

**PENGARUH KECANDUAN BERMAIN *GADGET*  
TERHADAP MINAT MEMBACA AL-QUR'AN  
(STUDI KASUS SISWA/I MAN 1 MEDAN)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Agama (S.Ag.) pada Program Studi  
Ilmu Alquran dan Tafsir

Oleh:

**MUHAMMAD AKINA**

NIM. 0403172085



**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2022 M/1443 H**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Akina  
NIM : 0403172085  
Program Studi : Ilmu Alquran dan Tafsir  
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 15 Desember 1998  
Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan  
Alamat : Jalan Karet 15 No. 54, Kelurahan Mangga,  
Kecamatan Medan Tuntungan, Kota Medan 20141.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH KECANDUAN BERMAIN *GADGET* TERHADAP MINAT MEMBACA AL-QUR’AN (STUDI KASUS SISWA/I MAN 1 MEDAN)”** benar-benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, maka kesalahan dan kekeliruan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Medan, 1 Januari 2022

Hormat Saya



**MUHAMMAD AKINA**

NIM. 0403172085

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi Berjudul:  
**PENGARUH KECANDUAN BERMAIN *GADGET* TERHADAP  
MINAT MEMBACA AL-QUR'AN  
(STUDI KASUS SISWA/I MAN 1 MEDAN)**

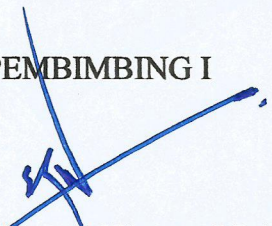
Oleh:  
**MUHAMMAD AKINA**  
NIM. 0403172085

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji dalam Ujian Munaqasyah Skripsi serta dapat disetujui dan disahkan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Agama (S.Ag.) pada Program Studi Ilmu Alquran dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

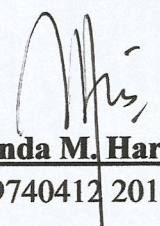
Medan, 1 Januari 2022

*Menyetujui,*

PEMBIMBING I

  
**Dr. H. Sugeng Wanto, M.Ag.**  
NIP. 19771024 200710 1 001

PEMBIMBING II

  
**Dr. Aprilinda M. Harahap, M.Ag.**  
NIP. 19740412 201411 2 001

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Akina  
NIM : 0403172085  
Program Studi : Ilmu Alquran dan Tafsir  
Fakultas : Ushuluddin dan Studi Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa/i MAN 1 Medan)

Skripsi dengan judul tersebut telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Skripsi Strata-1 (S-1) Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan pada hari Selasa tanggal 8 Februari 2022.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Agama (S.Ag.) pada Program Studi Ilmu Alquran dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Medan, 3 Maret 2022 M  
30 Rajab 1443 H

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam  
UIN Sumatera Utara Medan**

**Ketua**

**Dr. Muhammad Nuh Siregar, MA.**  
NIP. 19770611 201411 1 001

**Sekretaris**

**Yuzaidi, M.Th.**  
NIP. 19770213 200711 1 001

**Dewan Penguji**

1. **Dr. H. Sugeng Wanto, M.Ag.**  
NIP. 19771024 200710 1 001

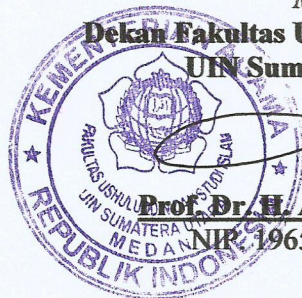
2. **Dr. Aprilinda M. Harahap, M.Ag.**  
NIP. 19740412 201411 2 001

3. **Dr. Mardian Idris Harahap, M.Ag.**  
NIP. 19770718 200501 1 008

4. **Dr. Ziaulhaq, M.A.**  
NIP. 19821101 201101 1 007

*Mengetahui,*

**Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam  
UIN Sumatera Utara Medan**



**Prof. Dr. H. Amroeni Drajat, M.Ag.**  
NIP. 19650212 199403 1 001

## ABSTRAK



Nama : Muhammad Akina  
NIM : 0403172085  
Program Studi : Ilmu Alquran dan Tafsir  
Fakultas : Ushuluddin dan Studi Islam  
Judul Skripsi : “Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Al-Qur’an (Studi Kasus Siswa/i MAN 1 Medan)”  
Pembimbing I : Dr. H. Sugeng Wanto, M.Ag.  
Pembimbing II : Dr. Aprilinda M. Harahap, M.Ag.

---

Penggunaan *gadget* pada siswa ketika belajar di kelas menjadi perhatian utama bagi penulis. Hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk melaksanakan penelitian dan menjadikannya dalam bentuk karya ilmiah berupa skripsi. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan bermain *gadget* dan tingkat minat membaca Al-Qur’an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan, serta mengetahui ada tidaknya pengaruh antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur’an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto* dan pendekatan penelitian kausal. Populasi pada penelitian ini adalah siswa/i Kelas XII IIK 1, 2, dan 3 Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan berjumlah 100 orang dan sampel penelitian sebanyak 75 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket sebanyak 18 butir pertanyaan dan sumber data penelitian berasal dari angket dan dokumentasi penelitian.

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif, tingkat kecanduan bermain *gadget* pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan memiliki persentase sebesar 23,64% dan termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan, minat membaca Al-Qur’an memiliki persentase sebesar 42,72% dan termasuk dalam kategori sedang juga.

Berdasarkan hasil analisis data statistik inferensial, dari pengujian korelasi Pearson *Product Moment* diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,26 dan  $r_{tabel}$  sebesar 0,227 sehingga  $r_{hitung}$  lebih besar daripada  $r_{tabel}$ . Maka,  $H_a$  diterima dan dinyatakan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur’an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan dan korelasi tersebut berada pada tingkat hubungan rendah. Dari hasil uji hipotesis atau t-test, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,348 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,993 sehingga  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ . Maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur’an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

**Kata Kunci** : Kecanduan Bermain Gadget, Minat Membaca Al-Qur’an

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Segala puji hanya bagi Allah *Subhaanahu wa ta'aala* yakni *Rabb* sang penguasa alam semesta dan atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya tersebut penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah yang berbentuk skripsi ini sebagaimana mestinya. *Shalawat* berangkai salam semoga selalu tercurah kan kepada Baginda Nabi Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa sallam* yang menjadi panutan utama kita serta mengubah gelapnya zaman kebodohan menjadi terangnya zaman ilmu pengetahuan. Semoga dengan amal perbuatan baik yang kita kerjakan dan berdasarkan apa yang diperintahkan kepada kita dapat membawa *syafa'at* di hari akhir kelak.

Atas karunia dan *inayah-Nya* juga penulis mampu menyelesaikan karya ilmiah yang berbentuk skripsi ini dengan judul: **“Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa/i MAN 1 Medan)”**. Untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Agama Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari bahwa tanpa arahan dan bimbingan dari dosen dan berbagai pihak, maka sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah swt. dan beberapa pihak yang telah mencurahkan waktu, tenaga, hati, dan pikiran serta memberikan semangat, bantuan, dan dukungannya kepada penulis, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Syahrin Harahap, MA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
2. Prof. Dr. Amroeni Drajat, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam UIN Sumatera Utara Medan beserta jajarannya.
3. Dr. Mardian Idris Harahap, M.Ag. selaku Kepala Program Studi Ilmu Alquran dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam UIN Sumatera

Utara Medan, Dr. Muhammad Hidayat, M.Ag. selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Alquran dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam UIN Sumatera Utara Medan, dan Hermansyah, M.Ag. selaku Staf Program Studi Ilmu Alquran dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam UIN Sumatera Utara Medan.

4. Dr. H. Sugeng Wanto, M.Ag. sebagai Pembimbing I yang telah sangat memberikan arahan, pelajaran, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
5. Dr. Aprilinda M. Harahap, M.Ag. sebagai Pembimbing II yang telah sangat memberikan arahan, pelajaran, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam UIN Sumatera Utara yang sebagian telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Dr. Kamaluddin, MA. sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
8. Reza Faisal, S.Pd., M.PMat. selaku Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian skripsi ini di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.
9. M. Choiruddin, MA. selaku WKM Keagamaan Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang telah membimbing penulis selama melaksanakan penelitian skripsi ini di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.
10. Seluruh teman-teman di kelas XII IIK 1, 2, dan 3 para siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang telah bersedia meluangkan waktunya menjadi responden untuk penelitian skripsi ini.
11. Heru Syahputra, S.Fil.I, M.Pem.I. selaku Dosen Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam yang sering membantu penulis dalam menghadapi dunia perkuliahan terutama dalam penyusunan skripsi.
12. Ibunda penulis tercinta dan tersayang yang doanya tidak pernah putus, selalu berjuang keras dengan segenap hati serta raganya, meluapkan semua kasih sayangnya, dukungannya, dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

13. Bu Wati, Uwak Nilam, Uwak Mini, Bu Noni, Kak Iis, Kak Rani, Kak Reni dan keluarga kandung lainnya dari pihak Ibunda penulis yang selama ini selalu memberikan dukungan serta bantuan selama menjalani perkuliahan.
14. Andika Ramadhana Simarmata, S.E., Indah Agustina, S.Pd., Maula Zikri, S.E., dan Mhd. Yahdziq Azzurri Mubarak Pohan sebagai sahabat dunia akhirat yang telah sudi meluangkan waktunya, mendengar keluh kesah, menemani saat suka maupun duka, serta sering dibuat repot oleh penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
15. Reza Wahyudi, S.Ked. dan Rafli Hibatul Fajri sebagai sahabat akrab penulis dari Pesantren yang selalu memberikan dukungan dan semangat keras kepada penulis agar dapat segera menyelesaikan skripsi ini.
16. Seluruh kawan seperjuangan di kelas Ilmu Alquran dan Tafsir B stambuk 2017 terutama Abdul Rahim Situmorang, Afrina Riski, Azhar Al-Faridzi, Deby Adi Kasma, S.Ag., Eka Budi Utari, Fakhur Rozi, Firdaus Derry Simorangkir, Ilham Maulana Rambe, Iqbal Muhajir Rul Koto, Khoirul Falah Pulungan, Marzan Fata Harahap, Muhammad Fajar Hidayat Damanik, Muhammad Ibrahim, Muhammad Kelvin Nainggolan, Ninda Andriyani, Nishfinnada, Nura Maida, S.Ag., Nuraisah Ajemi, Kak Siti Asiyah Dalimunthe, S.Ag., Sri Ayuningsih Sigalingging, Syahira, Varsha Haura Rana Shiba Daulay, dan Yuni Musfira yang sama-sama berjuang hingga akhir perkuliahan.
17. Seluruh sahabat DAKSUBI terutama Abdur Rauf Karib dan Roito Dongoran.
18. Seluruh sahabat Pengurus dan Kader FORMADIKSI UINSU semua periode yang penulis anggap sudah seperti keluarga kedua terutama Faisal Habib Lubis, S.Ag., Tengku Said Muhammad Ibrahim, Ayu Devi Siregar, Muhammad Sanjaya Pulungan, S.E., Yolandari Lingga Bayu, S.Sos., Landa Suci, Kak Kamelia Sambas, S.Sos., Bang Mhd. Fawwaz Nasution, S.E., Kak Monika Daulay, S.E., Kak Hapsah Riskiani Hasibuan, Bang Iskandar Mubin Dongoran, S.Sos., Kak Siti Rahmah Daulay, S.Akun., Bang Ahmad



Rozi Maulana Harahap, Kak Ijah Safitri Simanullang, dan Kak Putri Rahayu.

19. Seluruh kawan Kelompok 2 Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) terutama Ade Rosmalinda Siregar, S.Pd., Ahmad Subakti, Al-Irsyad, Ayu Rafika Rizki, Deby Windayani Pohan, SE., Devi Junita Sari, S.I.Kom., Habibah Adawiyah, Hafiz Hasan Noor Lubis, Laili Komariah Siagian, Luthfi Fathurahman, Marlina Yusnita Nasution, SKM., Muhammad Zuhdi Nasution, Muhammad Nasir, Nur Fadilah, Nur Huzaimah, S.Akun., Putri Nursanti, S.IP., Safliah Rahmayani Bintang, Sitta Kartika Lubis, S.Pd., Sofyana Zulfi, S.Sos., Sri Wahyuni Lubis, Windy Ukaya, dan Yustika Sari, S.Pd.
20. Seluruh pihak yang belum disebutkan namanya satu persatu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung selama menjalani perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari skripsi ini, baik dari segi materi maupun teknik penyajiannya karena keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman penulis. Maka dari itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan penulis agar skripsi ini menjadi lebih bermanfaat bagi penulis sendiri dan seluruh pihak dikemudian hari.

*Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Medan, 1 Januari 2022

Penulis

**MUHAMMAD AKINA**

NIM. 0403172085

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>C. Hipotesis Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>D. Batasan Istilah .....</b>	<b>7</b>
<b>E. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>F. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>G. Kajian Terdahulu .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
<b>A. Deskripsi Teori.....</b>	<b>10</b>
1. Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> .....	10
2. Minat Membaca Al-Qur'an .....	21
<b>B. Kerangka Berpikir .....</b>	<b>38</b>
<b>C. Hipotesis Statistik .....</b>	<b>39</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
<b>A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....</b>	<b>40</b>
1. Jenis Penelitian .....	40
2. Pendekatan Penelitian.....	40
<b>B. Tanggal Pelaksanaan dan Lokasi Penelitian .....</b>	<b>40</b>
<b>C. Jenis dan Sumber Data .....</b>	<b>41</b>

<b>D. Populasi dan Sampel Penelitian .....</b>	<b>41</b>
1. Populasi .....	41
2. Sampel .....	42
<b>E. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>43</b>
1. Angket .....	44
2. Dokumentasi .....	44
<b>F. Instrumen Penelitian .....</b>	<b>44</b>
1. Angket .....	45
2. Centang Dokumentasi ( <i>Documentation Checklist</i> ) .....	45
<b>G. Prosedur Penelitian .....</b>	<b>47</b>
<b>H. Teknik Analisis Data .....</b>	<b>48</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
<b>A. Hasil Penelitian .....</b>	<b>56</b>
1. Gambaran Umum Penelitian .....	56
2. Deskripsi Penelitian.....	79
<b>B. Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>121</b>
1. Tingkat Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> dan Minat Membaca Al- Qur'an Pada Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.....	121
2. Adanya Pengaruh Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Pada Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan .....	122
3. Bentuk-bentuk Pengaruh Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Pada Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan .....	124
4. Solusi Aplikatif dalam Meningkatkan Minat Membaca Al- Qur'an di Kalangan Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan .	125
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>128</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>128</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>130</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>131</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>135</b>

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>137</b>
----------------------	------------

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas XII IIK Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan ...	42
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	45
Tabel 3.3. Skor Pernyataan Skala .....	46
Tabel 4.1. Data Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan dan Periode Tugas .....	58
Tabel 4.2. Data Guru Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan .....	66
Tabel 4.3. Data Pegawai/Staf Tata Usaha Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan .	74
Tabel 4.4. Data Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.....	75
Tabel 4.5. Data Rombongan Belajar Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.....	77
Tabel 4.6. Data Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan .....	78
Tabel 4.7. Item 1: Saya menggunakan <i>gadget</i> sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD).....	80
Tabel 4.8. Item 2: Saya merasa senang ketika bermain <i>gadget</i> .....	80
Tabel 4.9. Item 3: Saya selalu membawa <i>gadget</i> ke mana pun saya pergi .....	81
Tabel 4.10. Item 4: Saya menggunakan <i>gadget</i> dengan segala aplikasinya (Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, game, WhatsApp dan lain- lain) lebih dari 2 jam setiap hari.....	82
Tabel 4.11. Item 5: Saya sering lupa waktu melakukan aktivitas lain saat sedang bermain <i>gadget</i> .....	82
Tabel 4.12. Item 6: Saya merasa candu ketika bermain <i>gadget</i> .....	83
Tabel 4.13. Item 7: Saya sadar bahwa bermain <i>gadget</i> dapat mengurangi minat saya terhadap membaca Al-Qur'an.....	84
Tabel 4.14. Item 8: Saya tertarik untuk memahami keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur'an.....	84
Tabel 4.15. Item 9: Saya mengetahui keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur'an .....	85

Tabel 4.16. Item 10: Saya pernah mempelajari kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar dalam membaca Al-Qur'an .....	86
Tabel 4.17. Item 11: Saya menerapkan kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar ketika membaca Al-Qur'an .....	87
Tabel 4.18. Item 12: Saya selalu membawa mushaf Al-Qur'an ke mana pun saya pergi .....	87
Tabel 4.19. Item 13: Saya memiliki aplikasi Al-Qur'an digital (Co: Muslim Pro, Qur'an Kemenag, dll) di <i>gadget</i> atau <i>smartphone</i> saya .....	88
Tabel 4.20. Item 14: Saya lebih banyak membaca Al-Qur'an menggunakan mushaf daripada membaca Al-Qur'an menggunakan <i>gadget</i> .....	89
Tabel 4.21. Item 15: Saya meluangkan waktu untuk membaca Al-Qur'an setiap hari .....	90
Tabel 4.22. Item 16: Saya lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain <i>gadget</i> dibandingkan membaca Al-Qur'an .....	90
Tabel 4.23. Item 17: Saya sering lupa untuk membaca Al-Qur'an ketika sedang asyik bermain <i>gadget</i> .....	91
Tabel 4.24. Item 18: Beberapa aplikasi yang saya gunakan pada <i>gadget</i> (Co: Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, <i>game</i> , WhatsApp dan lain-lain) sering mengganggu konsentrasi saya ketika membaca Al-Qur'an.....	92
Tabel 4.25. Total Skor Data Angket Variabel X.....	93
Tabel 4.26. Distribusi Frekuensi Data Variabel X.....	96
Tabel 4.27. Standar Deviasi Data Variabel X.....	98
Tabel 4.28. Kualitas Variabel X.....	99
Tabel 4.29. Total Skor Data Angket Variabel Y.....	101
Tabel 4.30. Distribusi Frekuensi Data Variabel Y .....	103
Tabel 4.31. Standar Deviasi Data Variabel Y .....	105
Tabel 4.32. Kualitas Variabel Y.....	106
Tabel 4.33. Penolong Analisa Korelasi Antara Variabel X (Kecanduan Bermain Gadget) dengan Variabel Y (Minat Membaca Al-Qur'an).....	108
Tabel 4.34. Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi nilai r.....	112

Tabel 4.35. Penolong Analisa Regresi Sederhana Antara Variabel X (Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> ) dengan Variabel Y (Minat Membaca Al-Qur'an).....	114
--	-----

## **DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir Penelitian.....	38
Gambar 4.1. Histori Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.....	58
Gambar 4.2. Struktur Organisasi Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan .....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Instrumen penelitian berupa angket yang sudah divaliditas.....	137
Lampiran 2: Tabel Nilai-nilai r <i>Product Moment</i> .....	146
Lampiran 3: Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t.....	147
Lampiran 4: Analisis Data Statistik Menggunakan IBM SPSS Statistics For Microsoft Windows Versi 26 .....	150
Lampiran 5: Surat Izin Riset untuk melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.....	152
Lampiran 6: Surat Balasan telah melakukan Riset di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.....	153
Lampiran 7: Dokumentasi Kegiatan Penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.....	154



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada zaman milenial ini telah mengubah total seluruh aspek di dalam kehidupan umat manusia. Teknologi yang diciptakan manusia semakin lama semakin canggih, revolusioner, dan signifikan bagi seluruh kalangan. Bahkan kehidupan manusia dari lahir hingga wafat sangat dimudahkan dengan adanya teknologi.

Penggunaan teknologi yang paling sering ditemui di dalam kehidupan sehari-hari kita yaitu *gadget*. *Gadget* (Bahasa Indonesia: Gawai) adalah salah satu istilah dalam bahasa Inggris merupakan sebuah alat atau media elektronik yang memiliki berbagai macam fungsi khusus pada setiap perangkatnya.<sup>1</sup>

*Gadget* yang paling sering kita temui pada saat ini pada masyarakat terutama di kalangan remaja, memiliki beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan.<sup>2</sup> Jenis-jenis *gadget* di antaranya adalah *smartphone*, *handphone*, *PC* (*Personal Computer*), *Laptop*, dan konsol *game*.

Jenis *gadget* yang akan menjadi pembahasan penulis disini ialah *smartphone*. *Smartphone* adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi dan juga bisa digunakan untuk hal lainnya seperti bermain *game*, *browsing*, mencari informasi, bersosialisasi, dan penyimpanan

---

<sup>1</sup>Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, dalam *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol. 17, No. 2, (t.t.p.: November 2017), h. 318.

