kategori tinggi atau dengan frekuensi sebanyak siswa. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa yang lebih condong bermain *game online* adalah siswa laki-laki karena dikategori rendah tidak ada satupun atau 0% sementara siswa perempuan ada sebanyak 5,88%, dan siswa laki-laki ada dikategori tinggi sebanyak 15,69%, sementara siswa perempuan tidak ada dikategori tinggi satupun atau 0%.

b) Tingkat Intensitas Bermain *Game Online* Berdasarkan Kelas

TABEL 4.13 KATEGORISASI TINGKAT INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE BERSARKAN KELAS

NO.	KELAS	KATEGORI	JUMLAH	PERSENTASE
1	A	Rendah	1	1,96%
	A	Sedang	14	27,45%
	A	Tinggi	1	1,96%
2	B	Rendah	1	1,96%
	B	Sedang	12	23,53%
	B	Tinggi	4	7,84%
3	C	Rendah	1	1,96%
	C	Sedang	14	27,45%
	C	Tinggi	3	5,88%
Total		51		100%

Berdasarkan tabel analisis di atas terlihat bahwa tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VIIIA dengan persentase 1,96% pada kategori rendah yaitu sebanyak 1 siswa, dengan persentase 27,45% pada kategori sedang sebanyak 14 siswa, dan dengan persentase 1,96% pada kategori tinggi sebanyak 1 siswa. Tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VIIIB dengan persentase

1,96% pada kategori rendah yaitu sebanyak 1 siswa, dengan persentase 23,53% pada kategori sedang yaitu 12 siswa, dan dengan persentase 7,84% pada kategori tinggi atau dengan frekuensi sebanyak 4 siswa. Sedangkan tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VIIIC dengan persentase 1,96% pada kategori rendah yaitu sebanyak 1 siswa, dengan persentase 27,45% pada kategori sedang yaitu 14 siswa, dan dengan persentase 5,88% pada kategori tinggi atau dengan frekuensi sebanyak 3 siswa. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa intensitas bermain *game online* siswa kelas VIII MTs Babussalam Banjarmasin sebagian besar berada dikategori sedang dengan total sebanyak 78,45%.

3. ANALISIS MINAT MEMBACA ALQURAN

TABEL 4.14 TINGKAT MINAT MEMBACA ALQURAN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Rendah	5	9.8	9.8	9.8
Sedang	40	78.4	78.4	88.2
Tinggi	6	11.8	11.8	100.0
Total	51	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa tingkat minat membaca Alquran dengan persentase 9,8% pada kategori rendah sebanyak 5 siswa, dengan persentase 78,4% pada kategori sedang sebanyak 40 siswa, dan dengan persentase 11,8% pada kategori tinggi sebanyak 6 siswa.

a) Tingkat Minat Membaca Alquran Berdasarkan Jenis Kelamin

TABEL 4.15 MINAT MEMBACA ALQURAN BERDASARKAN JENIS KELAMIN

NO	Jenis kelamin	Kategori	Jumlah	Presentasi
1	Laki-laki	Rendah	4	7,84%
	Laki-laki	Sedang	30	58,82%
	Laki-laki	Tinggi	4	7,84%
2	Perempuan	Rendah	1	1,96%
	Perempuan	Sedang	10	19,61%
	Perempuan	Tinggi	2	3,92%
Total			51	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa minat membaca Alquran pada siswa laki-laki dengan persentase 7,84% pada kategori rendah sebanyak 4 siswa, dengan persentase 58,82% pada kategori sedang sebanyak 30 siswa, dan dengan persentase 7,84% pada kategori tinggi sebanyak 4 siswa. Sedangkan tingkat minat membaca Alquran pada siswa perempuan dengan persentase 1,96% pada kategori rendah yaitu sebanyak 1 siswa, dengan persentase 19,61% pada kategori sedang yaitu 10 siswa, dan dengan persentase 3,92% pada kategori tinggi atau dengan frekuensi sebanyak 2 siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa minat membaca Alquran pada siswa kelas VIII MTs Babussalam Banjarmasin dalam kategori sedang baik laki-laki maupun perempuan yang jumlah total persentasenya sebanyak 78,43%.

b) Katagorisasi minat membaca Alquran berdasarkan kelas

TABEL 4.16 MINAT MEMBACA ALQURAN BERDASAKAN KELAS

NO	KELAS	KATEGORI	JUMLAH	PERSENTASE
1	A	Rendah	2	3,92%
	A	Sedang	13	25,49%
	A	Tinggi	1	1,96%
2	B	Rendah	2	3,92%
	B	Sedang	14	27,45%
	B	Tinggi	1	1,96%
3	C	Rendah	1	1,96%
	C	Sedang	13	25,49%
	C	Tinggi	4	7,84%
Total		51		100%

Berdasarkan tabel analisis di atas terlihat bahwa tingkat minat membaca Alquran pada siswa kelas VIIIA dengan persentase 3,92% pada kategori rendah yaitu sebanyak 2 siswa, dengan persentase 25,49% pada kategori sedang sebanyak 13 siswa, dan dengan persentase 1,96% pada kategori tinggi sebanyak 1 siswa. Tingkat minat membaca Alquran pada siswa kelas VIIIB dengan persentase 3,92% pada kategori rendah yaitu sebanyak 2 siswa, dengan persentase 27,45% pada kategori sedang yaitu 14 siswa, dan dengan persentase 1,96% pada kategori tinggi atau dengan frekuensi sebanyak 1 siswa. Sedangkan tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VIIC dengan persentase 1,96% pada kategori rendah yaitu sebanyak 1 siswa, dengan persentase 25,49% pada kategori sedang yaitu 13 siswa, dan dengan persentase 7,84% pada kategori tinggi atau dengan frekuensi sebanyak 4 siswa. Sehingga dapat dilihat untuk minat membaca Alquran berdasarkan kelas baik siswa kelas VIIIA, VIIIB maupun VIIC sama-sama sebagian besar dengan katagori sedang.

4. Hasil Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Bentuk regresi yang optimal ditentukan oleh sejauh mana distribusi data tersebut normal. Untuk mengujinya, peneliti menghitung nilai residual dari data yang diperoleh. Selanjutnya, untuk menilai normalitas distribusi data, peneliti menganalisis nilai residual yang ada. Regresi yang baik dan ideal adalah yang memiliki nilai residual yang terdistribusi normal³. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Uji One Sample Kolmogorov-Smirnov, yang bertujuan untuk memeriksa apakah distribusi nilai residual mengikuti pola normal. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka distribusi nilai residual dianggap normal.

TABEL 4.17 ONE-SAMPLE KOLMOGOROV-SMIRNOV TEST

		Unstandardized Residual
N		51
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.38644010
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.058
	Negative	-.095
Test Statistic		.095
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Dari tabel analisis di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. yang berarti bahwa sebaran data yang sudah diuji normal, atas dasar nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang memiliki angka 0,200 dimana lebih besar dari 0,05.

³Edi, *Statistika Penelitian Analisis Manual Dan IBM SPSS*, (Yogyakarta: Edi Publisher, 2016),122.

b. Uji Linearitas

Untuk menentukan apakah distribusi data yang diperoleh bersifat linear, peneliti menggunakan uji linearitas. Uji linearitas dilaksanakan guna memeriksa sebaran data yang sudah dikumpulkan punya hubungan linear atau tidak. Apabila data yang diperoleh mempunyai hubungan linear, selanjutnya data bisa di analisis lebih lanjut⁴. Keputusan diambil berdasarkan nilai *Deviation from Linearity*; jika nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh memiliki distribusi linear.

TABEL 4.18 ANOVA TABEL UJI LINEARITAS

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
MI NA T * IN TE NS IT AS	Between Groups (Combined)	461.627	17	27.155	1.388	.205
	Linearity	145.251	1	145.251	7.424	.010
	Deviation from Linearity	316.376	16	19.774	1.011	.470
	Within Groups	645.667	33	19.566		
	Total	1107.294	50			

Berdasarkan tabel diketahui bahwa nilai signifikansi *Deviation from linearity* sebesar 0,470. Artinya yaitu data yang telah diuji berdistribusi linear dikarenakan nilai *Sig Deviation from linearity* sebesar 0,470 lebih besar dari 0,05.

⁴Edi, *Statistika Penelitian Analisis Manual Dan IBM SPSS*, (Yogyakarta: Edi Publisher, 2016), 191.

c. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana dilaksanakan guna melihat ada atau tidak kontribusi dari dua variabel baik positif ataupun negatif. Selain itu, dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana, juga bisa mengetahui seberapa besar kontribusi ataupun pengaruh yang diberikan variabel X kepada variabel Y.⁵

Untuk menguji hipotesis yang dipergunakan pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- d. H_0 = Tidak ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin.
- e. H_a = ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin.