<sup>2</sup>Jaka Irawan dan Leni Armayati, *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*, dalam *Jurnal An-Nafs* 8 No. 2, (t.t.p: t.p., 2013), h. 32.

digital.<sup>3</sup> Jenis-jenis *smartphone* yang paling banyak beredar sekarang ini dibagi berdasarkan perangkat lunak sistem operasi yaitu Android dan iOS. Contoh merek *smartphone* yang terkenal di Indonesia yaitu iPhone, Samsung, Xiaomi, Redmi, Oppo, Vivo, Realme, dan Huawei.

Al-Qur'an al-Karim adalah pedoman hidup secara menyeluruh bagi orang-orang mukmin dan merupakan *kalamullah* yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad saw. dengan perantara malaikat Jibril *alaihissalam*. Barang siapa yang berpegang teguh padanya, baik dengan cara membacanya, menghafalnya, maupun menerapkan hukum-hukumnya dan menjadikannya sebagai panduan hidupnya, maka Allah akan memberinya petunjuk agar ia tidak tersesat hidup di dunia dan juga diberikan syafa'at yang dapat melindungi dirinya dari azab pada hari perhitungan atau yaumul hisab kelak.

Allah swt. berfirman dalam surah Al-Qomar ayat 17 yang berbunyi,

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ

Terjemahannya:

“Sungguh, Kami benar-benar telah memudahkan Al-Qur'an sebagai pelajaran. Maka, adakah orang yang mau mengambil pelajaran?”<sup>4</sup>

Dan Rasulullah saw. pernah bersabda,

رَوَى مُسْلِمٌ عَنْ أَبِي أُمَامَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ اقْرَءُوا الْقُرْآنَ فَإِنَّهُ يَأْتِي يَوْمَ الْقِيَامَةِ شَفِيعًا لِأَصْحَابِهِ

<sup>3</sup>Umi Rohmah, *Gadget dan Perkembangan Anak Usia Dini*, (t.t.p.: Al-Hikmah Proceedin Gson Islamic Early Childhood Education 1, 2018), h. 421.

<sup>4</sup>Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung: Syaamil Quran, 2012), h. 530.

Artinya :

*Muslim meriwayatkan dari Abu Umamah ra, ia berkata: “Aku pernah mendengar Rasulullah saw. bersabda: ‘Bacalah Al-Qur’an, sebab kelak pada hari Kiamat dia akan datang memberikan syafa’at kepada pembacanya’”.*<sup>5</sup>

Membaca Al-Qur’an memiliki banyak sekali keutamaan di dalamnya yaitu di antaranya Allah akan memberikan ketenangan pada hatinya, diliputi rahmat-Nya, dinaungi para malaikat, dan kita pun akan dibangga-banggakan di hadapan para malaikat. Bahkan sekiranya ketika kita masih terbata-bata dalam membaca Al-Qur’an, Allah akan tetap mengganjarnya dengan dua pahala. Apalagi kita sudah lancar membacanya, tentu Allah akan menempatkan kita bersama golongan orang-orang yang mulia lagi taat dan patuh kepada-Nya.

Dalam hadis sahih, Rasulullah saw. bersabda,

رَوَى مُسْلِمٌ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا اجْتَمَعَ قَوْمٌ فِي بَيْتٍ مِنْ بُيُوتِ اللَّهِ يَتْلُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَيَتَدَارَسُونَ مِنْهُ بَيْنَهُمْ إِلَّا نَزَلَتْ عَلَيْهِمُ السَّكِينَةُ وَغَشِيَتْهُمْ الرَّحْمَةُ وَحَفَّتْهُمْ الْمَلَائِكَةُ وَذَكَرَهُمُ اللَّهُ فِيمَنْ عِنْدَهُ.

Artinya :

*Muslim meriwayatkan dari Abu Hurairah ra, ia berkata: “Rasulullah saw. bersabda: ‘Tidaklah suatu kaum berkumpul di salah satu rumah Allah, lalu membaca kitab Allah dan mempelajarinya, melainkan akan turun ketenangan kepada mereka; mereka akan diliputi rahmat; mereka akan dinaungi para malaikat; dan Allah akan membanggakan mereka di hadapan malaikat yang ada di sisi-Nya’”.*<sup>6</sup>

Sudah selayaknya kita sebagai umat muslim yang berpegang teguh pada Al-Qur’an. Tidak hanya sekedar disimpan di rak buku saja hingga usang ataupun

---

<sup>5</sup>Imam Nawawi, *Keutamaan Membaca Al-Qur’an, Berdzikir, Berdo’a dan Bershalawat*, (Perpustakaan Nasional RI: Hikam Pustaka, 2021), h. 8.

<sup>6</sup>*Ibid.*, h. 9.

dipajang di dinding rumah, tetapi kita harus sering membacanya setiap saat terutama setelah mengerjakan salat lima waktu dan dalam mengisi waktu-waktu luang pada keseharian kita.

Beberapa tahun terakhir telah terjadi perubahan perilaku kecanduan yang biasanya banyak disebabkan oleh obat-obatan menjadi perilaku kurang terkontrol dan memberikan konsekuensi negatif dalam aktivitas sehari-hari. Contoh kecanduan yang menimbulkan perilaku tersebut adalah kecanduan judi, kecanduan *gadget (smartphone)*, kecanduan *game*, dan juga kecanduan internet.<sup>7</sup>

Pandemi *Covid-19 (Corona Virus Disease-19)* yang sedang melanda negara kita tercinta ini yaitu Indonesia menyebabkan maraknya penggunaan *gadget* berupa *smartphone* di kalangan para guru dan siswa-siswi di seluruh sekolah karena menjadi sebuah keharusan agar tetap berlangsungnya kegiatan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) secara daring atau *online*.

Penulis sebelumnya pernah melaksanakan magang di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan secara berkelompok selama 2 (dua) minggu dan melihat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung beberapa siswa masih ada yang memegang *gadget* atau *smartphone* mereka padahal guru dan salah satu perwakilan dari kami sedang menjelaskan materi yang ada. Tentunya perilaku tersebut sangat bertentangan dengan salah satu tujuan Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yakni tercapainya kegiatan 5T (Tertib Masuk, Tertib Kerja, Tertib

---

<sup>7</sup>Larasati Aurora Arifin, *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 Tahun*, (Laporan Hasil Karya Tulis Ilmiah: Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro Semarang, 2016), h. 2.

Pulang, Tertib Belajar, Tertib Mengajar) dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Hal ini menyebabkan kekhawatiran dan timbul praduga penulis bahwa mereka selama kegiatan pembelajaran di sekolah saja tidak fokus dan patuh terhadap peraturan pembelajaran yang ada, apalagi ketika mereka di sela-sela pembelajaran bahkan di luar kegiatan KBM. Kemungkinan besar mereka memiliki sifat candu terhadap penggunaan *gadget*.

Semenjak Pandemi virus Covid-19 ini, pihak sekolah pun juga semakin membatasi waktu pembelajaran yang menyebabkan para orang tua dan guru semakin sulit mengendalikan penggunaan *gadget* atau *smartphone* siswa-siswi sehingga mereka bakal memiliki frekuensi yang besar untuk sering menghabiskan waktu hanya di depan *smartphone*. Hal itu apabila dibiarkan semakin lama akan mengakibatkan mereka lalai dalam menjalani kegiatan sehari-hari terutama mengerjakan ibadah-ibadah wajib dan sunah.

Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan adalah lembaga pendidikan yang berbasis Islami di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Visi Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yakni Bertakwa, berilmu pengetahuan, serta populis dan berwawasan lingkungan. Salah satu visi Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yaitu bertakwa kepada Allah swt. sangat berkaitan erat dengan salah satu perintah Allah swt. yakni membaca Al-Qur'an seharusnya menjadi perhatian utama bagi pihak sekolah.

Penulis beranggapan bahwa kecanduan bermain *gadget* atau *smartphone* pada siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan menyebabkan adanya

pengaruh terhadap minat membaca Al-Qur'an. Berdasarkan latarbelakang tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang permasalahan tersebut dan menuangkannya dalam sebuah karya ilmiah yang berbentuk skripsi dengan judul : **“Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa/i MAN 1 Medan)”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang di atas, sebelum dilakukan pembahasan permasalahan lebih lanjut maka penulis ingin merumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecanduan bermain *gadget* dan minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan?
2. Apakah ada pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan?
3. Apa saja bentuk-bentuk pengaruh dari kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan?
4. Bagaimana solusi aplikatif untuk mengurangi pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan?



### **C. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini menurut penulis adalah adanya pengaruh kecanduan *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan

### **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahan pemahaman dan perbedaan pengertian, penulis perlu membuat pembatasan istilah pada penelitian ini bahwa *gadget* adalah sebuah alat atau media elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus dan *smartphone* merupakan salah satu bentuk dari *gadget* yang memiliki fungsi utama sebagai telepon pintar karena memiliki berbagai macam fitur dan kemampuan seperti komputer tetapi hanya berukuran kecil yang mudah digenggam oleh tangan.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman terhadap membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

- a. Sebagai sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan di UIN Sumatera Utara Medan mengenai pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan).
- b. Sebagai pijakan bagi peneliti lainnya.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an (Studi kasus Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan).

### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi penulis adalah untuk dapat mengetahui pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an.
- b. Bagi pihak sekolah adalah untuk dapat membantu dalam menentukan kebijakan-kebijakan atau putusan, yang nantinya akan diambil dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapi.
- c. Bagi guru dan orang tua siswa adalah untuk selalu memperhatikan siswa dan putra atau putrinya terutama mengenai pengaruh kecanduan bermain *gadget* dalam minat membaca Al-Qur'an.
- d. Bagi pihak lain dapat memberi manfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah, baik bagi para

peneliti lainnya maupun orang-orang atau instansi yang menerapkan hasil penelitian tersebut.

### **G. Kajian Terdahulu**

1. Rasma B, dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur’an pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap prestasi hafalan Al-Qur’an pada peserta didik kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar.
2. Rismaniar, dengan judul skripsi “Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* di MAN 3 Medan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap konsentrasi dan semangat belajar siswa.
3. Elsa Yuhani, dengan judul skripsi “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Kota Jambi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki korelasi atau hubungan yang sangat lemah terhadap minat baca siswa di SMK Negeri 4 Kota Jambi sehingga korelasi itu diabaikan.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Kecanduan Bermain *Gadget*

###### a. Pengertian *Gadget*

Pada dasarnya, kata *gadget* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.<sup>8</sup> *Gadget* dalam definisi lain juga digambarkan merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang dan semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*.<sup>9</sup>

Jadi, *gadget* dapat didefinisikan sebagai benda elektronik canggih yang diciptakan dengan tujuan utama berkomunikasi tetapi memiliki berbagai fitur serta fungsi kompleks seperti menyajikan berita, berseluncur di jejaring sosial, menjalankan hobi, bahkan digunakan sebagai hiburan.

Selain itu, dewasa ini *gadget* juga tidak hanya digunakan oleh orang yang berusia dewasa hingga lanjut usia (22 tahun ke atas) maupun remaja (12-21 tahun), tetapi mulai usia anak-anak (7-11 tahun) pun sudah mulai mengenal *gadget*. Lebih tragisnya, *gadget* sudah mulai digunakan pada anak

---

<sup>8</sup>Jaka Irawan dan Leni Armayati, *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja...*, h. 32.

<sup>9</sup>Lucia Tri Ediana Pamungkas Jati dan F. Anita Herawati, *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan Gadget (Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dengan Teknik Analisis Cluster berdasarkan Motivasi dan Perilaku Penggunaan Gadget)*, dalam Jurnal Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2014, h. 2.

usia dini (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*.<sup>10</sup>

Definisi lain mengenai *gadget* juga dinyatakan oleh Garini bahwa “*Gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi.” *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan.<sup>11</sup> Kemudahan yang ditawarkan oleh *gadget* sangat membedakannya dari benda atau perangkat elektronik lainnya karena *gadget* memiliki beberapa keunggulan yang tidak dimiliki oleh elektronik lain seperti ukurannya yang ringkas, memiliki teknologi yang terbaru, dan fitur yang selalu berkembang dari waktu ke waktu sehingga membuat hidup manusia semakin praktis dan efektif.

Berdasarkan beberapa definisi *gadget* di atas, penulis menyimpulkan bahwa *gadget* adalah salah satu produk elektronik khusus yang memang diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia yakni berkat adanya teknologi dan fitur-fitur unik serta berlimpah yang ada di dalamnya. Keunikan tersebut membuat perkembangan *gadget* selalu dinamis dan selalu terbaru dari masa ke masa, sehingga dapat diterima dan digunakan oleh berbagai kalangan usia mulai anak usia dini hingga lansia.

Klemens menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh

---

<sup>10</sup>Arif Rifan Hidayat dan Erfian Junianto, *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan Metode TAM*, Jurnal Informatika 4, No. 2, (Tasikmalaya: t.p., 2017), h. 165.

<sup>11</sup>Garini, “*Gadget*” *Positif dan Negatif*, <http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial>, (2013), diakses pada tanggal 29 April 2020 pukul 15.00 WIB.

berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (Short Message Service).

*Smartphone* juga merupakan salah satu jenis *gadget* yang memiliki beberapa fungsi yang berbeda dari *handphone*. Seperti yang dituturkan oleh Gary dkk, *smartphone are internet-enabled phone that typically provide personal digital assistant (PDA) functions, such as calendar function, book agenda, address book, calculator* yang artinya *smartphone* adalah telepon yang bisa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistanst (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, dan kalkulator.<sup>12</sup>

Adapun Schmidt juga mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menggabungkan fungsi *cellphone, PDA, audio player, digital camera, camcorder, Global Positioning System (GPS) receiver* dan *Personal Computer (PC)*.<sup>13</sup>

Pada akhirnya, penulis dapat menarik kesimpulan bahwasanya *gadget* yang paling canggih dan paling banyak digunakan dan diterima di seluruh belahan negara adalah *Handphone* dan *Smartphone*. Berkat teknologi, fitur, serta fungsi yang ditawarkan oleh keduanya, kedua *gadget* tersebut menjadi

---

<sup>12</sup>Shelly Cashman Series, *Discovering Computers: Fundamentals*, 3th Ed. terj., (Jakarta: Salemba Infotek, 2007), h. 19

<sup>13</sup>Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, (Samarinda: e-Jurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015), h. 219.

pilihan perangkat elektronik nomor satu di berbagai belahan dunia yang sering digunakan oleh berbagai kalangan manusia dan mampu memberikan kemudahan tidak hanya pada kecanggihan dalam berkomunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan manusia serta dapat menjadi alat untuk hiburan.

### **b. Pengertian Kecanduan Bermain *Gadget***

Kecanduan berasal dari kata candu<sup>14</sup> yang mendapat imbuhan ke- dan akhiran -an bermakna kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa hal-hal yang lain)<sup>15</sup> dan kata bermain yang berasal dari kata main berimbuhan ber- memiliki arti melakukan sesuatu untuk bersenang-senang atau berbuat sesuatu dengan bersenang-senang saja.<sup>16</sup>

Sedangkan *gadget* atau terjemahannya dalam bahasa Indonesia yang artinya gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.<sup>17</sup>

*Gadget* telah menjadi teman, sahabat dan keluarga bagi anak, sebab selain *gadget* menyediakan hal-hal yang menarik, faktor lingkungan baik pada keluarga, sekolah, ataupun lingkungan pergaulan anak juga memicu anak pada penggunaan *gadget* yang berlebihan. Candunya seorang remaja dapat terjadi jika lingkungan tidak mendukung dirinya, seperti beban pada

---

<sup>14</sup> Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, cet. 1, (Yogyakarta: A+Plus Books, 2010) h. 16).

<sup>15</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008) h. 256.

<sup>16</sup>*Ibid.*, h. 968.

<sup>17</sup>Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1997), h. 191.



tugas sekolah dan di rumah, orang tua yang selalu menuntut, memarahi anak dan tidak memberi perhatian.<sup>18</sup>

Maka, kecanduan bermain *gadget* dapat diartikan sebagai tingkah laku yang kompulsif, kurang tertarik dengan aktivitas lain, dan menghabiskan banyak waktu. Selain *gadget* memang menyediakan hal-hal yang begitu menarik bagi anak, ditambah kondisi keluarga dan lingkungan yang tidak mendukung cenderung memicu pelarian anak kepada *gadget*. Anak-anak yang kesepian karena kurangnya kasih sayang dari orang tua yang sibuk, anak-anak yang diabaikan temannya, anak-anak yang mendapat hambatan bergaul, dan anak-anak yang bosan dengan beban dan tugas yang berat dari sekolah tiba-tiba seolah-olah mendapat sebuah pelarian yang menggairahkan, yaitu pada *gadget*.

Marcella mengatakan bahwa generasi muda akhirnya tumbuh menjadi pencandu *gadget* komputer, televisi, maupun *smartphone*. Kecanduan yang dialami generasi muda ini tidak berbeda dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar *gadget* melepaskan hormone dopamine, zat kimia yang memiliki peran penting dalam sistem otak yang berhubungan dengan pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup>Wijanarko Jarot, et-al, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, (Jakarta: Keluarga Bahagia, 2016), h. 5.

<sup>19</sup>Marcella, A. J & Greenfield, R. S, *Cyber for ensics: a field manual for collecting, examining, and preserving evidence of computer crimes*, (Aurerbach, 2012).

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Bermain *Gadget***

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan bermain *gadget* pada anak-anak maupun remaja menurut Yuwanto (2010) dalam penelitiannya mengenai *Mobile Phone Addict* yaitu:

#### **1) Faktor Internal**

Kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan ponsel yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu dalam mengalami kecanduan *gadget (handphone)*.

#### **2) Faktor Situasional**

Berupa faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *handphone* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab terjadinya kecanduan *gadget (handphone)*.

#### **3) Faktor Sosial**

Yaitu faktor penyebab kecanduan bermain *handphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain.

Faktor ini juga dipengaruhi seperti kelompok acuan, keluarga, serta status sosial.<sup>20</sup>

#### 4) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *handphone* dan berbagai fasilitasnya.<sup>21</sup>

#### d. Waktu Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* yang baik sebaiknya memiliki diatur dengan manajemen waktu yang baik pula yaitu waktu yang digunakan untuk bermain *gadget* bukanlah waktu yang biasa digunakan untuk melakukan kegiatan lain sehingga antara satu aktivitas dengan aktivitas lainnya tidak saling terganggu dan terjadi keseimbangan antar kegiatan.

Asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar satu jam per hari, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun. Seorang anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat lain yang mengemukakan bahwa

---

<sup>20</sup>Ratih Ariska Putri, *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Prestasi Motorik dan Emosional Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Air Teluk Kiri Kecamatan Teluk Dalam Kab. Asahan*, (Skripsi: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sumatera Utara Medan, 2018), h. 33.

<sup>21</sup>Jaka Irawan dan Leni Armayati, *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja...*, h. 42.

waktu ideal lama anak dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.<sup>22</sup>

Jadi, menurut penulis bahwa waktu ideal untuk menggunakan *gadget* yaitu tidak lebih dari dua jam dalam sehari. Lebih dari itu dapat menyebabkan aktivitas dan tumbuh kembang individu khususnya pada anak menjadi terhambat dan menjerumuskan mereka ke dalam sifat candu.

Horrihan mengatakan bahwa ada dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* seseorang, yakni frekuensi penggunaan internet yang sering dan lama penggunaan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. Sedangkan waktu penggunaan *gadget*, menurut SWA-Mark Plus berdasarkan temuannya pada 1.100 orang pengguna internet, menggolongkan tipe-tipe pengguna internet berdasarkan lama waktu yang digunakan dalam penggunaan internet adalah sebagai berikut:

- 1) Pengguna berat (Heavy users), yaitu individu yang menggunakan internet lebih dari 40 jam per bulan.
- 2) Pengguna sedang (Medium users), yaitu individu yang menggunakan internet 10-40 jam per bulan.
- 3) Pengguna ringan (Light users), yaitu individu yang menggunakan internet tidak lebih dari 10 jam per bulan.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup>Nizar Rabbi Radliya dkk, *Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, vol.1 no. 1, (t.t.p.: t.p., 2017), h. 4.

<sup>23</sup>Ana Nadya Abrar, *Teknologi Komunikasi Perspektif Ilmu Komunikasi* (Yogyakarta: LESFI, 2003), h. 145.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa waktu ideal seseorang dalam bermain *gadget* terutama dalam berselancar di dunia internet itu tidak lebih dari dua jam per hari dan menggunakan *gadget* benar-benar di waktu luang atau di waktu yang tidak menghambat kegiatan-kegiatan wajib lainnya.

#### e. Dampak Kecanduan Bermain *Gadget*

Banyak dampak yang ditimbulkan akibat kecanduan bermain *gadget* khususnya *handphone*. Selain memiliki dampak positif, kecanduan bermain *gadget* juga memiliki dampak negatif<sup>24</sup> seperti yang dipaparkan Yuwanto (2010) berikut ini:

- 1) Konsumtif, penggunaan *handphone* dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan penyedia jasa layanan *handphone* (operator) sehingga membuat individu harus mengeluarkan biaya untuk memanfaatkan fasilitas yang digunakan.
- 2) Psikologis, individu merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau tidak membawa *handphone*.
- 3) Fisik, terjadi gangguan seperti gangguan atau pola tidur yang berubah dan dapat menimbulkan gangguan kesehatan seperti paparan radiasi yang ditimbulkan oleh *smartphone* atau *handphone*.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup>Haris Sumadiria, *Sosiologi Komunikasi Massa*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h. 174-177.

<sup>25</sup>Prasetyo Handrianto, *Dampak Smartphone*, [http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html](http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html), dalam artikel tahun 2013, (diakses pada 26 Desember 2021, pukul 09.50 WIB).

- 4) Relasi sosial, berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain.
- 5) Akademis/pekerjaan, berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu yang penting dengan kata lain berkurangnya produktivitas sehingga mengganggu akademis atau pekerjaan.
- 6) Hukum, keinginan untuk menggunakan *handphone* yang tidak terkontrol menyebabkan menggunakan *handphone* saat mengemudi dan membahayakan bagi diri sendiri dan pengendara lain.<sup>26</sup>

Selain itu, *gadget* yang merupakan salah satu media teknologi informasi juga mempunyai dampak negatif lain di antaranya yaitu polusi udara, demam teknisisme yang membuat hidup kita tidak lengkap sehingga pengguna ketergantungan terhadap *gadget* yang bisa menimbulkan adanya sifat malas; bentuk baru hiburan misalnya internet, BBM, Facebook, WhatsApp, Line; peningkatan peluang beberapa penyakit, di antaranya tidak teraturnya makan (kegemukan), dan juga dalam bidang kesehatan dapat merusak mata; pemisahan sosial.<sup>27</sup>

Kemudahan dalam berinteraksi menggunakan *gadget* membuat seseorang tidak harus bertatap muka dengan orang lain, akan tetapi cukup dengan via telepon sehingga lebih sering memisahkan diri daripada berbaur

---

<sup>26</sup>Satrianawati, *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD*, Jurnal: vol. 4, no. 1 (t.t.p.: t.p., 2017).

<sup>27</sup>Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2011), h. 852.

dengan orang lain. Melihat realitas remaja sekarang ini dalam menggunakan *gadget* itu membuat orang tua khawatir.

Dari penjelasan tersebut, Badwilan membagi dua bagian mengenai dampak penggunaan *gadget* yaitu:

Pertama, Aspek Psikologis yakni banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologi seseorang, contohnya terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi mudah akses keluar masuk pesan tersebut melalui *gadget* atau ponsel membawa dampak negatif terutama untuk generasi muda sekarang ini.

Kedua, Aspek Sosial yakni tindakan seseorang yang membiarkan *gadget* miliknya tetap aktif atau hidup sehingga mengeluarkan bunyi nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang di sekitarnya seperti ketika sedang rapat bisnis, di rumah sakit, di tempat-tempat ibadah dan lain-lain, selain itu penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi secara langsung (tatap muka) sering terjadi kesalahpahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup>Rayyan Ahmad Badwilan, *Rahasia Dibalik Handphone* (Jakarta: Darul Falah, 2004), h. 40.

## 2. Minat Membaca Al-Qur'an

### a. Pengertian Minat

Setiap orang memiliki kecenderungan untuk selalu berhubungan dengan sesuatu yang dianggap memberikan rasa kesenangan dan kebahagiaan. Dari perasaan senang dan bahagia tersebut timbul keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan apa yang telah membuatnya senang dan bahagia. Menurut Syah, "Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu."<sup>29</sup>

Kemudian ditambahkan dari pendapat Slameto yaitu minat adalah "Kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan."<sup>30</sup> Suatu kegiatan yang diminati oleh siswa, diperhatikan terus menerus disertai rasa senang, dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih jelasnya minat adalah sebuah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu sikap yang membuat seseorang cenderung menaruh perhatian besar terhadap hal yang membuat dirinya senang dan bahagia serta memiliki gairah tinggi dalam melakukan hal tersebut. Bisa juga dikatakan bahwa minat juga berupa dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu yang menjadi keinginannya atau mewujudkan sebuah pencapaian tujuan dan cita-citanya.

---

<sup>29</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 133.

<sup>30</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 57.



Bila disimpulkan dari pengertian minat di atas, maka minat membaca Al-Qur'an dapat diartikan sebagai kecenderungan jiwa dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan suatu aktivitas kegiatan membaca Al-Qur'an dengan penuh rasa senang dan keinginan untuk selalu membacanya.<sup>31</sup>

#### **b. Pengertian Al-Qur'an**

Al-Qur'an menurut bahasa atau etimologi mempunyai banyak makna, salah satunya adalah bacaan atau sesuatu yang harus di baca dan dipelajari.<sup>32</sup> Adapun menurut istilah para ulama berbeda pendapat dalam memberikan definisi terhadap Al-Qur'an. Ada yang mengatakan bahwa Al-Qur'an adalah kalam Allah yang bersifat mukjizat yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw.<sup>33</sup> melalui perantara Jibril dengan lafal dan maknanya dari Allah Swt, yang dinukilkan secara mutawatir; membacanya merupakan ibadah; dimulai dengan surah Al-Fatihah dan diakhiri dengan surah An-Nas.<sup>34</sup>

Ada juga pendapat lain yang mengatakan bahwa Al-Qur'an adalah *kalamullah* yang diturunkan kepada Nabi Muhammad melalui Malaikat

---

<sup>31</sup>Fenu Anwar, *Hubungan Minat Membaca Al-Quran Dengan Perilaku Keagamaan Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018*, (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2017), h. 20.

<sup>32</sup>Aminudin, et. al., *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), h. 45.

<sup>33</sup>Aquami, *Korelasi Antara Kemampuan Membaca Al-Qur'an dengan Keterampilan Menulis huruf Arab pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist*, dalam *Jurnal Ilmiah PGMI*, vol. 3 no. 1, (t.p.: t.tp, 2017). h. 80.

<sup>34</sup>M. Quraish Shihab, et. al., *Sejarah dan Ulum Al-Qur'an*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2008), h. 13.

Jibril sebagai mukjizat dan berfungsi sebagai hidayah (petunjuk) untuk kehidupan manusia.<sup>35</sup>

Yang lain mengatakan bahwa Al-Qur'an adalah *kalamullah* yang diriwayatkan kepada kita yang ada pada kedua kulit mushaf.<sup>36</sup>

Dari beberapa definisi yang telah disebutkan, dapat ditarik suatu pengertian dan unsur-unsur utama yang melekat pada Al-Qur'an yaitu merupakan *Kalamullah* (Firman Allah Swt.) yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw. melalui perantara Malaikat Jibril, menjadi mukjizat Nabi Muhammad Saw., diriwayatkan kepada kita yang ada pada kedua kulit mushaf, dan berfungsi sebagai "hidayah" (petunjuk atau pedoman) bagi umat manusia.

### **c. Keutamaan dalam Membaca Al-Qur'an**

Al-Qur'an merupakan pedoman hidup bagi setiap umat manusia khususnya kaum muslim. Setiap muslim dianjurkan untuk membacanya serta memahami isi dari kandungan ayat tersebut. Maka dari itu, perlu bagi kita untuk mempelajari Al-Qur'an, baik belajar membaca, menulis maupun mempelajari isi dari kandungan Al-Qur'an tersebut.

Bagi orang yang beriman, kecintaannya kepada Al-Qur'an akan selalu bertambah. Sebagai bukti cintanya, dia akan semakin bersemangat membacanya setiap waktu, mempelajari isi kandungannya dan

---

<sup>35</sup>Muhammad Syaifullah, *Penerapan Metode An-Nahdliyah dan Metode Iqro dalam Kemampuan Membaca Al-Quran*, dalam Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, vol. 2 (1) (tp.: t.tp, 2017), h. 136.

<sup>36</sup>Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, *Mukadimah Tafsir Tahlili*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2011), h. 8.

memahaminya. Selanjutnya, akan mengamalkan Al-Qur'an dalam kehidupannya sehari-hari, baik dalam hubungannya dengan Allah Swt. maupun dengan lingkungan sekitarnya.<sup>37</sup>

Allah Swt. berfirman dalam surat Al-Isra' ayat 82:

وَنُنزِّلُ مِنَ الْقُرْآنِ مَا هُوَ شِفَاءٌ وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ وَلَا يَزِيدُ الظَّالِمِينَ إِلَّا خَسَارًا

Terjemahannya:

*“Kami turunkan dari Al-Qur'an sesuatu yang menjadi penawar dan rahmat bagi orang-orang mukmin, sedangkan bagi orang-orang zalim (Al-Qur'an itu) hanya akan menambah kerugian.”*

Dalam sebuah riwayat pernah diungkapkan bahwa pada suatu hari, seseorang datang menghadap Ibnu Mas'ud ra. dan menceritakan permasalahannya. “Wahai Ibnu Mas'ud, berilah nasihat yang dapat kujadikan obat bagi jiwaku yang sedang gelisah,” keluhnya. Ibnu Mas'ud menjawab, “Kalau penyakit itu yang menimpamu, bawalah hatimu mengunjungi tiga tempat, yaitu tempat orang-orang membaca Al-Qur'an, bacalah Al-Qur'an, atau dengarlah baik-baik orang yang membaca Al-Qur'an.

Rasulullah Saw. pernah bersabda akan keutamaan dan kelebihan membaca Al-Qur'an dalam hadis yang diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim:

وَعَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «الَّذِي يَقْرَأُ الْقُرْآنَ وَهُوَ مَاهِرٌ بِهِ مَعَ السَّفَرَةِ الْكِرَامِ الْبَرَّةِ، وَالَّذِي يَقْرَأُ الْقُرْآنَ وَيَتَتَعْتَعُ فِيهِ وَهُوَ عَلَيْهِ شَاقٌّ لَهُ أَجْرَانِ».

<sup>37</sup>Fahmi Amrullah, *Ilmu Al-Qur'an untuk Pemula*, (Jakarta: Artha Rivera, 2008), h. 66.

Artinya:

*Dari 'Aisyah ra. berkata, Rasulullah Saw. bersabda: "Orang yang membaca Al-Qur'an dan ia mahir maka nanti akan bersama-sama dengan para malaikat yang mulia lagi taat. Sedang orang yang membaca Al-Qur'an dan ia merasa susah di dalam membacanya tetapi ia selalu berusaha maka ia mendapat dua pahala".<sup>38</sup>*

وَعَنْ ابْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: «لَا حَسَدَ إِلَّا فِي اثْنَتَيْنِ: رَجُلٌ آتَاهُ اللَّهُ الْقُرْآنَ، فَهُوَ يُقِيمُ بِهِ آتَاءَ اللَّيْلِ وَآتَاءَ النَّهَارِ، وَرَجُلٌ آتَاهُ اللَّهُ مَالًا، فَهُوَ يُنْفِقُهُ آتَاءَ اللَّيْلِ وَآتَاءَ النَّهَارِ».

Artinya:

*Dari Ibnu 'Umar ra. dari Nabi Saw. beliau bersabda: "Tidak ada iri hati itu diperbolehkan kecuali dalam dua hal yaitu: seseorang yang diberi kemampuan oleh Allah untuk membaca dan memahami Al-Qur'an kemudian ia membaca dan mengamalkannya baik pada waktu malam maupun siang, dan seseorang yang dikaruniai harta oleh Allah kemudian ia menafkahnnya dalam kebaikan baik pada waktu malam maupun siang."<sup>39</sup>*

Dalam hadis yang lain yang diriwayatkan oleh Imam Baihaqi, Rasulullah Saw. juga menganjurkan para umatnya agar menghiasi tempat tinggalnya dengan bacaan Al-Qur'an dan salat, sebagaimana hadis riwayat Imam Baihaqi berikut:

نَوِّرُوا مَنَازِلَكُمْ بِالصَّلَاةِ وَقِرَاءَةِ الْقُرْآنِ.

Artinya:

*"Terangilah rumah-rumah kalian dengan salat dan membaca Al-Qur'an."*

Dari keterangan ayat dan hadis di atas, dapat ditelaah bahwa Al-Qur'an merupakan sumber pokok ajaran Islam yang menjadi kebutuhan bagi setiap

54. <sup>38</sup>Muslich Shabir, *Terjemah Riyadhus Shalihin Jilid II*, (Semarang: Toha Putra, 1981), h.

<sup>39</sup>*Ibid.*, h. 55.

umat muslim, banyak ilmu dan pelajaran penting yang dapat diambil dari Al-Qur'an. Sehingga, seluruh umat Islam yang ada di muka bumi ini dianjurkan untuk membaca serta mempelajarinya.

Sebagai tambahan, Allah Swt. juga berfirman dalam Surah Fatir ayat 29-30 yang berbunyi:

إِنَّ الَّذِينَ يَتْلُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنْفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا وَعَلَانِيَةً يَرْجُونَ  
تِجَارَةً لَّنْ تَبُورًا لِيُؤْفِقَهُمْ أَجُورَهُمْ وَيَزِيدَهُمْ مِّنْ فَضْلِهِ إِنَّهُ غَفُورٌ شَكُورٌ

Artinya:

*“Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca Kitab Allah (Al-Qur'an) dan melaksanakan salat dan menginfakkan sebagian rezeki yang Kami anugerahkan kepadanya dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perdagangan yang tidak akan rugi, (29), agar Allah menyempurnakan pahalanya kepada mereka dan menambah karunia-Nya. Sungguh, Allah Maha Pengampun, Maha Mensyukuri (30)”*.

Ayat ini merupakan pujian Allah Subhanahu wa Ta'ala terhadap para Qari' (pembaca) Al-Qur'an seperti perkataan Imam Al-Qurthubi, yaitu:

*“Ini adalah ayat (yang menunjukkan tentang keutamaan) para qari' (pembaca) Al-Qur'an, yang memahami maknanya dan mengamalkan isinya”*.

Allah Subhanahu wa Ta'ala memberikan pujian tersebut terhadap para qari' (pembaca) Al-Qur'an karena mereka selalu konsisten dan komitmen untuk membacanya. Mereka membaca kalam-Nya dengan memperhatikan hukum-hukum tajwidnya dan merenungi maknanya serta mengambil faedah darinya. Maka bagi orang yang menghendaki surga dengan memperbanyak membaca Al-Qur'an, sesungguhnya ini merupakan perniagaan yang sangat menguntungkan dan simpanannya yang tak akan hilang di sisi Dzat yang

Maha Pemurah. Oleh karena itu, sesuai dengan firman di atas Allah *Subhanahu wa ta'ala* telah menjanjikan pahala yang besar bagi “sahabat Al-Qur'an” yang merealisasikan ajarannya. Bahkan, Allah Swt. juga akan menambahkan untuk mereka keutamaan dan kemuliaannya, dan tambahan itu tiada yang mengetahui kadarnya kecuali Allah Swt.<sup>40</sup>

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca Al-Qur'an**

Dalam kehidupan sehari-hari setiap orang mempunyai minat atau kecenderungan yang berbeda-beda, dalam hal ini minat tidak berarti timbul dengan sendirinya melainkan ada beberapa faktor yang mempengaruhinya.

*Frymeir* dalam *Crawly* dan *Mountain*, mengidentifikasi tujuh faktor yang mempengaruhi perkembangan minat anak, faktor-faktor itu adalah sebagai berikut:

- 1) Pengalaman sebelumnya; siswa tidak akan mengembangkan minatnya terhadap sesuatu jika mereka belum pernah mengalaminya.
- 2) Konsepsinya tentang diri; siswa akan menerima jika informasi itu dipandang berguna dan membantu meningkatkan dirinya.
- 3) Nilai-nilai; minat siswa timbul jika sebuah mata pelajaran disajikan oleh orang yang berwibawa.
- 4) Mata pelajaran yang bermakna; informasi yang mudah dipahami oleh anak akan menarik minat mereka.

---

<sup>40</sup>Mahmud Al-Dausary, *Keutamaan Al-Qur'an*, e-book Islami, (t.p.: t.tp, 2013), h. 70.

- 5) Tingkat keterlibatan tekanan; jika siswa merasa dirinya mempunyai beberapa tingkat pilihan dan kurang tekanan, minat membaca mereka mungkin akan lebih tinggi.
- 6) Kompleksitas materi pelajaran; siswa yang lebih mampu secara intelektual dan fleksibel secara psikologis lebih tertarik kepada hal yang lebih kompleks.

Dan pendapat di atas dapat dimengerti bahwa seorang guru harus berusaha memotivasi siswanya. Siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi terhadap belajar, akan mempunyai minat yang tinggi pula terhadap belajar.

Untuk mengetahui bagaimana minat belajar seseorang atau siswa ini dapat di tempuh dengan mengungkapkan seberapa dalam/jauhnya keterkaitan seseorang atau siswa terhadap obyek, aktivitas-aktivitas atau situasi yang spesifik yang berhubungan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut Abdul Rohman dan Muhibb Abdul Wahab sebagai berikut :

- 1) Yang berhubungan dengan keadaan individu yang belajar, pada perhatiannya, motivasinya, cita-citanya, perasaannya di waktu belajar, kemampuannya waktu belajar dan lain-lain.
- 2) Yang berhubungan dengan lingkungan dalam belajar, dapat diketahui dari hubungan dengan teman-temannya, guru-gurunya, keluarganya, orang lain di sekitarnya dan lain-lain.

- 3) Yang berhubungan dengan materi pelajaran dan peralatannya, ini dapat diketahui dari catatan pelajarannya, buku-buku yang dimiliki/yang pernah dibacanya, perlengkapan sekolah serta perlengkapan-perengkapan lain yang diperlukan untuk belajar.<sup>41</sup>

Dengan demikian jelaslah bahwa ada faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat belajar baca Al-Qur'an dan semakin kuat faktor yang mempengaruhi, maka semakin kuat pula minat dan semangat belajar baca Al-Qur'an. Selain itu berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar Al-Qur'an, disebabkan beberapa hasil belajar. Dalam hal ini faktor-faktor yang mempengaruhi banyak jenisnya, tetapi secara garis besar di golongan menjadi dua yaitu:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa) yakni keadaan atau kondisi kesehatan jasmani dan rohani, yang meliputi kesehatan, bakat, perhatian, emosi.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, yang meliputi keluarga, sekolah, masyarakat.<sup>42</sup>

Di bawah ini penulis akan mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar baca Al-Qur'an, yaitu:

---

<sup>41</sup>Nur Hakim, *Kerjasama Wali Murid Dengan Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Kedungwaru Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2010) h. 51.

<sup>42</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT CV Raja Grafindo Persada, 2003), h. 144.