Untuk mengetahui secara lebih jelas, dapat terlihat dalam tabel dibawah ini

TABEL 4.19 HASIL ANALISIS REGRESI LINEAR SEDERHANA
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	145.251	1	145.251	7.398	.009 ^b
	Residual	962.043	49	19.634		
	Total	1107.294	50			

Berdasarkan tabel terlihat bahwa nilai $F_{hitung} = 7.398 > F_{tabel} = 4,04$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,009 < 0,05$.

⁵Edi, *Statistika Penelitian Analisis Manual Dan IBM SPSS*, (Yogyakarta: Edi Publisher, 2016), 156.

1) Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan tabel terlihat bahwa nilai $F_{hitung} = 7.398 > F_{tabel} = 4,04$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,009 < 0,05$ dengan demikian, berdasarkan hasil dari pengolahan data yang diperoleh peneliti, hipotesis yang mengatakan “ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin” atau H_a dapat diterima.

2) Hasil Uji Koefisien Determinasi

Tabel hasil koefisien determinasi (R^2) Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran

TABEL 4.20 MODEL SUMMARY

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.362 ^a	.131	.113	4.431

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai atau hasil koefisien determinasi (R^2) adalah sebesar 0,131 atau 13,1 % adapun 0,869 atau 86,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain, yang mana pada penelitian ini tidak diteliti oleh peneliti.

5. Aspek Pembentukan Utama

a. Aspek Pembentukan Intensitas Bermain *Game Online*

Pada variabel intensitas bermain *game online* terdapat tiga aspek pembentuk yaitu durasi, frekuensi, dan konsentrasi. Untuk mengetahui nilai dari setiap aspek

peneliti melakukan perhitungan dengan menjumlahkan skor total setiap aspek kemudian dibagi dengan skor total variabel kemudian dikalikan 100%.

$$\text{Durasi} \quad : \frac{989}{2476} \times 100\% = 40\%$$

$$\text{Frekuensi} \quad : \frac{833}{2476} \times 100\% = 33\%$$

$$\text{Konsentrasi} \quad : \frac{681}{2476} \times 100\% = 27\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, aspek pembentuk yang paling dominan pada variabel intensitas bermain *game online*, yaitu durasi dengan persentase sebesar 40%, Sedangkan aspek frekuensi dengan persentase 33%, aspek konsentrasi dengan persentase 27%.

b. Aspek Pembentukan Minat Membaca Alquran

Pada variabel minat membaca alquran terdapat 2 aspek pembentuk, yaitu kognitif dan afektif. Untuk mengetahui nilai dari setiap aspek peneliti melakukan perhitungan dengan menjumlahkan skor total setiap aspek kemudian dibagi dengan skor total variabel kemudian dikalikan 100%.

$$\text{Kognitif} \quad : \frac{1957}{2302} \times 100\% = 85\%$$

$$\text{Afektif} \quad : \frac{491}{2302} \times 100\% = 15\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, aspek pembentuk yang paling dominan pada variabel minat membaca Alquran yaitu kognitif dengan persentase 85%. Sedangkan afektif memiliki peran yang lebih rendah yaitu dengan persentase 15%.

D. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah yang berada di MTs Babussalam Banjarmasin. Kuesioner yang telah disetujui oleh expert judgemen, selanjutnya dibagikan kepada 51 responden siswa MTs Babussalam Banjarmasin. Apabila data sudah terkumpul selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Kuesioner yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas yang dinyatakan valid dan reliabel dengan variabel independen yang berjumlah 15 item pernyataan dan variabel dependen yang berjumlah 18 item.

Hasil dari olah data berdasarkan tabel terlihat bahwa nilai $F_{hitung} = 7.398 > F_{tabel} = 4,04$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,009 < 0,05$ dengan demikian, berdasarkan hasil dari pengolahan data yang diperoleh peneliti, hipotesis yang mengatakan “ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin” atau H_a dapat diterima atau juga dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel.

Berdasarkan analisis data, peneliti menemukan tingkat pengaruh intensitas bermain *game online* pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin secara keseluruhan

dalam kategori tinggi sebesar 15,7%, kategori sedang sebesar 78,4%, dan kategori rendah sebesar 5,9%. Adapun untuk siswa laki-laki kategori rendah 0%, kategori sedang 58,82% dan kategori tinggi 15,69%. Untuk siswa perempuan kategori rendah 5,88%, kategori sedang 19,61% dan kategori tinggi 0%.

Siswa laki-laki yang paling banyak intensitas bermain *game online* karena termasuk kategori tinggi yaitu sebanyak 15,69% atau berjumlah 8 orang. Sementara untuk siswa perempuan tidak ada satupun yang termasuk kategori tinggi. Walaupun demikian juga dapat dikatakan sebagian besar siswa kelas VIII MTs Babussalam Banjarmasin termasuk aktif bermain *game online* karena ada 58,82% atau berjumlah 30 orang siswa laki-laki termasuk kategori sedang dalam bermain *game online* dan ada 19,61% atau berjumlah 10 orang siswa perempuan yang termasuk kategori sedang.

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Madrasah Ibu Lini Khalisa, S.Ag serta observasi di lapangan terdapat beberapa alasan mengapa siswa laki-laki lebih banyak bermain *game online* antara lain :

1. Faktor Psikologis: Kecenderungan berpetualang karena laki-laki cenderung memiliki kecenderungan berpetualang dan mencari tantangan, yang salah satunya dapat dipenuhi melalui *game online*. Dan kecenderungan bersaing karena laki-laki juga cenderung memiliki kecenderungan bersaing dan ingin menjadi yang terbaik, yang dapat dipenuhi diantaranya melalui *game online* yang memiliki sistem peringkat dan kompetisi.

2. Faktor Sosial: Teman laki-laki seringkali dipengaruhi oleh teman-temannya untuk bermain *game online*, sehingga mereka merasa ingin bergabung dan menjadi bagian dari komunitas tersebut. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik karena laki-laki yang kurang melakukan aktivitas fisik mungkin lebih cenderung untuk bermain *game online* sebagai alternatif untuk menghabiskan waktu luang.
3. Faktor Teknologi: Aksesibilitas karena *game online* sangat mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, komputer, dan konsol game. Selain itu, kualitas grafis yang semakin meningkat, sehingga membuatnya lebih menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.
4. Faktor lainnya antara lain kurangnya pengawasan siswa laki-laki yang kurang memiliki pengawasan dari orang tua atau wali mungkin lebih cenderung untuk bermain *game online* secara berlebihan.

Intensitas bermain *game online* pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin yang paling mendominasi, yaitu berada pada kategori sedang. Artinya siswa yang berada pada kategori sedang cenderung mempunyai keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh skor yang tinggi dalam *game online* dan rasa bosan ketika berada di rumah atau disekolah. Ketidakmampuan mengatur atau mengerjakan aktivitas penting, kurangnya pengontrolan dalam diri sehingga siswa kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari *game online* secara berlebihan, lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Rida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto dan Yani Tri Handayani pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Remaja *Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behavior*”. Stress, rasa kesepian dan kontrol diri lemah adalah faktor penyebab seseorang kecanduan internet khususnya pengguna *game online*.⁶ Menurut Smart mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu.⁷ Dalam sebuah penelitian, pengertian intensitas bermain *game online* adalah seringnya seseorang untuk melakukan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan melalui permainan yang terhubung dengan jaringan atau internet yang membutuhkan perangkat game, atau computer berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan individu secara berulang-ulang untuk memenuhi kebutuhannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra dengan judul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih” berdasarkan hasil wawancara tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas X di MA Al Furqon Prabumulih, dengan peserta didik kelas X peneliti memperoleh gambaran bahwa perilaku gangguan kecanduan *game online* mereka di pengaruhi

⁶Fadila Erida, Syarief Noer Robbiyanto, dan Yani Tri Handayani, “Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Remaja *Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behavior*,” dalam Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan Klinik Vol 1 No. 2, 2022. 33

⁷Hardiyansyah dan Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016,” dalam *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling* (E-Journal), 106.

oleh beberapa faktor di antaranya, kurang perhatian dari orang-orang terdekat, kurang kontrol, dan depresi.⁸