### 1) Faktor-Faktor Internal:

- a) Faktor biologis adalah faktor yang berhubungan dengan jasmani anak/siswa. Kesehatan adalah faktor penting dalam belajar, siswa yang tidak sehat badannya, tentu tidak dapat belajar dengan baik, konsentrasinya akan terganggu, dan pelajaran sukar masuk. Begitu juga yang badannya lemah sering pusing dan sebagainya tidak akan tahan lama dalam belajar dan lekas capek. Dalam keadaan ini apabila kita memaksakan anak untuk belajar giat kita akan bersalah, sebab bagaimanapun juga anak tidak bisa belajar dengan baik, maka dari itu kewajiban orang tua dan guru adalah meneliti apakah ada penyakit/gangguan-gangguan yang lain jika ternyata ada hendaknya segera memeriksakannya ke dokter agar supaya tidak terlambat. Baik kesehatan maupun kemajuan belajarnya, maka lama kita menunggu untuk memeriksakan kesehatannya, makin terbelakang pula bagi anak dalam usaha menentukan minat belajarnya.
- b) Faktor psikologis adalah faktor yang berhubungan dengan rohani, di sini penulis mengambil beberapa saja yang ada relevansinya dengan pembahasan skripsi ini, faktor-faktor tersebut ialah:
  - i. Perhatian

Perhatian juga merupakan faktor yang penting dalam usaha menumbuhkan minat belajar anak untuk menjamin belajar yang baik, anak harus ada perhatian terhadap bahan yang di pelajarnya. Apabila bahan pelajaran itu tidak menarik baginya maka timbullah rasa bosan, malas dan belajarnya harus dikejar-kejar. Sehingga prestasi mereka kemudian menurun, untuk itu guru harus mengusahakan bahan pelajaran yang diberikan benar-benar dapat menarik minat belajar bagi anak-anak.

ii. Emosi

Kadang-kadang ada sementara anak yang tidak begitu stabil emosinya, sehingga dapat mengganggu minat belajarnya, misalnya ada masalah yang kecil saja dapat timbul emosi yang mendalam, sampai menimbulkan gejala-gejala negatif seperti tak sadarkan diri, kejang dan sebagainya. Dalam keadaan emosi yang mendalam ini tentu belajar mengalami hambatan, anak-anak semacam ini membutuhkan situasi yang cukup tenang dan penuh perhatian agar anak dapat meningkatkan minat belajarnya.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup>Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), h. 284-287.

iii. Intelegensi atau bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar, kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar. Misalkan orang berbakat menyanyi, suara, nada lagunya terdengar lebih merdu dibanding orang yang tidak berbakat menyanyi. Bakat bisa mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari pelajaran tersebut, begitu juga intelegensi, orang yang memiliki intelegensi (IQ) tinggi, umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik, sebaliknya jika seseorang yang "IQ" nya rendah akan mengalami kesulitan dalam belajar.<sup>44</sup>

Jika kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap minat belajar dan keberhasilan belajar baca Al-Qur'an. Bila seseorang memiliki intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses di bidang dengan orang yang memiliki "IQ" rendah dan berbakat, kedua aspek tersebut hendaknya seimbang agar tercapai tujuan yang hendak dicapai.

---

<sup>44</sup>M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 56-57.

## 2) Faktor-Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar baca Al-Qur'an siswa adalah faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat, uraian berikut akan membahas ketiga faktor tersebut:

### a) Faktor Keluarga

Minat belajar siswa bisa dipengaruhi oleh keluarga seperti orang tua, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga.

#### i. Faktor Orang Tua

Cara orang tua mendidik anaknya sangat besar pengaruhnya terhadap belajar anak, diketahui bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Jika orang tua tidak memperhatikan pendidikan anaknya atau acuh tak acuh terhadap belajar anaknya seperti tidak mengatur waktu belajar, tidak melengkapi alat pelajarannya dan tidak memperhatikan apakah anaknya semangat dalam belajar.

#### ii. Suasana Rumah

Lingkungan keluarga yang lain dapat mempengaruhi usaha peningkatan minat belajar anak adalah suasana rumah. Suasana rumah yang terlalu

gaduh/terlalu ramai tidak akan memberikan anak belajar dengan baik misalnya rumah dengan keluarga besar atau banyak sekali penghuninya.

Begitu juga suasana rumah tangga yang terlalu tegang, selalu banyak cekcok di antara anggota-anggota, anak merasa sedih, bingung dirundung kecemasan-kecemasan serta tekanan batin yang terus menerus.

### iii. Faktor Ekonomi Keluarga

Faktor ekonomi keluarga banyak menentukan juga dalam belajar anak. Misalnya anak dari keluarga mampu dapat membeli alat-alat sekolah dengan lengkap, sebaliknya anak-anak dari keluarga miskin tidak dapat membeli alat-alat itu dengan alat yang serba tidak lengkap. Inilah maka hati anak-anak menjadi kecewa, mundur, putus asa sehingga dorongan mereka kurang sekali.

### b) Faktor Sekolah

Lingkungan sekolah kadang-kadang juga menjadi faktor hambatan bagi anak termasuk dalam faktor ini misalnya:

#### i. Cara penyajian pelajaran yang kurang baik.

Dalam hal ini misalnya guru kurang persiapan atau kurang menguasai buku-buku pelajaran

sehingga dalam menerangkan kepada anak kurang baik dan sukar dimengerti oleh anak. Begitu pula metode dan sikap guru yang kurang baik dapat membosankan pada anak.

Oleh karena itu untuk meningkatkan minat belajar siswa guru hendaknya menggunakan metode mengajar yang tepat, efisien dan efektif yakni dengan dilakukannya keterampilan variasi dalam menyampaikan materi.

ii. Hubungan guru dan murid yang kurang bagus.

Biasanya bila anak itu menyukai gurunya, akan suka pula pada pelajaran yang diberikannya. Sebaliknya bila anak membenci kepada gurunya/ada hubungan yang kurang baik, maka dia akan sukar pula menerima pelajaran yang diberikannya, anak tidak dapat maju dan mengembangkan minat belajarnya.

iii. Hubungan antara anak dengan yang di asingkan/di benci oleh teman-temannya.

Anak yang dibenci ini akan mengalami tekanan batin yang menghambat kemajuan minat belajar, ia sering tidak masuk sekolah kadang-kadang mengalami perlakuan-perlakuan yang kurang menyenangkan.

- iv. Bahan pelajaran yang terlalu tinggi di atas ukuran normal kemampuan anak.
- v. Alat-alat belajar disekolah yang serba tidak lengkap.
- vi. Jam-jam pelajaran yang kurang baik.

c) Lingkungan Masyarakat

Termasuk lingkungan masyarakat yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, berikut ini penulis akan membahas beberapa faktor masyarakat yang bisa mempengaruhi minat belajar siswa yakni:

- i. *Mass-media*: bioskop, radio, televisi, surat kabar, majalah dan sebagainya. Semua ini dapat memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap anak, sebab anak berlebih-lebihan mencontoh/membaca, bahkan tidak dapat mengendalikannya. Sehingga semangat belajar mereka menjadi terpengaruh dan mundur sekali. Dalam hal ini perlu penguasaan dan pengaturan waktu yang bijaksana.
- ii. Teman bergaul yang memberikan pengaruh yang tidak baik.

Orang tua sering terkejut bila tiba-tiba melihat anaknya yang belum cukup umur

sembunyi-sembunyi merokok/ngukur (pergi tanpa tujuan) sehingga minat dalam belajar anak tidak ada serta tugas-tugas sekolahnya banyak yang ditinggalkan.

Tugas orang tua hanya mengontrol dari belakang jangan terlalu dikekang dan jangan terlalu di bebaskan yang bijaksana saja, agar siswa tidak terganggu dan terlambat belajarnya.

iii. Adanya kegiatan-kegiatan dalam masyarakat

Misalnya ada tugas-tugas organisasi, belajar pencak silat, belajar menari dan sebagainya. Jika tugas-tugas ini dlebih-lebihkan jelas akan menghambat belajar anak karena anak sudah terlanjur senang dalam organisasi/kegiatan di masyarakat dan perlu diingatkan tidak semua kegiatan di masyarakat berdampak baik bagi anak.<sup>45</sup>

Pendapat di atas diperkuat oleh Nursalina (2014) yang mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca Al-Qur'an di antaranya yaitu ketersediaan waktu untuk membaca buku, status sosial

---

<sup>45</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar...*, h. 284-291.



ekonomi keluarga, pengaruh lingkungan, dan dorongan dari dalam diri atau motivasi untuk lebih berprestasi atau memiliki prestasi yang lebih baik.<sup>46</sup>

## B. Kerangka Berpikir



**Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir Penelitian**

Pada era perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi sekarang, mulai bermunculan berbagai alat komunikasi modern, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu alat komunikasi modern yang di desain sedemikian rupa, sehingga penggunaannya lebih praktis dan memiliki banyak fungsi dan fitur-fitur terbaru. Salah satu jenisnya adalah *smartphone* atau *handphone* yang sekarang sering kita gunakan. Memang, disisi lain *gadget* sangat bermanfaat untuk keberlangsungan belajar para siswa di sekolah, tetapi pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* ini sangat besar. Mereka menjadi ketergantungan atau kecanduan dalam bermain *gadget*. Hal ini sangat mempengaruhi kegiatan mereka baik ketika di rumah maupun di sekolah, terutama yaitu kurangnya minat para siswa/i dalam membaca Al-Qur'an.

<sup>46</sup>A. I. Nursalina dan Budiningsih, T. E. *Hubungan Motivasi Berprestasi dengan Minat Membaca Pada Anak*, *Educational Psychology Journal* vol. 3 (1), (Jurnal: Universitas Negeri Semarang, 2014).

Jadi, dalam penelitian ini penulis membuat hipotesis sementara bahwa terdapat pengaruh dalam kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an dengan studi kasus siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

### **C. Hipotesis Statistik**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an dengan studi kasus siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

Jika digambarkan dengan hipotesis statistik, maka dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an dengan studi kasus siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an dengan studi kasus siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex post facto*. Penelitian ini digunakan karena penulis tidak ada memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti, dan penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang telah terjadi. Variabel X atau variabel bebas yang diselidiki adalah kecanduan bermain *gadget* dan variabel Y atau variabel terikatnya adalah minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

##### **2. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan kausal atau pendekatan yang memiliki hubungan sebab-akibat. Penulis mencari pengaruh variabel X terhadap Y. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebasnya yakni kecanduan bermain *gadget*, sedangkan variabel terikat yaitu adalah minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

#### **B. Tanggal Pelaksanaan dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 27-28 Oktober 2021 yang dilaksanakan di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang beralamat di Jalan Willièm Iskandar No. 7B kelurahan Sidorejo Hilir kecamatan Medan Tembung kota Medan kode pos 20222 dengan objek penelitian seluruh siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan kelas XII Ilmu-Ilmu Keagamaan (IIK) 1, XII

Ilmu-Ilmu Keagamaan (IIK) 2, dan XII Ilmu-Ilmu Keagamaan (IIK) 3 tahun ajaran 2021/2022. Sekolah ini penulis teliti karena latarbelakang masalah dalam penelitian ini penulis temukan ketika melaksanakan praktik magang mahasiswa di kelas XI Ilmu-Ilmu Keagamaan (IIK) 1, XI Ilmu-Ilmu Keagamaan (IIK) 2, dan XI Ilmu-Ilmu Keagamaan (IIK) 3 tahun ajaran 2021/2022 pada tanggal 15-29 Maret 2021 atau selama 2 (dua) minggu secara berkelompok. Sebagaimana lembaga pendidikan formal lainnya, Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan ini di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia yang menggunakan kurikulum K13 dan menerapkan nilai-nilai islami dalam sistem pendidikannya.

### **C. Jenis dan Sumber Data**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sumber data primer berupa data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini berasal dari angket dan data sekunder berupa literatur yang berhubungan dengan penelitian ini beserta dokumentasi penelitian.

### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan obyek yang akan diteliti. Dalam hal ini, populasi yang akan diteliti oleh penulis adalah seluruh siswa/i kelas XII Ilmu-Ilmu Keagamaan (IIK) 1, XII Ilmu-Ilmu Keagamaan (IIK) 2, dan XII Ilmu-Ilmu Keagamaan (IIK) 3 Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 100 Orang.

**Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas XII IIK Madrasah Aliyah Negeri 1  
Medan**

No.	Kelas	Jumlah
1.	XII IIK 1	33
2.	XII IIK 2	35
3.	XII IIK 3	32
<b>Jumlah</b>		100

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut dan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *probability sampling*. Teknik *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.<sup>47</sup>

Adapun rumus untuk menentukan ukuran atau jumlah sampel (dalam hal ini, sampel diambil dari jumlah masing-masing kelas XII Ilmu-Ilmu Keagamaan 1, XII Ilmu-Ilmu Keagamaan 2, dan XII Ilmu-Ilmu Keagamaan 3 Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan tahun ajaran 2021/2022) yaitu dengan cara menggunakan rumus *Degree of Variability*:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan

n : Jumlah sampel yang diperlukan

N : Jumlah populasi setiap kelas

---

<sup>47</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 129.

e : Tingkat kesalahan sampel (*sampling error*)<sup>48</sup> dan untuk penelitian ini, penulis menggunakan *sampling error* sebesar 10%.

Kelas XII IIK 1 dengan jumlah siswa 33 orang, maka jumlah sampel yang diperlukan yaitu:  $\frac{33}{1+33(0,1)^2} = 24,81$  dan dibulatkan menjadi 25 sampel.

Kelas XII IIK 2 dengan jumlah siswa 35 orang, maka jumlah sampel yang diperlukan yaitu:  $\frac{35}{1+35(0,1)^2} = 25,92$  dan dibulatkan menjadi 26 sampel.

Kelas XII IIK 3 dengan jumlah siswa 32 orang, maka jumlah sampel yang diperlukan yaitu:  $\frac{32}{1+32(0,1)^2} = 24,24$  dan dibulatkan menjadi 24 sampel.

Jadi, jumlah sampel keseluruhan dari kelas XII Ilmu-ilmu Keagamaan (IIK) 1, XII Ilmu-ilmu Keagamaan (IIK) 2, dan XII Ilmu-ilmu Keagamaan (IIK) 3 Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan tahun ajaran 2021/2022 adalah sebesar 75 orang sampel yang dijadikan responden penelitian.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data ialah proses yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang dibutuhkan.<sup>49</sup> Jadi untuk pengumpulan data dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

---

<sup>48</sup>*Ibid.*, h. 137.

<sup>49</sup>Moh. Nadzir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988), h. 24.

## 1. Angket

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya.<sup>50</sup> Skala *Likert* adalah skala yang lazim digunakan dalam angket dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data-data yang sudah ada, dalam hal ini adalah data nama-nama siswa/i kelas XII Ilmu-ilmu Keagamaan (IIK) 1, XII Ilmu-ilmu Keagamaan (IIK) 2, dan XII Ilmu-ilmu Keagamaan (IIK) 3 Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan tahun ajaran 2021/2022.

Metode ini digunakan untuk menghimpun data yang berkaitan dengan gambaran umum situasi dan kondisi sekolah dan berbagai hal yang bersifat dokumentasi berupa catatan, buku arsip, dan lainnya sebagai data pelengkap.

## F. Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam perencanaan suatu objek penelitian adalah menentukan instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data sesuai dengan masalah yang ingin diteliti. Instrumen yang digunakan adalah:

---

<sup>50</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, h. 199.



## 1. Angket

Angket ini tertuang pernyataan yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi tentang seberapa tinggi tingkat kecanduan bermain *gadget* dan sejauh mana minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang menggunakan skala *likert* dengan pertanyaan bersifat tertutup yaitu jawaban atas pertanyaan yang diajukan sudah disediakan. Subyek penelitian hanya diminta hanya untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan dirinya.

## 2. Centang Dokumentasi (*Documentation Checklist*)

Centang dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data dan dokumen yang berkaitan dengan guru dan siswa baik itu berupa daftar kehadiran siswa, profil sekolah, dan lain-lain. Dokumen ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai variabel dependen minat membaca Al-Qur'an dalam studi kasus siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

**Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

Variabel	Indikator	No. Item Instrumen	Jumlah Soal
Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> (X)	Pemanfaatan <i>gadget</i>	1, 2, 3	3
	Durasi menggunakan <i>gadget</i>	4, 5	2
	Keaktifan dalam bermain <i>gadget</i>	6, 7	2

Minat Membaca Al-Qur'an (Y)	Tingkat pemahaman terhadap membaca Al-Qur'an	1, 2, 3, 4, 5	5
	Aplikasi Al-Qur'an Digital	6, 7	3
	Minat dalam membaca Al-Qur'an	8, 9, 10, 11	4
<b>Jumlah</b>			18

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa variabel dalam kisi-kisi instrumen penelitian ini berasal dari variabel independen yakni kecanduan bermain *gadget* yang terdiri dari beberapa indikator yaitu pemanfaatan *gadget*; durasi menggunakan *gadget*; dan keaktifan dalam bermain *gadget* dan variabel dependen yakni minat membaca Al-Qur'an yang memiliki indikator berupa tingkat pemahaman terhadap membaca Al-Qur'an dan minat dalam membaca Al-Qur'an.

**Tabel 3.3. Skor Pernyataan Skala**

No.	Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
	Jawaban	Nilai	Jawaban	Nilai
1.	Sangat Setuju	5	Sangat Setuju	1
2.	Setuju	4	Setuju	2
3.	Ragu-ragu	3	Ragu-ragu	3
4.	Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	4
5.	Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	5

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor pernyataan skala terdiri dari 2 (dua) pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pernyataan positif diberi nilai 5 jika jawaban sangat sering, nilai 4

jika jawaban sering, nilai 3 jika jawaban kadang-kadang, nilai 2 jika jawaban jarang, dan nilai 1 jika jawaban tidak pernah. Begitu pun sebaliknya, pernyataan negatif diberi nilai 1 jika jawaban sangat sering, nilai 2 jika jawaban sering, nilai 3 jika jawaban kadang-kadang, nilai 4 jika jawaban jarang, dan nilai 5 jika jawaban tidak pernah.

## **G. Prosedur Penelitian**

Adapun prosedur dalam pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu sebagai berikut:

### **1. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan merupakan tahap awal untuk melengkapi hal-hal yang dibutuhkan pada saat melaksanakan penelitian berupa penyusunan angket mengenai pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an dengan studi kasus siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang kemudian divalidasi oleh validator ahli.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan guna mengukur variabel penelitian. Tahap pelaksanaan ini yaitu menyebarkan angket kepada sampel yang telah ditentukan guna memperoleh data mengenai seberapa kecanduan bermain *gadget* dan sejauh mana minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan serta pengambilan dokumen-dokumen yang terkait dalam penelitian.

### **3. Tahap Akhir**

Tahap akhir ini bertujuan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan pada tahap pelaksanaan dan menyimpulkannya ke dalam bentuk tulisan yang disusun secara konsisten, sistematis dan metodologis.

## **H. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian kuantitatif, data yang diperoleh dari sampel akan dianalisis untuk digunakan dalam menguji hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini akan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

### **1. Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif**

Teknik analisis data statistik deskriptif digunakan untuk menjawab kedua rumusan masalah yaitu mendeskripsikan seberapa pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an dan sejauh mana tingkat pemahaman membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan. Teknik analisis data statistik deskriptif merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menggambarkan keadaan sampel dalam bentuk persentase (%), jumlah sampel (n), rata-rata, standar deviasi (S), nilai maksimum (max), dan nilai minimum (min). Melalui analisis deskriptif akan terdeskripsi karakteristik distribusi skor angket mengenai pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an.

**a. Menentukan rentang nilai (R)**

$$R = X_t - X_r$$

Keterangan

R : Rentang nilai.

$X_t$  : Data terbesar.

$X_r$  : Data terkecil.

**b. Menentukan banyak kelas interval (K)**

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

Keterangan

K : Banyak interval kelas.

n : Jumlah data.<sup>51</sup>

**c. Menghitung panjang kelas interval (P)**

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan

P : Panjang kelas interval.

R : Rentang nilai.

K : Kelas interval.

**d. Menghitung rata-rata ( $\bar{x}$ ) atau Mean**

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

---

<sup>51</sup>Nar Herrhyanto dan Akib Hamid, *Statistika Dasar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 211.

## Keterangan

- $\bar{x}$  : Rata-rata (Mean).  
 $f_i$  : Frekuensi data ke-i.  
 $x_i$  : Titik tengah data ke-i.

**e. Menghitung nilai tengah atau Median (Me)**

$$Me = b + p \left( \frac{\frac{n}{2} - F}{f} \right)$$

## Keterangan

- $b$  : Batas bawah kelas median.  
 $p$  : Panjang kelas median.  
 $n$  : Ukuran sampel atau banyaknya data.  
 $F$  : Jumlah semua frekuensi dengan tanda kelas lebih kecil daripada tanda kelas median.  
 $f$  : Frekuensi kelas median.<sup>52</sup>

**f. Menghitung nilai yang sering muncul atau Modus (Mo)**

$$Mo = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

## Keterangan

- $b$  : Batas bawah kelas modus, ialah kelas interval dengan frekuensi terbesar.  
 $p$  : Panjang kelas modus.  
 $b_1$  : Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sebelum tanda kelas modus.

---

<sup>52</sup>Muhammad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika* (Cet. IV; Makassar: Badab Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2003), h. 144.

$b_2$  : Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sesudah tanda kelas modus.<sup>53</sup>

**g. Menghitung persentase (%)**

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

Keterangan

P : Angka persentase.

F : Frekuensi yang dicari persentasenya.

N : Banyaknya sampel.

**h. Menghitung persentase (%) nilai rata-rata**

$$P = \frac{f}{N}$$

Keterangan

P : Angka persentase.

f : Frekuensi yang dicari frekuensinya.

N : Banyaknya sampel responden.

**i. Menghitung standar deviasi ( $S_D$ )**

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

$S_D$  : Standar deviasi.

$f_i$  : Frekuensi untuk variabel.

---

<sup>53</sup>*Ibid.*, h. 146.

- $X_i$  : Tanda kelas interval.  
 $\bar{x}$  : Rata-rata.  
 $n$  : Jumlah populasi.<sup>54</sup>

## 2. Teknik Analisis Data Inferensial

Data Data-data yang diperoleh berupa angka-angka akan dijumlahkan, dianalisis, diverifikasi, kemudian disimpulkan.

Statistik inferensial berfungsi untuk menguji kebenaran. Dalam hal ini akan dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan analisis regresi sederhana dan koefisien determinasi untuk mengetahui hubungan fungsional atau pengaruh antara dua variabel yang ada. Sebelum melakukan pengujian terhadap hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu:

### a. Korelasi Pearson *Product Moment*

Menggunakan korelasi Pearson *product moment* yang digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan bermain *gadget* dengan minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

Rumus Korelasi Pearson *Product Moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan

- $r_{xy}$  : Koefisien korelasi Pearson *product moment*.  
 $N$  : Jumlah sampel atau responden.  
 $X$  : Skor rata-rata dari x.

<sup>54</sup>Nar Herrhyanto dan Akib Hamid, *Statistika Dasar...*, h. 517.



- $\bar{Y}$  : Skor rata-rata dari y.  
 $\sum x$  : Jumlah skor rata-rata dari x.  
 $\sum y$  : Jumlah skor rata-rata dari y.  
 $\sum XY$  : Jumlah hasil kali skor rata-rata dari x dan y yang berpasangan.

### b. Teknik Regresi Sederhana

Menggunakan teknik regresi sederhana untuk memprediksi apakah ada pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.<sup>55</sup>

Adapun rumus regresi sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan

- $Y'$  : Nilai yang diprediksikan (dependen).  
 $a$  : Konstanta atau bila harga  $X = 0$ .  
 $b$  : Koefisien regresi.  
 $X$  : Nilai variabel independen.<sup>56</sup>

Nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

- 1) Menentukan nilai a dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

- 2) Menentukan nilai b dengan rumus:

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

<sup>55</sup>M. Sukardi, *Evaluasi Pendidikan (Prinsip dan Operasionalnya)*, (Cet. II; Yogyakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 162.

<sup>56</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, h. 252.

Keterangan:

- n : Jumlah sampel.  
 x : Hasil variabel X independen.  
 y : Hasil variabel Y dependen.  
 a : Konstanta (Nilai Y apabila X = 0).  
 b : Koefisien regresi (Nilai peningkatan atau penurunan).<sup>57</sup>

### c. Kesalahan Baku

Sebelum dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang telah ditentukan, maka terlebih dahulu dicari kesalahan baku regresi b sebagai berikut:

- 1) Menentukan kesalahan baku regresi (SYX) dengan rumus:

$$Se = \sqrt{\frac{\sum Y^2 - a \sum Y - b \sum XY}{n - 2}}$$

- 2) Untuk menghitung kesalahan baku regresi b digunakan rumus:

$$Sb = \frac{Se}{\sqrt{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}}$$

### d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji dan mengetahui apakah ada tidaknya pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

Pengujian statistik digunakan rumus berikut:

---

<sup>57</sup>Misbahuddin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, (Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 296.

$$t_0 = \frac{b - B_0}{Sb}$$

Keterangan:

$t_0$  : Nilai t yang dihitung/ $t_{hitung}$

$b$  : Koefisien regresi

$B_0$  : Nilai yang dihipotesiskan

$Sb$  : Nilai kesalahan baku regresi b

Maka, hasil dari rumus uji hipotesis di atas dapat dinyatakan sebagai berikut:

- 1)  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dan
- 2)  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

**e. Membuat kesimpulan**

Menyimpulkan apakah  $H_0$  diterima atau ditolak.

Analisis data statistik inferensial juga bisa dihitung menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics for Microsoft Windows versi 26.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Penelitian**

###### **a. Sejarah Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan atau biasa dikenal dengan MAN 1 Medan pada awal berdirinya merupakan Sekolah Persiapan Institut Agama Islam Negeri yang disingkat SPIAIN ini berdiri pada tanggal 1 Februari 1968, bertempat di gedung Sekolah hakim Jaksa Negeri di Jalan Imam Bonjol, selanjutnya SPIAIN ini pindah ke gedung Yayasan Pendidikan Harapan dengan peserta didik berjumlah 19 orang.

Direktur SPIAIN yang pertama adalah Drs. H. Mukhtar Ghaffar yang dikukuhkan dengan surat Keputusan Panitia Nomor: 08/SP-IAIN/1968 per tanggal 27 Maret 1968. Terhitung tanggal 1 April 1979, Pemerintah mengubah seluruh SPIAIN, PHIAIN, SGHA, PPPUA dan yang lainnya menjadi Madrasah Aliyah Negeri. SPIAIN Sumatera Utara juga berubah menjadi MAN dengan gedung tetapnya ada di kompleks IAIN Sumut di jalan Sutomo Ujung Medan. Pada tahun 1980 dan 1981 telah dibangun gedung MAN Medan di jalan Willem Iskandar. Selanjutnya MAN Medan pindah ke lokasi baru.

Pada tahun 1984 Bapak Drs. H. Mukhtar Ghaffar diangkat menjadi Pengawas Pendidikan Agama Kanwil Depag Provinsi Sumatera Utara. Sebagai penggantinya adalah Bapak Drs. H. Nurdin Nasution.

Dan selanjutnya terjadi pergantian kepemimpinan di MAN Medan seperti diuraikan berikut:

Pada masa kepemimpinan Bapak Drs. H. Musa HD terjadilah perubahan MAN Medan menjadi MAN 1 Medan. Dan ketika terjadi perubahan tuntutan kebutuhan terhadap kualitas guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan masyarakat lulusan Diploma II, maka PGAN 6 tahun dilikuidasi oleh Pemerintah menjadi MAN pada tahun 1992, maka sejak itulah MAN Medan berubah menjadi MAN 1 Medan.

Sampai saat sekarang ini MAN 1 Medan masih tetap eksis berada di jalan Willem Iskandar no. 7B Kelurahan Sidorejo Hilir kecamatan Medan Tembung. Perjalanan panjang yang telah dilalui MAN 1 Medan dari awal berdirinya hingga sekarang membuat MAN 1 Medan benar-benar mampu menjadi madrasah yang maju, sesuai dengan usia dan pengalaman yang telah dilaluinya sehingga mampu melahirkan siswa/siswi yang andal dan berbakat bagi masyarakat dan bangsa Republik Indonesia dan menjadi orang-orang penting, sukses dan berguna ditengah-tengah bagi masyarakat, negara, bangsa, dan agama. Semua kesuksesan tersebut tidak lepas dari hasil jerih payah segenap guru-guru MAN 1 Medan yang ikhlas memberikan ilmunya dan mendidik siswa-siswinya sampai sekarang.

Pimpinan Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang pernah bertugas di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan sejak awal berdirinya sampai dengan sekarang adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.1. Histori Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

**Tabel 4.1. Data Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan dan Periode Tugas**

No.	Nama Kepala Madrasah	Periode Tugas
1.	Drs. H. Mukhtar Gaffar	1979-1984
2.	Drs. Nurdin Nasution	1984-1987
3.	Drs. H. Musa HD	1987-1993
4.	Drs. H. Soangkupon Siregar	1993-1996
5.	Drs. H. Miskun	1996-2000
6.	Dra. Hj. Fatimah Ibrahim	2000-2007
7.	Dr. H. Burhanuddin, M.Pd.	2007-2014
8.	H. Ali Masran Daulay, S.Pd., MA.	2014-2017
9.	Maisaroh, S.Pd., M.Si.	2017-2021
10.	Reza Faisal, S.Pd., M.PMat.	2021-Sekarang

**b. Profil Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan****1) Identitas Sekolah/Madrasah**

a) Nama Sekolah/Madrasah : Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan

b) Nomor Statistik

Madrasah : 311127503010

c) Nomor Pokok Sekolah

Nasional (NPSN) : 60725193

d) Penyelenggara Madrasah : Pemerintah

e) Status : Negeri

f) Berdiri Sejak Tahun : 1979

g) Akreditasi : A

h) Alamat Madrasah

i. Jalan : Williem Iskandar No. 7B

ii. Kelurahan : Sidorejo Hilir

iii. Kecamatan : Medan Tembung

iv. Kota/Kabupaten : Medan

v. Provinsi : Sumatera Utara

vi. Kode Pos : 20222

i) Nomor Telepon : (061)-4159623

j) Nomor Faksimile : (061)-4150057

k) Situs Web : [www.man1medan.sch.id](http://www.man1medan.sch.id)

l) E-mail : [info@man1medan.sch.id](mailto:info@man1medan.sch.id)

: [school@man1medan.sch.id](mailto:school@man1medan.sch.id)



- m) Nama Kepala Sekolah : Reza Faisal, S.Pd., M.PMat.
- n) Nama Ketua Komite : Syamsul Gultom
- o) Kurikulum : Kurikulum 2013 (K13)

## **2) Data Tanah dan Bangunan**

- a) Status : Milik Negara
- b) Luas Tanah : 4.704 m<sup>2</sup>
- c) Luas Bangunan : 3.748 m<sup>2</sup>
- d) Panjang Pagar : 100 m<sup>2</sup>
- e) Jenis Bangunan : Permanen
- f) Tingkat Bangunan : 2 (Dua) Tingkat

## **3) Data Jumlah Guru, Pegawai, dan Siswa**

- a) Jumlah Guru : 121 Orang
- b) Jumlah Pegawai : 31 Orang
- c) Jumlah Siswa : 2.092 Siswa

## **4) Data Jumlah Rombongan Belajar Siswa**

- a) Kelas X : 20 Rombongan Belajar
- b) Kelas XI : 14 Rombongan Belajar
- c) Kelas XII : 12 Rombongan Belajar
- Total : 46 Rombongan Belajar

## **5) Profil Kepala Madrasah**

- a) Nama : Reza Faisal, S.Pd., M.PMat.
- b) NIP : 198108012005011003
- c) Pangkat/Golongan : Pembina (IV/a)

- d) Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 1 Agustus 1981
- e) Pendidikan Terakhir : S2 Pendidikan Matematika ITB
- f) Alamat : Jl. Menteng Raya, Kel. Medan  
Tenggara, Kec. Medan Denai, Kota  
Medan Sumatera Utara 20228.

**c. Moto, Visi, dan Misi Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

**1) Moto**

- a) Menebar Kebaikan dan Pewaris Kebajikan
- b) Berjuang Menebar Kejujuran Niscaya Akan Menuai  
Kemakmuran

**2) Visi**

Bertakwa, Berilmu Pengetahuan, Populis dan Peduli Kesehatan  
Serta Lingkungan

**3) Misi**

Visi tersebut di atas mencerminkan cita-cita bagi Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang berorientasi ke depan dengan memperhatikan potensi keinginan, sesuai dengan norma agama dan harapan masyarakat dan bangsa dan adanya keinginan yang kuat untuk mencapai keunggulan, mendorong semangat dan komitmen seluruh warga madrasah, serta mendorong adanya perubahan yang lebih baik, untuk mewujudkan Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan menentukan langkah-langkah strategis yang dinyatakan dalam *Misi* berikut:

- a) Memiliki *akhlakul karimah*;
- b) Mengamalkan dan menyampaikan ajaran Islam;
- c) Mampu melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi;
- d) Produktif mengisi pembangunan nasional;
- e) Meningkatkan profesional guru;
- f) Melaksanakan pembelajaran sistematis dan berteknologi serta berwawasan lingkungan;
- g) Meningkatkan peran serta orang tua siswa, masyarakat dalam pengelolaan pendidikan;
- h) Mewujudkan sekolah sehat dalam upaya membangun generasi berencana menuju kesejahteraan sosial;
- i) Melestarikan lingkungan sekolah maupun lingkungan luar sekolah dan;
- j) Mencegah pencemaran serta menciptakan *green school*.

Di Setiap kerja komunitas Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan selalu menumbuhkan kedisiplinan sesuai dengan aturan bidang kerja masing-masing, saling menghormati dan saling percaya dan tetap menjaga hubungan kerja yang harmonis dengan berdasarkan kepada pelayanan prima, bekerja sama dan *silaturahmi*.

Misi di atas merupakan bagian dari rangkaian kegiatan pencapaian tujuan jangka pendek dan panjang yang masih perlu diuraikan menjadi beberapa kegiatan-kegiatan yang memiliki tujuan

lebih mendetail dan lebih jelas lagi, yang jabarkan dalam tujuan Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan pada saat sekarang ini.

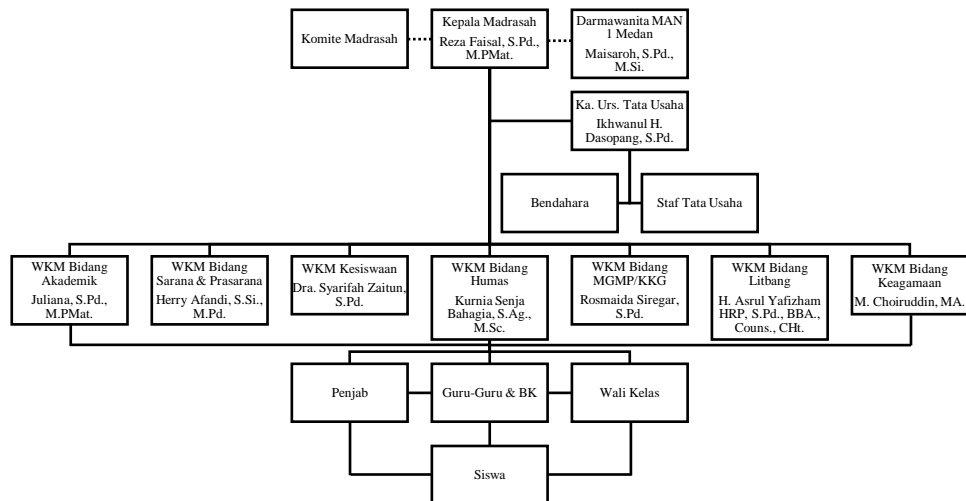
**d. Tujuan Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

- 1) Terwujudnya pengembangan kreativitas peserta didik baik dalam bidang akademik maupun non
- 2) Terwujudnya lulusan yang beriman dan bertakwa, dan menguasai IMTAK dan juga mampu bersaing di era global dan dapat mempertahankan budaya bangsa.
- 3) Tercapainya peningkatan ketrampilan menggunakan media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- 4) Tercapainya peningkatan kemampuan guru dalam pemahaman terhadap peserta didik.
- 5) Tercapainya peningkatan kedisiplinan dan ketertiban peserta didik dalam mewujudkan program kesiapsiagaan.
- 6) Tercapainya peningkatan kualitas dan kuantitas fasilitas/sarana prasarana di lingkungan Madrasah.
- 7) Tercapainya peningkatan perolehan rata-rata Ujian Akhir Nasional.
- 8) Tercapainya peningkatan jumlah kelulusan yang diterima di berbagai Perguruan Tinggi dalam negeri yang berakreditasi A, maupun perguruan tinggi di luar negeri .
- 9) Tercapainya kerja sama guru dengan Orang tua, masyarakat, dan institusi lain.

- 10) Terciptanya pengetahuan diri dalam upaya membentuk generasi berencana menuju generasi emas untuk mewujudkan insan yang berkarakter, cerdas, mandiri, produktif dalam upaya meningkatkan harkat dan martabat bangsa.
- 11) Tercapainya sikap peduli lingkungan melalui proses pembelajaran dan pembiasaan dalam upaya pembentukan perilaku siswa yang peduli lingkungan melalui model pembelajaran yang aplikatif dan menyentuh kehidupan sehari-hari.
- 12) Tercapainya optimalisasi lahan yang terbatas dalam upaya meningkatkan kualitas lingkungan yang sehat baik lingkungan dalam madrasah maupun luar madrasah dalam mendukung madrasah berwawasan lingkungan.
- 13) Tercapainya pengetahuan dan sikap seluruh warga madrasah dalam pengelolaan dan penataan yang baik dalam peningkatan mutu manajemen yang berwawasan lingkungan.
- 14) Tercapainya sikap dan perilaku siswa yang peduli dalam pengelolaan sampah sehingga tercipta kondisi ramah lingkungan.
- 15) Tercapainya kegiatan 11K (Ketakwaan, Keindahan, Keamanan, Kerindangan, Ketertiban, Kekeluargaan, Kebersihan, Keterbukaan, Keteladanan, Kedisiplinan, dan Kenyamanan).
- 16) Tercapainya kegiatan 5T (Tertib Masuk, Tertib Kerja, Tertib Pulang, Tertib Belajar, Tertib Mengajar).

17) Tercapainya kegiatan 5G (Gemar membaca, Gemar menulis, Gemar menghafal, Gemar memahami dan Gemar mengamalkan).

#### e. Struktur Organisasi Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan



**Gambar 4.2. Struktur Organisasi Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

#### Keterangan:

————— : Garis Komando

..... : Garis Koordinasi

#### f. Keadaan Guru, Pegawai, dan Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan

##### 1) Keadaan Guru dan Pegawai Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan

Guru sebagai tenaga pendidik harus memiliki kompetensi dan kualifikasi pengetahuan yang memadai dan pegawai yang mendukung keberlangsungannya suatu sistem di lembaga pendidikan. Guru dan Pegawai di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan seluruhnya adalah sebanyak 168 orang yang terdiri dari:

- a) Guru Tetap/PNS : 77 Orang
- b) Guru Tidak Tetap/Honorer : 57 Orang
- c) Guru BP/BK : 5 Orang
- d) Pegawai PNS : 7 Orang
- e) Pegawai Administrasi : 7 Orang
- f) Pegawai Operator Komputer : 3 Orang
- g) Teknisi Lab Kom dan Bahasa : 2 Orang
- h) Laboran IPA : 2 Orang
- i) Keterampilan Tata Busana : 2 Orang
- j) Petugas UKS : 2 Orang
- k) Pustakawan : 2 Orang
- l) Petugas Kebersihan : 2 Orang
- m) Petugas Jaga Malam : 2 Orang
- n) Satpam : 4 Orang
- o) Petugas Fotografi : 1 Orang
- p) Teknisi/Petugas Air : 1 Orang
- q) Teknisi/Petugas Listrik : 1 Orang
- r) Teknisi/Tukang Mubelier : 1 Orang
- s) Petugas Taman : 1 Orang

Adapun datanya adalah sebagai berikut:

**a) Data Guru**

**Tabel 4.2. Data Guru Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

No.	Nama	NIP	Jabatan/ Tugas	Mata Pelajaran
1.	Reza Faisal, S.Pd., M.PMat.	1981080120050 11003	Kepala MAN 1 Medan	
2.	Juliana, S.Pd., M.PMat.	1978071619980 32004	WKM Akademi k (Kurikul um)	Matematika
3.	Dra. Syarifah Zaitun	1964081419910 32005	WKM Kesiswaa n	Fisika
4.	Kurnia Senja Bahagia, S.Ag., M.Sc.	1970082819970 31005	WKM Hubunga n Masyara kat	Matematika
5.	Herry Afandi, S.Si., M.Pd.	1974031620060 41005	WKM Sarana dan Prasarana	Fisika
6.	Rosmaida Siregar, S.Pd.	1972091520031 22002	WKM MGMP/ KKG	B. Indonesia
7.	H. Asrul Yafizham Hrp, S.Pd., BBA, Couns, C. Ht.	Honoror	WKM Litbang	BK
8.	M. Choiruddin, MA.	1972032519910 31001	WKM Keagama an	Fiqih/Ushul Fiqih
9.	Dra. Marwiyah	1966061720000 32001	Penangg ung Jawab Lokasi Pertiwi	Aqidah Ahlak
10.	Dra. Murniati KS	1966060619950 32001	Ketua UPT UKS	B. Indonesia
11.	Drs. Hamdah Syarif, M.Pd.I.	'196503112003 121001	Kepala Laborato rium Fisika	Fisika
12.	Drs. Adil, M.Si.	1968071919940 31005	Kepala Laborato rium Biologi	Biologi
13.	Dewi Zakiah, S.Pd.	1977092919980 32001	Kepala Laborato rium Kompute r	Komputer
14.	Dra. Aminah, S.Pd.	1965120919950 32001	Kepala Laborato rium Tata Busana	B. Inggris dan Prakarya
15.	Arsyad Sofyan Lubis, S.Pd., S.H.	Honoror	Kepala Perpusta kaan	PKN
16.	Dra. Uzma	1964120319951 22001	Penangg ung Jawab Lingkun gan	Kimia



17.	Elly Suniaty Harahap, S.Ag.	197808142007102002	Wali Kelas X MIPA 1	Aqidah Akhlak
18.	Nur Khotimah Nasution, M.A.	198202032007102002	Wali Kelas X MIPA 2	Fiqih
19.	Miska Hayati Nasution, S.Pd.I.	197501302007102002	Wali Kelas X MIPA 3	Aqidah Akhlak
20.	Nurul Chairiza Fasya, S.Pd.	199411282019032022	Wali Kelas X MIPA 4	PKN
21.	Sri Rahayu Anggraini, S.Pd.	198502242019032007	Wali Kelas X MIPA 5	Ekonomi
22.	Ahmad Yaser Daulay, S.Pd.	Honoror	Wali Kelas X MIPA 6	PJOK
23.	Anitya Santri R Harahap, S.Pd.	198904102019032016	Wali Kelas X MIPA 7	Kimia
24.	Elvi Melinda, S.Pd.	Honoror	Wali Kelas X MIPA 8	Seni Budaya
25.	Yuni Hartati Harahap, S.Pd.	Honoror	Wali Kelas X MIPA 9	Matematika
26.	Nikmah Fadhilah Nst, S.Pd.	Honoror	Wali Kelas X MIPA 10	B. Inggris
27.	Widya Nurilahi, S.Pd.I.	Honoror	Wali Kelas X MIPA 11	B. Inggris
28.	Rahmadhani Fitri, S.Pd.	Honoror	Wali Kelas X MIPA 12	Prakarya
29.	Siti Aisyah Harahap, S.Pd.	Honoror	Wali Kelas X IPS 1	PKN dan Sejarah Indonesia
30.	Sri Wahyuni Harahap, S.Pd.	Honoror	Wali Kelas X IPS 2	PKN, Sejarah Indonesia dan Sosiologi
31.	Dra. Ernita Siregar	196709091995032002	Wali Kelas X IPS 3	Sosiologi
32.	Hotnida Agusli Siregar, S.Pd.	198602122019032010	Wali Kelas X IPS 4	B. Indonesia
33.	Elly Damayanti Pulungan, S.Pd.	199510042019032020	Wali Kelas X IPS 5	Aqidah Akhlak dan Fiqih
34.	Khoiri Pusanto, S.Pd.I.	Honoror	Wali Kelas X Keagamaan 1 dan Staf Kurikulum	B. Arab
35.	Adelia Fadillah, S.Pd.	Honoror	Wali Kelas X Keagamaan 2	Matematika
36.	Siti Salmi, S.Pd., M.Hum.	197905152005012006	Wali Kelas XI MIPA 1	Sastra Inggris dan B. Inggris

37.	Dewi Arisanti, M.Pd.	1976110820050 12002	Wali Kelas XI MIPA 2	Fisika
38.	Fitrihelena Pulungan, S.Pd.I., M.Pd.	Honoror	Wali Kelas XI MIPA 3 dan Staf Kurikulu m	SKI
39.	Mahmud Zaki Sinaga, S.Pd.	Honoror	Wali Kelas XI MIPA 4	Quran Hadits
40.	Imam Siddiq Siregar, S.Pd.	1989112620190 31009	Wali Kelas XI MIPA 5	PJOK
41.	Miswanto, SS., S.Pd.	1984053020190 31006	Wali Kelas XI MIPA 6 dan Staf MGMP	B. Indonesia
42.	Khairil Rizki Tanjung, S.Pd.I.	Honoror	Wali Kelas XI MIPA 7 dan Staf Sarana Prasarana	B. Inggris
43.	Nur Aisyah Siregar, S.Pd.	Honoror	Wali Kelas XI MIPA 8	LM Ekonomi, Sejarah Indonesia, Sejarah Peminatan.
44.	Fauziah Nur, S.Pd.	Honoror	Wali Kelas XI MIPA 9	Matematika
45.	Elvi Choiriyah Nasution, S.Pd.	1983030320090 12012	Wali Kelas XI MIPA 10	Fisika
46.	Yaumi Adlina Lubis, S.Pd.	1965121119860 32003	Wali Kelas XI IPS 1	B. Indonesia
47.	Ika Azura Margolang, S.S.	Honoror	Wali Kelas XI IPS 2	Sejarah Indonesia dan Sejarah Peminatan
48.	Mulhady Putra, S. Pd., M.Sc.	Honoror	Wali Kelas XI IPS 3 Staf Litbang	Geografi
49.	Iqbal Effendi, S.Pd.I.	1988062720190 31017	Wali Kelas XI Keagama an 1 dan Staf Humas	Aqidah Akhlag, Akhlag dan Fiqih
50.	Husni Ishak, S.Th,I., M.TH.	Honoror	Wali Kelas XI Keagama an 2 dan Staf Kesiswaa n	Aqidah Akhlag dan Ilmu Tafsir
51.	Surianto, S.Pd., M.PMat.	1977042020050 11004	Wali Kelas XII MIPA 1 dan Koordinator Olimpiade	Matematika

52.	Dra. Hj. Dewi Apriyanti, M.Pd.	1967040419920 32003	Wali Kelas XII MIPA 2	Biologi
53.	Drs. H. Samsul Bahri Nst, M.Pd.	1964082519920 31001	Wali Kelas XII MIPA 3	Fisika
54.	Suryani, S.Pd.	1973112419990 32001	Wali Kelas XII MIPA 4	PKN
55.	Nurainun Damanik, S.Ag.	1971100920141 12002	Wali Kelas XII MIPA 5	Sejarah Indonesia dan Sejarah Peminatan
56.	Siti Aminah Br Ginting, S.Pd.	1970060820050 12010	Wali Kelas XII MIPA 6	Kimia
57.	Muisah Farhani Lubis, S. Pd.	1988111020190 32014	Wali Kelas XII MIPA 7	Sejarah Indonesia
58.	Nur Kadrah, S.Pd.	1966050119920 32001	Wali Kelas XII MIPA 8	B. Inggris
59.	Sri Indah, S.Pd.	1972062320060 42005	Wali Kelas XII MIPA 9	Seni Budaya
60.	Alfian Azhar Sitorus, S.Pd.	1986080120190 31012	Wali Kelas XII MIPA 10	Penjaskes
61.	Dra. Hj. Zaidar Fithriana, S.Pd.	1965100619930 32010	Wali Kelas XII MIPA 11	MATEMA TIKA
62.	Edin Effendi Nasution, S.Pd.	1990030620190 31013	Wali Kelas XII MIPA 12	Komputer dan Prakarya
63.	Dra. Hj. Syariah Lubis	1964103019940 32004	Wali Kelas XII IPS 1	Sosiologi
64.	Vera Andriyani, S.Sos., M.Pd.	1970021120031 22001	Wali Kelas XII IPS 2	Antropolog i, Geografi dan Sosiologi
65.	Dra. Hj. Firmawati	1965030219930 32004	Wali Kelas XII IPS 3	Ekonomi
66.	Muhammad Razali, S.Pd.	Honorar	Wali Kelas XII IPS 4 dan Staf Sarana dan Prasarana	Penjaskes
67.	Khairun Nisa' Br Manik, S.Ag., M.Pd.	1977052120070 12027	Wali Kelas XII Keagama an 1	Quran Hadits dan Ilmu Hadits
68.	Nur Azizah, S.Ag.	1970110419980 32002	Wali Kelas XII Keagama an 2	B. Inggris
69.	Lisna Sari Sormin, S. Ag	1969052519990 32001	Wali Kelas XII Keagama an 3	B. Inggris
70.	Muhammad Yamin, S.S, S.Pd.	Honorar	Wali Kelas XII IBB dan Staf Kesiswaan.	B. Indonesia

71.	Amri Susanto, M.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Aqidah Akhlak dan SKI
72.	Khairunnisa, S.Pd.I.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	B. Arab
73.	Nurul Fadillah Batubara, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	B. Arab
74.	Robiatul Adawiyah, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	B. Arab
75.	Silvi Nasution, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	B. Arab
76.	Rosita Dongoran, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	B. Arab
77.	Muhammad Iqbal Afifuddin, Lc.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	B. Arab
78.	Hj. Hasmita Maya, M.Pd.	1975050220031 22000	Guru Mata Pelajaran	B. Indonesia
79.	Arma Suryati, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	B. Inggris
80.	Sriani Lubis, S.Ag.	1967101220050 12001	Guru Mata Pelajaran	B. Inggris
81.	Lusi Kurniati, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	B. Jerman
82.	Mirna Ningsih, S.Pd.	1983091020090 12009	Guru Mata Pelajaran	B. Jerman dan Prakarya
83.	Dra. Nurafida, S.Pd.	1962040619910 32001	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
84.	Bagus Wiguna, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Quran Hadits dan Usul Fiqih
85.	M. Arisah Fatwa, S.Si.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Fisika
86.	Dra. Puspa Elidar, S.Pd, M.Si.	1966011519940 32005	Guru Mata Pelajaran	Biologi
87.	Hj. Nurhani, S.Pd.	1962041419870 32005	Guru Mata Pelajaran	Biologi
88.	Hj. Herawati Dongoran, S.Ag, M.Pd.	1972010119970 32005	Guru Mata Pelajaran	Biologi
89.	Ifrah Syahmina, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Biologi
90.	Khairunnisya Daulay, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Biologi dan Prakarya
91.	Khalid Harfaz, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Biologi dan Prakarya
92.	Drs. H. Amir Husin P. M.Kons.	1965052419940 31004	Koordinator BK	BK

93.	Khairatul Fuady Nur Ritonga, S.Psi.	1980021120091 2008	Guru Mata Pelajaran	BK
94.	Khairunnisa Mahdea Lubis, S.Pd.I.	Honorere	Guru Mata Pelajaran	BK
95.	Ratna, S.Pd.I.	Honorere	Guru Mata Pelajaran	BK
96.	Muhammad Riswan Rais, M.Pd.	Honorere	Guru Mata Pelajaran	BK
97.	Minami Nasution, S.Pd.	1969080819980 32007	Guru Mata Pelajaran	Ekonomi
98.	Eka Sudharma, M.Pd.	Honorere	Guru Mata Pelajaran	Ekonomi
99.	Drs. Mustafa Matondang	1962110319990 31003	Guru Mata Pelajaran	Fiqih
100.	Sri Baniyah, S.Ag.	1974070920050 12004	Guru Mata Pelajaran	Fiqih
101.	Rendi Syah Putra, S.Pd.I.	1989123120190 31010	Guru Mata Pelajaran dan Staff Keagama an.	Fiqih dan SKI
102.	Iradatul Hasanah Ritonga, S.Pd.	1995092220190 32022	Guru Mata Pelajaran	Fiqih dan SKI
103.	Harna Winanda, S.Pd.	Honorere	Guru Mata Pelajaran	Geografi
104.	Asnali Putra, ST.	Honorere	Guru Mata Pelajaran	Kimia
105.	Ramlah Khairani Harahap, M.Pd.	Honorere	Guru Mata Pelajaran	Kimia
106.	Mardiani Pane, S.Pd.	1978051520060 42007	Guru Mata Pelajaran	Kimia
107.	Syawaluddin Nasution, MT.	1970121420141 21002	Guru Mata Pelajaran	Kimia dan Prakarya
108.	Eka Hayana Hasibuan, S.Kom.	Honorere	Guru Mata Pelajaran	Komputer, Prakarya dan Picket
109.	Hambali Hasibuan, M.Pd.	1982100720080 31002	Guru Mata Pelajaran	Matematika
110.	Chairani Sinaga, S.Si.	1970123120091 22001	Guru Mata Pelajaran	Matematika
111.	Trisna Utami Putri, S. Pd.	1993080420190 32017	Guru Mata Pelajaran	Matematika
112.	Yusra Hasibuan, S.Ag.	1973040419970 32001	Guru Mata Pelajaran	Matematika
113.	Azwan Aqsha, S.Ag.	1969092619990 31003	Guru Mata Pelajaran	Matematika

114.	Syair Tumanggor, M.Si.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Matematika
115.	Maulida Hafni, S.Pd., M.Pd.	199408132019032025	Guru Mata Pelajaran	Matematika
116.	Isra Meriana Hasibuan, S.Pd.I.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Matematika dan Piket
117.	Juni Herawati Tanjung, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Matematika
118.	Mhd. Syafi'i, S.Pd.I.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Penjaskes
119.	Nur Ikhwan, S.Pd.	19781217006041004	Guru Mata Pelajaran	Penjaskes
120.	Astri Intan Harahap, S.Sos.	198710032019032006	Guru Mata Pelajaran	PKN
121.	Latifah Hanum, S.Pd.I	196801121989032003	Guru Mata Pelajaran	SKI
122.	Rosnida Nasution, S.T.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Prakarya dan Mandarin
123.	Umi Kalsum, S.Ag.	197107272003122001	Guru Mata Pelajaran	Quran Hadits
124.	Dra. Hj. Maisyarah MG.	196301211986032001	Guru Mata Pelajaran	Quran Hadits
125.	Muhammad Zakiuddin, M.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Quran Hadits
126.	Ahmad Sabili, S.Ag.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Quran Hadits dan Ilmu Hadits
127.	Adi Efendi Alamsyah S.Fil.I.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Quran Hadits dan Ilmu Kalam
128.	Muhammad Nur Lubis, S.Pd.	199601032019031007	Guru Mata Pelajaran	Sejarah Indonesia
129.	Yunita Indah Pratiwi, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Sejarah Indonesia dan Sejarah
130.	Muhammad Firdaus, S.Pd.	198702222019031007	Guru Mata Pelajaran	Seni Budaya
131.	Zakaria, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Seni Budaya
132.	Suci Purnanda, S.Pd.	198401092019032009	Guru Mata Pelajaran	Seni Budaya
133.	Humala Sakti, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Seni Budaya
134.	Agustri Purnama Sari, S.Pd.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	Ekonomi
135.	Ernawati, S.Pd.I.	Honoror	Guru Mata Pelajaran	SKI

**b) Data Pegawai/Staf Tata Usaha**

**Tabel 4.3. Data Pegawai/Staf Tata Usaha Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

No.	Nama	NIP	Jabatan
1.	Ikhwanul Hakim Dasopang, S.Pd.	198610272010011008	Ka. Urs. Tata Usaha
2.	Hj. Nurenam, S.Ag.	196412311984032002	Bendahara Rutin
3.	Masniari Ritonga, S.Pd.	196701141989032001	Staf Tata Usaha
4.	Tiolom Harahap, S.Ag.	196912161991022001	Staf Bagian Kepegawaian
5.	Sri Rahmawati, S.Sos.	197101201992032002	Staf Tata Usaha
6.	Mhd. Ali Hanafiah Srg	198411032014111002	Staf Perpustakaan
7.	Nuril Hamna, SE.	198412142010032002	Staf Operator Keuangan
8.	Chairul Anwar Hrp, SE.	Honorer	Staf Operator Keuangan
9.	Ariansyah, SE.	Honorer	Staf Operator
10.	Jemy Kasidi, SE.	Honorer	Staf Operator
11.	Umar Habibi Daulay	Honorer	Staf Tata Usaha
12.	Nur Sari Rizky Nst., Amd.	Honorer	Staf Tata Usaha
13.	Muhammad Ihsan Siregar	Honorer	Staf Tata Usaha
14.	Dion Tri Handoko, SE.	Honorer	Staf Tata Usaha
15.	Adela Arianti, SH.	Honorer	Staf Perpustakaan
16.	Reza	Honorer	Staf Perpustakaan
17.	Wiki Selvika Dewi, Amd.	Honorer	Staf Bend. Komite
18.	Mutya Siregar, ST.	Honorer	Staf Bend. Komite
19.	Kiki Wahyudi	Honorer	Penjaga Sekolah
20.	Edy Syahputra Siregar	Honorer	Penjaga Malam
21.	Maswarni Lubis	Honorer	Petugas Kebersihan
22.	Safaruddin Lintang	Honorer	Petugas Kebersihan
23.	Muhammad Nur	Honorer	Security
24.	Ahmad Saukani	Honorer	Security
25.	Mhd Yusuf Lubis	Honorer	Security/Driver
26.	Muhammad Aqil Azizi Hrp	Honorer	Security
27.	Nurhanifah Siregar, S.Sit.	Honorer	Staf UKS
28.	Mulyono	Honorer	Petugas Kebersihan
29.	Juraidah	Honorer	Petugas Kebersihan
30.	Surya Damayanti	Honorer	Petugas Kebersihan
31.	Abdul Hadi Nasution	Honorer	Teknisi Listrik
32.	Leli	Honorer	Pengelola Taman
33.	Rosmaulina Harahap	Honorer	Petugas Taman

## 2) Keadaan Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan

Jumlah siswa/siswi Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan tahun pembelajaran 2020/2021 yang memiliki 4 program peminatan yaitu MIA (Matematika dan Ilmu Alam), IIS (Ilmu-ilmu Sosial), IIK (Ilmu-ilmu Keagamaan), dan IBB (Ilmu Bahasa) adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Data Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

Jumlah Rombongan Belajar	Rekap Jumlah Siswa							
	Kelas	Jenis Kelamin		Rekap Jenis Kelamin		Jumlah		
		L	P	L	P	Per Kelas	Per Jurusan	Keseluruhan
1	X MIA 1	16	20	171	196	36	367	537
2	X MIA 2	20	18			38		
3	X MIA 3	16	22			38		
4	X MIA 4	18	19			37		
5	X MIA 5	18	20			38		
6	X MIA 6	17	21			38		
7	X MIA 7	16	22			38		
8	X MIA 8	18	20			38		
9	X MIA 9	18	20			38		
10	X MIA 10	14	14			28		
11	XI IIS 01	17	19	49	53	36	102	537
12	XI IIS 02	17	18			35		
13	XI IIS 03	15	16			31		
14	XI IIK 01	17	17	38	30	34	68	537
15	XI IIK 02	21	13			34		
16	XI MIA 1	16	20	195	226	36	421	696
17	XI MIA 2	20	18			38		
18	XI MIA 3	16	22			38		
19	XI MIA 4	18	19			37		
20	XI MIA 5	18	20			38		
21	XI MIA 6	17	21			38		
22	XI MIA 7	16	22			38		



23	XI MIA 8	18	20			38		
24	XI MIA 9	18	20			38		
25	XI MIA 10	14	14			28		
26	XI MIA 11	12	15			27		
27	XI MIA 12	12	15			27		
28	XI IIS 01	17	19	66	74	36	140	
29	XI IIS 02	17	18			35		
30	XI IIS 03	15	16			31		
31	XI IIS 04	17	21			38		
32	XI IIK 01	17	17	54	46	34	100	
33	XI IIK 02	21	13			34		
34	XI IIK 03	16	16			32		
35	XI IIB	16	19	16	19	35	35	
36	XII MIA 1	16	29	220	279	45	499	834
37	XII MIA 2	20	23			43		
38	XII MIA 3	18	25			43		
39	XII MIA 4	20	24			44		
40	XII MIA 5	19	26			45		
41	XII MIA 6	20	24			44		
42	XII MIA 7	16	23			39		
43	XII MIA 8	17	26			43		
44	XII MIA 9	22	22			44		
45	XII MIA 10	18	24			42		
46	XII MIA 11	17	18			32		
47	XII MIA 12	17	15			32		
48	XII IIS 01	20	25	77	92	45	169	
49	XII IIS 02	19	26			45		
50	XII IIS 03	20	28			48		
51	XII IIS 04	18	13			31		
52	XII IIK 01	26	22	60	67	48	127	
53	XII IIK 02	23	24			47		
54	XII IIK 03	11	21			32		
55	XII IIB	14	25	14	25	39	39	
<b>Jumlah Total</b>								2067

**Tabel 4.5. Data Rombongan Belajar Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

<b>Rekap Per Kelas</b>	<b>Rombel</b>	<b>Jumlah Rombel</b>
Kelas XI Matematika & Ilmu Alam (MIA)	10 Kelas Rombel	15 Rombel
Kelas XI Ilmu-ilmu Sosial (IIS)	3 Kelas Rombel	
Kelas XI Ilmu-ilmu Keagamaan (IIK)	2 Kelas Rombel	
Kelas XI Matematika & Ilmu Alam (MIA)	12 Kelas Rombel	20 Rombel
Kelas XI Ilmu-ilmu Sosial (IIS)	4 Kelas Rombel	
Kelas XI Ilmu-ilmu Keagamaan (IIK)	3 Kelas Rombel	
Kelas XI Ilmu Bahasa (IBB)	1 Kelas Rombel	
Kelas XII Matematika & Ilmu Alam (MIA)	12 Kelas Rombel	20 Rombel
Kelas XII Ilmu-ilmu Sosial (IIS)	4 Kelas Rombel	
Kelas XII Ilmu-ilmu Keagamaan (IIK)	3 Kelas Rombel	
Kelas XII Ilmu Bahasa (IBB)	1 Kelas Rombel	
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	53 Kelas Rombel	

Keadaan siswa/siswi yang tidak naik kelas dan putus sekolah/*drop-out* siswa/siswi yang tidak naik kelas tergolong rendah dan angka putus sekolah (*drop-out*) tidak ada.

**g. Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

Sebagai sebuah lembaga pendidikan formal, Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan dilengkapi dengan sarana dan prasarana untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Adapun sarana dan prasarana tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.6. Data Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah Negeri 1  
Medan**

<b>No.</b>	<b>Nama Bangunan</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Keadaan</b>
1.	Ruang Teori/Kelas	2.580	43	Baik
2.	Ruang Kepala	50	1	Baik
3.	Ruang KTU	8	1	Baik
4.	Ruang Administrasi TU	20	1	Baik
5.	Ruang Guru	120	1	Baik
6.	Ruang Bendahara Rutin	12	1	Baik
7.	Laboratorium Biologi	64	1	Baik
8.	Laboratorium Kimia	64	1	Baik
9.	Laboratorium Fisika	64	1	Baik
10.	Laboratorium Komputer	64	5	Baik
11.	Laboratorium Bahasa	64	1	Baik
12.	Ruang Band Syafarina/Seni	32	1	Baik
13.	Ruang Keterampilan Tata Busana	80	1	Baik
14.	Ruang Perpustakaan	64	1	Baik
15.	Aula/Serbaguna	100	1	Baik
16.	Ruang UKS	64	1	Baik
17.	Ruang <i>Executive</i>	32	1	Baik
18.	Ruang BP/BK	32	1	Baik
19.	Ruang <i>Fitness</i> /Olahraga	32	1	Baik
20.	Ruang OSIS	6	1	Baik
21.	Ruang Pramuka	6	1	Baik
22.	Ruang Paskibraka	6	1	Baik
23.	Ruang Teater	6	1	Baik
24.	Ruang Pos Satpam	4	1	Baik
25.	Ruang <i>Marching Band</i>	32	1	Baik

26.	Rumah Ibadah/Masjid 2 Lantai	64	1	Baik
27.	Gudang	12	3	Baik
28.	Kamar Mandi/WC Guru	8	2	Baik
29.	Kamar Mandi/WC Pegawai	8	1	Baik
30.	Kamar Mandi/WC Siswa Lk	12	2	Baik
31.	Kamar Mandi/WC Siswa Pr	18	2	Baik
32.	Tempat Berwudhu'	12	3	Baik
<b>Luas Keseluruhan (m<sup>2</sup>)</b>		795.664	84	Baik

## 2. Deskripsi Penelitian

Setelah melakukan pengumpulan data yang diperoleh dari angket mengenai variabel X (kecanduan bermain *gadget*) dan variabel Y (minat membaca Al-Qur'an) berupa 18 butir item pernyataan yang diisi oleh 75 responden dari 3 (tiga) kelas XII IIK siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yaitu Kelas XII IIK 1 (25 orang), Kelas XII IIK 2 (26 orang), dan Kelas XII IIK 3 (24 orang), maka selanjutnya penulis akan menyatakan deskripsi penelitian ini menggunakan 2 (dua) analisis data statistik sebagai berikut:

### a. Analisis Data Statistik Deskriptif

Dari tabulasi angket yang telah penulis buat, data dapat diambil dari frekuensi serta persentase jawaban dari tiap-tiap butir item pernyataan. Selanjutnya, data tersebut diolah dan digunakan untuk memberikan informasi dari responden berkenaan dengan variabel X dan variabel Y tersebut. Oleh karena itu, untuk mendeskripsikan hasil jawaban dari tiap-tiap butir item pernyataan maka penulis akan memaparkan satu persatu setiap butir item pernyataan dengan tabel terpisah yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.7. Item 1: Saya menggunakan *gadget* sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD)**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	2	3%
2.	Setuju	11	15%
3.	Ragu-ragu	11	15%
4.	Tidak Setuju	24	32%
5.	Sangat Tidak Setuju	27	36%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya menggunakan *gadget* sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD)” dapat dinyatakan bahwa 27 orang (36%) menjawab sangat tidak setuju, 24 orang (32%) menjawab tidak setuju, 11 orang (15%) menjawab ragu-ragu, 11 orang (15%) menjawab setuju, dan 2 orang (3%) menjawab sangat setuju. Data ini menunjukkan bahwa banyak dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang tidak menggunakan *gadget* sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD).

**Tabel 4.8. Item 2: Saya merasa senang ketika bermain *gadget***

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	5	7%
2.	Setuju	57	76%
3.	Ragu-ragu	9	12%
4.	Tidak Setuju	3	4%
5.	Sangat Tidak Setuju	1	1%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya merasa senang ketika bermain *gadget*” dapat dinyatakan bahwa 57 orang (76%) menjawab setuju, 9 orang (12%) menjawab ragu-ragu, 5 orang (7%) menjawab sangat setuju, 3 orang (4%) menjawab tidak setuju, dan 1 orang (1%) menjawab sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa sangat amat banyak dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang merasa senang ketika bermain *gadget*.

**Tabel 4.9. Item 3: Saya selalu membawa *gadget* ke mana pun saya pergi**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	10	13%
2.	Setuju	33	44%
3.	Ragu-ragu	13	17%
4.	Tidak Setuju	16	21%
5.	Sangat Tidak Setuju	3	4%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya selalu membawa *gadget* ke mana pun saya pergi” dapat dinyatakan bahwa 33 orang (44%) menjawab setuju, 16 orang (21%) menjawab tidak setuju, 13 orang (17%) menjawab ragu-ragu, 10 orang (13%) menjawab sangat setuju, dan 3 orang (4%) menjawab sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa banyak dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang selalu membawa *gadget* ke mana pun mereka pergi.

**Tabel 4.10. Item 4: Saya menggunakan *gadget* dengan segala aplikasinya (Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, *game*, WhatsApp dan lain-lain) lebih dari 2 jam setiap hari**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	10	13%
2.	Setuju	42	56%
3.	Ragu-ragu	14	19%
4.	Tidak Setuju	9	12%
5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya menggunakan *gadget* dengan segala aplikasinya (Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, *game*, WhatsApp dan lain-lain) lebih dari 2 jam setiap hari” dapat dinyatakan bahwa 42 orang (56%) menjawab setuju, 14 orang (19%) menjawab ragu-ragu, 10 orang (13%) menjawab sangat setuju, 9 orang (12%) menjawab tidak setuju, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (0%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang menggunakan *gadget* dengan segala aplikasinya (Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, *game*, WhatsApp dan lain-lain) lebih dari 2 jam setiap hari.

**Tabel 4.11. Item 5: Saya sering lupa waktu melakukan aktivitas lain saat sedang bermain *gadget***

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	3	4%

2.	Setuju	30	40%
3.	Ragu-ragu	24	32%
4.	Tidak Setuju	18	24%
5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya sering lupa waktu melakukan aktivitas lain saat sedang bermain *gadget*” dapat dinyatakan bahwa 30 orang (40%) menjawab setuju, 24 orang (32%) menjawab ragu-ragu, 18 orang (24%) menjawab tidak setuju, 3 orang (4%) menjawab sangat setuju, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (0%). Data ini menunjukkan bahwa banyak dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang sering lupa waktu melakukan aktivitas lain saat sedang bermain *gadget*.

**Tabel 4.12. Item 6: Saya merasa candu ketika bermain *gadget***

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	6	8%
2.	Setuju	31	41%
3.	Ragu-ragu	25	33%
4.	Tidak Setuju	11	15%
5.	Sangat Tidak Setuju	2	3%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya merasa candu ketika bermain *gadget*” dapat dinyatakan bahwa 31 orang (41%) menjawab setuju, 25 orang (33%) menjawab ragu-ragu, 11 orang (15%) menjawab tidak setuju, 6 orang (8%) menjawab sangat



setuju, dan 2 orang (3%) menjawab sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa banyak dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang merasa candu ketika bermain *gadget*.

**Tabel 4.13. Item 7: Saya sadar bahwa bermain *gadget* dapat mengurangi minat saya terhadap membaca Al-Qur'an**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	27	36%
2.	Setuju	31	41%
3.	Ragu-ragu	9	12%
4.	Tidak Setuju	6	8%
5.	Sangat Tidak Setuju	2	3%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya sadar bahwa bermain *gadget* dapat mengurangi minat saya terhadap membaca Al-Qur'an” dapat dinyatakan bahwa 31 orang (41%) menjawab setuju, 27 orang (36%) menjawab sangat setuju, 9 orang (12%) menjawab ragu-ragu, 6 orang (8%) menjawab tidak setuju, dan 2 orang (3%) menjawab sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa banyak dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang sadar bahwa bermain *gadget* dapat mengurangi minat mereka terhadap membaca Al-Qur'an.

**Tabel 4.14. Item 8: Saya tertarik untuk memahami keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur'an**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	38	51%

2.	Setuju	36	48%
3.	Ragu-ragu	1	1%
4.	Tidak Setuju	0	0%
5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya tertarik untuk memahami keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur’an” dapat dinyatakan bahwa 38 orang (51%) menjawab sangat setuju, 36 orang (48%) menjawab setuju, 1 orang (1%) menjawab ragu-ragu, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (0%) serta menjawab sangat tidak setuju (0%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang tertarik untuk memahami keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur’an.

**Tabel 4.15. Item 9: Saya mengetahui keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur’an**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	14	19%
2.	Setuju	49	65%
3.	Ragu-ragu	12	16%
4.	Tidak Setuju	0	0%
5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya mengetahui keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur’an” dapat dinyatakan bahwa 49 orang (65%) menjawab setuju, 14

orang (19%) menjawab sangat setuju, 12 orang (16%) menjawab ragu-ragu, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (0%) serta menjawab sangat tidak setuju (0%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang mengetahui keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur'an.

**Tabel 4.16. Item 10: Saya pernah mempelajari kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar dalam membaca Al-Qur'an**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	34	45%
2.	Setuju	40	53%
3.	Ragu-ragu	1	1%
4.	Tidak Setuju	0	0%
5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya pernah mempelajari kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar dalam membaca Al-Qur'an” dapat dinyatakan bahwa 40 orang (53%) menjawab setuju, 34 orang (45%) menjawab sangat setuju, 1 orang (1%) menjawab ragu-ragu, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (0%) serta menjawab sangat tidak setuju (0%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang pernah mempelajari kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar dalam membaca Al-Qur'an.

**Tabel 4.17. Item 11: Saya menerapkan kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar ketika membaca Al-Qur'an**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	22	29%
2.	Setuju	40	53%
3.	Ragu-ragu	12	16%
4.	Tidak Setuju	1	1%
5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya menerapkan kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar ketika membaca Al-Qur'an” dapat dinyatakan bahwa 40 orang (53%) menjawab setuju, 22 orang (29%) menjawab sangat setuju, 12 orang (16%) menjawab ragu-ragu, 1 orang (1%) menjawab tidak setuju, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (0%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang menerapkan kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar ketika membaca Al-Qur'an.

**Tabel 4.18. Item 12: Saya selalu membawa mushaf Al-Qur'an ke mana pun saya pergi**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	4	5%
2.	Setuju	14	19%
3.	Ragu-ragu	44	59%
4.	Tidak Setuju	12	16%
5.	Sangat Tidak Setuju	1	1%

<b>Jumlah</b>	75	100%
---------------	----	------

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya selalu membawa mushaf Al-Qur’an ke mana pun saya pergi” dapat dinyatakan bahwa 44 orang (59%) menjawab ragu-ragu, 14 orang (19%) menjawab setuju, 12 orang (16%) menjawab tidak setuju, 4 orang (5%) menjawab sangat setuju, dan 1 orang (1%) menjawab sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang merasa ragu-ragu apakah mereka selalu membawa mushaf Al-Qur’an ke mana pun mereka pergi atau tidak.

**Tabel 4.19. Item 13: Saya memiliki aplikasi Al-Qur’an digital (Co: Muslim Pro, Qur’an Kemenag, dll) di *gadget* atau *smartphone* saya**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	37	49%
2.	Setuju	28	37%
3.	Ragu-ragu	7	9%
4.	Tidak Setuju	3	4%
5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya memiliki aplikasi Al-Qur’an digital (Co: Muslim Pro, Qur’an Kemenag, dll) di *Gadget* atau *Smartphone* saya” dapat dinyatakan bahwa 37 orang (49%) menjawab sangat setuju, 28 orang (37%) menjawab setuju, 7 orang (9%) menjawab ragu-ragu, 3 orang (4%) menjawab tidak setuju, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (0%). Data ini

menunjukkan bahwa banyak dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang memiliki aplikasi Al-Qur'an digital (Co: Muslim Pro, Qur'an Kemenag, dll) di *Gadget* atau *Smartphone* mereka.

**Tabel 4.20. Item 14: Saya lebih banyak membaca Al-Qur'an menggunakan mushaf daripada membaca Al-Qur'an menggunakan *gadget***

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	15	20%
2.	Setuju	34	45%
3.	Ragu-ragu	20	27%
4.	Tidak Setuju	6	8%
5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya lebih banyak membaca Al-Qur'an menggunakan mushaf daripada membaca Al-Qur'an menggunakan *gadget*” dapat dinyatakan bahwa 34 orang (45%) menjawab setuju, 20 orang (27%) menjawab ragu-ragu, 15 orang (20%) menjawab sangat setuju, 6 orang (8%) menjawab tidak setuju, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (0%). Data ini menunjukkan bahwa banyak dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang lebih banyak membaca Al-Qur'an menggunakan mushaf daripada membaca Al-Qur'an menggunakan *gadget*.

**Tabel 4.21. Item 15: Saya meluangkan waktu untuk membaca Al-Qur'an setiap hari**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	15	20%
2.	Setuju	26	35%
3.	Ragu-ragu	30	40%
4.	Tidak Setuju	4	5%
5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya meluangkan waktu untuk membaca Al-Qur'an setiap hari” dapat dinyatakan bahwa 30 orang (40%) menjawab ragu-ragu, 26 orang (35%) menjawab setuju, 15 orang (20%) menjawab sangat setuju, 4 orang (5%) menjawab tidak setuju, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (0%). Data ini menunjukkan bahwa banyak dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang merasa ragu-ragu apakah mereka meluangkan waktunya untuk membaca Al-Qur'an setiap hari atau tidak.

**Tabel 4.22. Item 16: Saya lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain *gadget* dibandingkan membaca Al-Qur'an**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	5	7%
2.	Setuju	35	47%
3.	Ragu-ragu	21	28%
4.	Tidak Setuju	10	13%
5.	Sangat Tidak Setuju	4	5%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain *gadget* dibandingkan membaca Al-Qur’an” dapat dinyatakan bahwa 35 orang (47%) menjawab setuju, 21 orang (28%) menjawab ragu-ragu, 10 orang (13%) menjawab tidak setuju, 5 orang (7%) menjawab sangat setuju, dan 4 orang (5%) menjawab sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa banyak dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang lebih banyak meluangkan waktunya untuk bermain *gadget* dibandingkan membaca Al-Qur’an.

**Tabel 4.23. Item 17: Saya sering lupa untuk membaca Al-Qur’an ketika sedang asyik bermain *gadget***

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	6	8%
2.	Setuju	37	49%
3.	Ragu-ragu	20	27%
4.	Tidak Setuju	9	12%
5.	Sangat Tidak Setuju	3	4%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Saya sering lupa untuk membaca Al-Qur’an ketika sedang asyik bermain *gadget*” dapat dinyatakan bahwa 37 orang (49%) menjawab setuju, 20 orang (27%) menjawab ragu-ragu, 9 orang (12%) menjawab tidak setuju, 6 orang (8%) menjawab sangat setuju, dan 3 orang (4%) menjawab sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa banyak dari siswa/i



Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang sering lupa untuk membaca Al-Qur'an ketika sedang asyik bermain *gadget*.

**Tabel 4.24. Item 18: Beberapa aplikasi yang saya gunakan pada *gadget* (Co: Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, *game*, WhatsApp dan lain-lain) sering mengganggu konsentrasi saya ketika membaca Al-Qur'an**

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	19	25%
2.	Setuju	37	49%
3.	Ragu-ragu	11	15%
4.	Tidak Setuju	7	9%
5.	Sangat Tidak Setuju	1	1%
<b>Jumlah</b>		75	100%

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan dari 75 responden mengenai pernyataan “Beberapa aplikasi yang saya gunakan pada *gadget* (Co: Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, *game*, WhatsApp dan lain-lain) sering mengganggu konsentrasi saya ketika membaca Al-Qur'an” dapat dinyatakan bahwa 37 orang (49%) menjawab setuju, 19 orang (25%) menjawab sangat setuju, 11 orang (15%) menjawab ragu-ragu, 7 orang (9%) menjawab tidak setuju, dan 1 orang (1%) menjawab sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa banyak dari siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang sering merasa konsentrasinya terganggu ketika sedang membaca Al-Qur'an karena menggunakan beberapa aplikasi pada *gadget* (Co: Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, *game*, WhatsApp dan lain-lain).

### 1) Analisis Data Statistik Variabel X (Kecanduan Bermain *Gadget*)

Untuk mengetahui data mengenai variabel X yakni kecanduan bermain *gadget* pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan, maka penulis melakukan perhitungan skor data untuk variabel X di bawah ini yang berasal dari 7 butir item pernyataan di dalam angket dengan bobot skor sebagai berikut:

- a) Jika jawaban SS (Sangat Setuju), maka bobot skor yang diberikan adalah 5.
- b) Jika jawaban S (Setuju), maka bobot skor yang diberikan adalah 4.
- c) Jika jawaban RG (Ragu-ragu), maka bobot skor yang diberikan adalah 3.
- d) Jika jawaban TS (Tidak Setuju), maka bobot skor yang diberikan adalah 2.
- e) Jika jawaban STS (Sangat Tidak Setuju), bobot skor yang diberikan adalah 1.

**Tabel 4.25. Total Skor Data Angket Variabel X**

No.	Nama	Kelas	No. Item Angket							Total Skor
			1	2	3	4	5	6	7	
1.	Responden 1	XII-1 IIK	1	4	3	5	2	4	5	24
2.	Responden 2	XII-1 IIK	1	4	1	4	4	4	5	23
3.	Responden 3	XII-1 IIK	1	3	2	5	3	3	4	21
4.	Responden 4	XII-1 IIK	1	4	4	3	4	4	5	25
5.	Responden 5	XII-1 IIK	1	4	2	4	4	4	4	23
6.	Responden 6	XII-1 IIK	1	1	4	4	4	2	1	17
7.	Responden 7	XII-1 IIK	1	5	4	4	2	4	2	22
8.	Responden 8	XII-1 IIK	1	4	4	4	4	5	4	26
9.	Responden 9	XII-1 IIK	2	4	5	5	3	4	5	28
10.	Responden 10	XII-1 IIK	2	4	4	4	5	4	5	28

11.	Responden 11	XII-1 IIK	2	4	3	4	4	1	5	23
12.	Responden 12	XII-1 IIK	2	4	4	2	4	4	4	24
13.	Responden 13	XII-1 IIK	1	4	4	4	3	2	5	23
14.	Responden 14	XII-1 IIK	2	4	2	4	2	3	4	21
15.	Responden 15	XII-1 IIK	2	4	4	5	4	4	5	28
16.	Responden 16	XII-1 IIK	3	4	4	5	4	3	4	27
17.	Responden 17	XII-1 IIK	1	4	4	4	2	2	4	21
18.	Responden 18	XII-1 IIK	4	4	4	3	3	3	3	24
19.	Responden 19	XII-1 IIK	1	4	2	3	2	3	4	19
20.	Responden 20	XII-1 IIK	1	5	5	4	4	4	3	26
21.	Responden 21	XII-1 IIK	4	2	2	2	2	5	5	22
22.	Responden 22	XII-1 IIK	3	4	4	4	3	3	3	24
23.	Responden 23	XII-1 IIK	2	4	2	4	4	2	4	22
24.	Responden 24	XII-1 IIK	1	2	2	3	2	1	5	16
25.	Responden 25	XII-1 IIK	2	3	4	4	4	4	4	25
26.	Responden 26	XII-2 IIK	5	5	4	4	3	5	4	30
27.	Responden 27	XII-2 IIK	2	4	2	2	2	3	5	20
28.	Responden 28	XII-2 IIK	4	4	2	3	3	3	5	24
29.	Responden 29	XII-2 IIK	5	4	4	3	3	4	4	27
30.	Responden 30	XII-2 IIK	2	4	4	4	4	3	4	25
31.	Responden 31	XII-2 IIK	2	4	4	2	2	5	5	24
32.	Responden 32	XII-2 IIK	1	4	1	3	2	2	5	18
33.	Responden 33	XII-2 IIK	3	4	5	3	3	4	3	25
34.	Responden 34	XII-2 IIK	2	4	3	4	5	5	5	28
35.	Responden 35	XII-2 IIK	1	4	2	4	4	4	4	23
36.	Responden 36	XII-2 IIK	4	4	4	3	4	4	4	27
37.	Responden 37	XII-2 IIK	4	4	4	4	4	4	4	28
38.	Responden 38	XII-2 IIK	2	4	5	4	3	4	3	25
39.	Responden 39	XII-2 IIK	1	2	2	4	2	2	1	14
40.	Responden 40	XII-2 IIK	2	4	4	4	4	4	4	26
41.	Responden 41	XII-2 IIK	1	3	3	2	2	3	2	16
42.	Responden 42	XII-2 IIK	1	4	4	4	4	4	4	25
43.	Responden 43	XII-2 IIK	1	4	5	5	3	3	5	26
44.	Responden 44	XII-2 IIK	4	4	3	4	2	4	2	23
45.	Responden 45	XII-2 IIK	2	4	2	2	4	4	5	23
46.	Responden 46	XII-2 IIK	4	5	4	4	3	4	5	29
47.	Responden 47	XII-2 IIK	4	3	4	3	3	3	5	25
48.	Responden 48	XII-2 IIK	3	4	5	4	3	3	5	27
49.	Responden 49	XII-2 IIK	1	4	2	2	3	2	3	17
50.	Responden 50	XII-2 IIK	3	4	5	4	3	4	4	27
51.	Responden 51	XII-2 IIK	1	4	5	5	4	3	4	26
52.	Responden 52	XII-3 IIK	1	3	4	3	4	4	5	24
53.	Responden 53	XII-3 IIK	2	4	4	4	3	4	2	23
54.	Responden 54	XII-3 IIK	1	4	4	5	4	4	4	26
55.	Responden 55	XII-3 IIK	2	4	1	4	2	2	4	19
56.	Responden 56	XII-3 IIK	1	4	2	2	4	3	4	20

57.	Responden 57	XII-3 IIK	2	4	4	4	3	3	3	23
58.	Responden 58	XII-3 IIK	2	4	3	4	2	2	2	19
59.	Responden 59	XII-3 IIK	4	4	5	4	3	3	2	25
60.	Responden 60	XII-3 IIK	2	4	4	4	2	2	4	22
61.	Responden 61	XII-3 IIK	4	4	3	3	4	4	4	26
62.	Responden 62	XII-3 IIK	1	5	4	4	4	5	5	28
63.	Responden 63	XII-3 IIK	2	4	3	4	3	3	4	23
64.	Responden 64	XII-3 IIK	2	4	2	4	4	4	5	25
65.	Responden 65	XII-3 IIK	3	4	3	4	4	4	4	26
66.	Responden 66	XII-3 IIK	3	4	3	4	3	3	3	23
67.	Responden 67	XII-3 IIK	4	4	4	4	4	4	4	28
68.	Responden 68	XII-3 IIK	3	4	3	4	5	4	5	28
69.	Responden 69	XII-3 IIK	2	4	3	5	2	3	5	24
70.	Responden 70	XII-3 IIK	2	3	2	3	2	2	5	19
71.	Responden 71	XII-3 IIK	3	3	3	3	3	3	4	22
72.	Responden 72	XII-3 IIK	3	4	4	4	3	3	4	25
73.	Responden 73	XII-3 IIK	1	3	4	2	4	3	5	22
74.	Responden 74	XII-3 IIK	1	3	4	4	4	3	3	22
75.	Responden 75	XII-3 IIK	3	4	5	5	3	3	4	27
<b>Jumlah</b>										1779

Selanjutnya, hasil perhitungan skor data variabel X di atas akan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi guna menghitung rata-rata (mean), standar deviasi, dan persentase data.

Maka, data-data variabel X tersebut kemudian dianalisis menggunakan langkah-langkah rumus statistik sebagai berikut:

**a) Rentang Nilai (R)**

$$\begin{aligned}
 R &= X_t - X_r \\
 &= 30 - 14 \\
 &= 16.
 \end{aligned}$$

**b) Banyak Kelas Interval (K)**

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 75 \\
 &= 1 + 3,3(1,875)
 \end{aligned}$$

$$= 1 + 6,187$$

= 7,187 dan dibulatkan menjadi 7.

**c) Panjang Kelas Interval (P)**

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{16}{7}$$

= 2,285 dan dibulatkan menjadi 3.

**d) Mean ( $\bar{x}$ )**

**Tabel 4.26. Distribusi Frekuensi Data Variabel X**

Interval	$f_i$	F	$x_i$	$f_i x_i$
12-14	1	1	13	13
15-17	4	5	16	64
18-20	7	12	19	133
21-23	21	33	22	462
24-26	26	59	25	650
27-29	15	74	28	420
30-32	1	75	31	31
$\Sigma$	75			1.773

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{1773}{75}$$

$$= 23,64$$

**e) Median (Me)**

$$Me = b + p \left( \frac{\frac{n}{2} - F}{f} \right)$$

$$\begin{aligned}
&= 23,5 + 3 \left( \frac{\frac{75}{2} - 33}{26} \right) \\
&= 23,5 + 3 \left( \frac{37,5 - 33}{26} \right) \\
&= 23,5 + 3 \left( \frac{4,5}{26} \right) \\
&= 23,5 + 3(0,1730769231) \\
&= 23,5 + 0,5192307693 \\
&= 24,0192307693 \text{ dan dibulatkan menjadi } 24.
\end{aligned}$$

**f) Modus (Mo)**

$$\begin{aligned}
\text{Mo} &= b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\
&= 23,5 + 3 \left( \frac{5}{5 + 11} \right) \\
&= 23,5 + 3 \left( \frac{5}{16} \right) \\
&= 23,5 + 3(0,3125) \\
&= 23,5 + 0,9375 \\
&= 24,4375 \text{ dan dibulatkan menjadi } 24.
\end{aligned}$$

**g) Persentase (%)**

$$\begin{aligned}
P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
&= \frac{1773}{75} \\
&= 23,64\%
\end{aligned}$$

**h) Standar Deviasi (S<sub>D</sub>)**

**Tabel 4.27. Standar Deviasi Data Variabel X**

Interval	$f_i$	$x_i$	$f_i x_i$	$X_i - \bar{x}$	$(X_i - \bar{x})^2$	$f_i(X_i - \bar{x})^2$
12-14	1	13	13	-10,64	113,21	113,21
15-17	4	16	64	-7,64	58,3696	233,478
18-20	7	19	133	-4,64	21,5296	150,707
21-23	21	22	462	-1,64	2,6896	56,4816
24-26	26	25	650	1,36	1,8496	48,0896
27-29	15	28	420	4,36	19,0096	285,144
30-32	1	31	31	7,36	54,1696	54,1696
$\Sigma$	75		1.773			941,28

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum f_i(X_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{941,28}{75 - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{941,28}{74}}$$

$$= \sqrt{12,72}$$

$$= 3,5665109 \text{ dan dibulatkan menjadi } 3,56$$

#### i) Kualitas Variabel

Kualitas variabel X dapat ditentukan menggunakan nilai standar skala 5, yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} + 1,5(S_D): 23,64 + 1,5(3,56) = 28,98 \text{ dibulatkan menjadi } 29$$

$$\bar{x} + 0,5(S_D): 23,64 + 0,5(3,56) = 25,42 \text{ dibulatkan menjadi } 25$$

$$\bar{x} - 0,5(S_D): 23,64 - 0,5(3,56) = 21,86 \text{ dibulatkan menjadi } 22$$

$$\bar{x} - 1,5(S_D): 23,64 - 1,5(3,56) = 18,30 \text{ dibulatkan menjadi } 18$$

$\bar{x} - 2,5(S_D)$ :  $23,64 - 2,5(3,56) = 14,74$  dibulatkan menjadi 15

Selanjutnya, hasil dari rumus di atas dibuat menjadi nilai interval untuk mengetahui kualifikasi dari kualitas variabel X dengan menggunakan tabel di bawah ini:

**Tabel 4.28. Kualitas Variabel X**

Rata-rata (x)	Interval	Kualifikasi
23,64	29 ke atas	Sangat Tinggi
	25-28	Tinggi
	22-24	Sedang
	18-21	Rendah
	15-17	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, dapat dinyatakan bahwa kualitas variabel X (Kecanduan bermain *gadget*) termasuk dalam kategori sedang karena nilai rata-rata data variabel X mengenai kecanduan bermain *gadget* pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan memiliki nilai sebesar 23,64 dan berada di antara interval sebesar 22-24.

Maka dari hasil analisis data statistik deskriptif di atas, dapat disimpulkan bahwa data variabel X mengenai kecanduan bermain *gadget* pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan memiliki nilai mean sebesar 23,64, nilai median dan modus sebesar 24, nilai persentase sebesar 23,64%, nilai standar deviasi sebesar 3,56, dan kualitas variabel yang termasuk dalam kategori sedang. Artinya tingkat kecanduan



bermain *gadget* pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan termasuk dalam kategori sedang.

## **2) Analisis Data Statistik Variabel Y (Minat Membaca Al-Qur'an)**

Setelah dilakukan analisis data statistik pada variabel X, maka selanjutnya penulis juga melakukan analisis data statistik pada variabel Y yakni minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

Persis seperti analisis data statistik pada variabel X, maka penulis juga melakukan perhitungan skor data untuk variabel Y di bawah ini yang berasal dari 11 butir item pernyataan di dalam angket dengan bobot skor sebagai berikut:

- a) Jika jawaban SS (Sangat Setuju), maka bobot skor yang diberikan adalah 5.
- b) Jika jawaban S (Setuju), maka bobot skor yang diberikan adalah 4.
- c) Jika jawaban RG (Ragu-ragu), maka bobot skor yang diberikan adalah 3.
- d) Jika jawaban TS (Tidak Setuju), maka bobot skor yang diberikan adalah 2.
- e) Jika jawaban STS (Sangat Tidak Setuju), bobot skor yang diberikan adalah 1.

**Tabel 4.29. Total Skor Data Angket Variabel Y**

No.	Nama	Kelas	No. Item Angket											Total Skor	
			8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1.	Responden 1	XII-1 IIK	5	5	5	5	3	5	5	5	4	2	3	47	
2.	Responden 2	XII-1 IIK	5	3	5	5	3	5	5	5	1	3	4	44	
3.	Responden 3	XII-1 IIK	4	4	5	5	3	5	5	4	3	4	4	46	
4.	Responden 4	XII-1 IIK	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	5	42	
5.	Responden 5	XII-1 IIK	4	3	4	4	2	5	5	5	4	4	4	44	
6.	Responden 6	XII-1 IIK	4	4	5	5	2	5	3	2	2	2	5	39	
7.	Responden 7	XII-1 IIK	5	4	5	4	4	4	4	5	2	2	2	41	
8.	Responden 8	XII-1 IIK	5	5	4	5	2	5	4	5	5	5	4	49	
9.	Responden 9	XII-1 IIK	4	3	4	4	3	5	3	3	4	4	4	41	
10.	Responden 10	XII-1 IIK	5	4	5	4	3	5	3	3	4	4	3	43	
11.	Responden 11	XII-1 IIK	5	4	5	5	4	4	3	4	3	3	5	45	
12.	Responden 12	XII-1 IIK	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	40	
13.	Responden 13	XII-1 IIK	5	4	5	4	4	5	5	4	3	4	1	44	
14.	Responden 14	XII-1 IIK	4	4	4	3	3	5	3	3	3	4	4	40	
15.	Responden 15	XII-1 IIK	5	4	4	4	3	5	3	4	3	4	5	44	
16.	Responden 16	XII-1 IIK	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	45	
17.	Responden 17	XII-1 IIK	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	41	
18.	Responden 18	XII-1 IIK	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	49	
19.	Responden 19	XII-1 IIK	5	4	5	3	3	5	3	3	3	3	3	40	
20.	Responden 20	XII-1 IIK	4	3	4	3	1	5	2	4	2	4	2	34	
21.	Responden 21	XII-1 IIK	5	5	5	4	4	4	4	4	2	2	4	43	
22.	Responden 22	XII-1 IIK	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	41	
23.	Responden 23	XII-1 IIK	4	4	4	3	3	5	3	3	3	3	3	38	
24.	Responden 24	XII-1 IIK	5	5	5	5	4	4	5	5	1	1	3	43	
25.	Responden 25	XII-1 IIK	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	43	
26.	Responden 26	XII-2 IIK	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	50	
27.	Responden 27	XII-2 IIK	5	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	39	
28.	Responden 28	XII-2 IIK	5	3	4	3	2	4	5	3	4	4	5	42	
29.	Responden 29	XII-2 IIK	4	5	4	5	3	5	3	3	4	4	4	44	
30.	Responden 30	XII-2 IIK	4	4	4	4	3	5	3	4	4	4	4	43	
31.	Responden 31	XII-2 IIK	5	4	5	4	3	2	5	4	4	4	2	42	
32.	Responden 32	XII-2 IIK	4	3	4	4	2	3	4	3	2	3	4	36	
33.	Responden 33	XII-2 IIK	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	50	
34.	Responden 34	XII-2 IIK	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	5	42	
35.	Responden 35	XII-2 IIK	5	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	41	
36.	Responden 36	XII-2 IIK	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	40	
37.	Responden 37	XII-2 IIK	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	43	
38.	Responden 38	XII-2 IIK	4	4	4	5	3	5	5	3	4	4	4	45	
39.	Responden 39	XII-2 IIK	5	5	5	5	3	4	4	3	4	2	4	44	
40.	Responden 40	XII-2 IIK	5	5	5	4	3	4	4	4	3	3	4	44	
41.	Responden 41	XII-2 IIK	5	4	5	5	3	5	2	5	2	2	4	42	
42.	Responden 42	XII-2 IIK	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	50	
43.	Responden 43	XII-2 IIK	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	1	4	48

44.	Responden 44	XII-2 IIK	5	4	4	3	3	2	4	5	2	2	2	36
45.	Responden 45	XII-2 IIK	4	3	4	4	2	5	4	3	3	4	2	38
46.	Responden 46	XII-2 IIK	5	3	4	4	3	5	4	4	3	3	3	41
47.	Responden 47	XII-2 IIK	5	4	5	5	3	4	5	5	3	3	5	47
48.	Responden 48	XII-2 IIK	4	3	4	3	3	5	4	3	3	4	4	40
49.	Responden 49	XII-2 IIK	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	39
50.	Responden 50	XII-2 IIK	5	4	5	4	3	3	5	4	3	3	3	42
51.	Responden 51	XII-2 IIK	4	4	5	4	4	5	3	3	4	4	4	44
52.	Responden 52	XII-3 IIK	5	3	5	5	3	5	3	2	4	5	5	45
53.	Responden 53	XII-3 IIK	5	4	5	5	4	5	4	5	1	1	3	42
54.	Responden 54	XII-3 IIK	4	4	4	4	2	3	3	2	4	4	4	38
55.	Responden 55	XII-3 IIK	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	41
56.	Responden 56	XII-3 IIK	4	4	4	3	2	4	2	3	4	4	4	38
57.	Responden 57	XII-3 IIK	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	45
58.	Responden 58	XII-3 IIK	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	37
59.	Responden 59	XII-3 IIK	5	4	5	4	3	5	3	4	4	2	3	42
60.	Responden 60	XII-3 IIK	4	4	4	2	2	5	2	2	4	4	4	37
61.	Responden 61	XII-3 IIK	5	4	5	5	3	4	4	3	4	4	5	46
62.	Responden 62	XII-3 IIK	5	4	5	4	3	5	2	4	5	5	5	47
63.	Responden 63	XII-3 IIK	4	4	5	5	2	5	4	3	4	4	5	45
64.	Responden 64	XII-3 IIK	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	44
65.	Responden 65	XII-3 IIK	5	5	5	5	3	5	4	4	3	3	5	47
66.	Responden 66	XII-3 IIK	5	4	4	5	3	5	5	5	3	3	4	46
67.	Responden 67	XII-3 IIK	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	39
68.	Responden 68	XII-3 IIK	4	3	4	3	3	3	4	3	5	5	5	42
69.	Responden 69	XII-3 IIK	5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	42
70.	Responden 70	XII-3 IIK	5	5	5	4	3	5	3	3	2	3	5	43
71.	Responden 71	XII-3 IIK	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	50
72.	Responden 72	XII-3 IIK	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	2	37
73.	Responden 73	XII-3 IIK	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	5	43
74.	Responden 74	XII-3 IIK	4	4	5	4	3	2	4	3	4	4	5	42
75.	Responden 75	XII-3 IIK	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	43
<b>Jumlah</b>													3199	

Selanjutnya, hasil perhitungan skor data variabel Y di atas akan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi guna menghitung rata-rata (mean), standar deviasi, dan persentase data.

Maka, data-data variabel Y tersebut kemudian dianalisis menggunakan langkah-langkah rumus statistik sebagai berikut:

**a) Rentang Nilai (R)**

$$\begin{aligned}
 R &= X_t - X_r \\
 &= 50 - 34 \\
 &= 16.
 \end{aligned}$$

**b) Banyak Kelas Interval (K)**

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 75 \\
 &= 1 + 3,3(1,875) \\
 &= 1 + 6,187 \\
 &= 7,187 \text{ dan dibulatkan menjadi } 7.
 \end{aligned}$$

**c) Panjang Kelas Interval (P)**

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{16}{7} \\
 &= 2,285 \text{ dan dibulatkan menjadi } 3.
 \end{aligned}$$

**d) Mean ( $\bar{x}$ )****Tabel 4.30. Distribusi Frekuensi Data Variabel Y**

<b>Interval</b>	<b><math>f_i</math></b>	<b>F</b>	<b><math>x_i</math></b>	<b><math>f_i x_i</math></b>
32-34	1	1	33	33
35-37	5	6	36	180
38-40	13	19	39	507
41-43	27	46	42	1.134
44-46	18	64	45	810
47-49	7	71	48	336
50-52	4	75	51	204

$\Sigma$	75			3.204
----------	----	--	--	-------

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{3204}{75}$$

= 42,72 dan dibulatkan menjadi 43.

**e) Median (Me)**

$$Me = b + p \left( \frac{\frac{n}{2} - F}{f} \right)$$

$$= 40,5 + 3 \left( \frac{\frac{75}{2} - 19}{27} \right)$$

$$= 40,5 + 3 \left( \frac{\frac{75}{2} - 19}{27} \right)$$

$$= 40,5 + 3 \left( \frac{37,5 - 19}{27} \right)$$

$$= 40,5 + 3 \left( \frac{18,5}{27} \right)$$

$$= 40,5 + 3(0,6851851852)$$

$$= 40,5 + 2,0555555556$$

= 42,5555555556 dan dibulatkan menjadi 43.

**f) Modus (Mo)**

$$Mo = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$= 40,5 + 3 \left( \frac{14}{14 + 9} \right)$$

$$\begin{aligned}
 &= 40,5 + 3 \left( \frac{14}{23} \right) \\
 &= 40,5 + 3(0,6086956522) \\
 &= 40,5 + 1,8260869566 \\
 &= 42,3260869566 \text{ dan dibulatkan menjadi } 42.
 \end{aligned}$$

**g) Persentase (%)**

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{3204}{75} \\
 