Berdasarkan hasil penelitian oleh Hafizha Fasya Satriawan, yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)” mengatakan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap agresivitas anak dan remaja di kecamatan Tallo kota Makassar. Jenis *game online* yang bertemakan kekerasan secara tidak langsung membuat anak-anak dan remaja meniru apa yang mereka lihat ketika bermain *game online*.⁹

Menurut Ajzen, ada tiga aspek dalam mengukur intensitas. Yang pertama adalah durasi, frekuensi dan konsentrasi.¹⁰ Durasi yang dimaksud disini adalah lamanya waktu yang dihabiskan dalam bermain *game online*, frekuensi disini berupa seringnya bermain *game online* dalam waktu tertentu dan konsentrasi berupa fokusnya dalam menikmati bermain *game online* atau dengan mengesampingkan hal lain.

Menurut Taufani, sebagaimana yang dikutip Rizka Setiyani mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca yaitu faktor personal dan

⁸Hardiyansyah dan Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016,” dalam *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling* (E-Journal), 108.

⁹Satriawan Hafizha Fasya, “Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Agresivitas Anak-Anak dan Remaja dikota Makassar (Studi Kasus Di Kecamatan Tallo),” *Hasanuddin student journal* 1, No. 2, Desember 2017, 133.

¹⁰Ulfiola Hardi, “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN SUSKA RIAU” (Skripsi, Riau, UIN SUSKA, 2021), 28

faktor institusional. Faktor personal adalah faktor yang ada dalam diri anak yang meliputi: usia, intelegensi, kemampuan membaca, sikap dan psikologi. Sedangkan faktor institusional adalah faktor yang ada di luar diri anak yang meliputi: ketersediaan jumlah buku-buku bacaan dan jenis bukunya, status sosial orang tuanya dan juga latar belakang.¹¹ Sementara itu menurut Rahim, sebagaimana dikutip Encang Saepuddin menegaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca yaitu:

- 1) Faktor fisiologis mencakup dalam kesehatan fisik, neurologis dan jenis kelamin.
- 2) Faktor intelektual secara umum intelegensi anak tidaklah sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam hal membaca.
- 3) Faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi kemajuan dan kemampuan anak dalam membaca. Faktor lingkungan mencakup dalam latar belakang dan pengalaman anak di rumah.
- 4) Faktor psikologis meliputi: motivasi, tingkat keterlibatan dan kematangan sosial dan emosi.¹²

Berdasarkan beberapa faktor yang mempengaruhi minat membaca menurut beberapa ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca Alquran anak adalah meliputi, faktor dari luar dan faktor dari dalam serta ketersediaan waktu untuk anak dalam membaca Alquran

¹¹Rizka Setiyani dan Nedin Badruzzaman, Tatan Muhajang, “Pengaruh Penguasaan Ilmu Tajwid terhadap Minat Membaca Alquran,” dalam *Proceddings-Open Acces* Vol. 1, No. 1, 2018, 106.

¹²Encang Saepuddin, “Tingkat Budaya Membaca Masyarakat” dalam *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* Vol. 3 No. 2, 2015, 137

juga karena faktor sosial ekonomi keluarga, dan pengaruh lingkungan dan terutama dorongan dari dalam diri atau bisa disebut dengan motivasi.

Hal ini juga berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti kepada salah satu responden terkait faktor yang menjadi minatnya untuk membaca Alquran yaitu karena di MTs Babussalam Banjarmasin ada pelajaran Alquran Hadits yang mengharuskan untuk membaca Alquran selain itu juga rutinitas yang ada di sekolah yang membiasakan untuk membaca Alquran bersama-sama. Sehingga membaca Alquran selain karena ingin mendapatkan pahala juga karena keharusan dilingkungan MTs Babussalam Banjarmasin untuk membaca Alquran.

E. Keterbatasan

Berdasarkan pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ada beberapa keterbatasan dialami penulis dalam penelitian pada siswa kelas VIII MTs Babussalam Banjarmasin yaitu:

1. Pengambilan data atau informasi yang diberikan responden melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sesuai atau sebenarnya, hal ini mungkin terjadi dikarenakan perbedaan pemikiran, melihat jawaban teman lainnya, anggapan dan pemahaman yang berbeda tiap responden atau dikarenakan faktor ke tidak jujur dalam pengisian pendapat responden dalam kuesionernya.
2. Objek penelitian hanya difokuskan pada kelas VIII, tentunya masih kurang untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya.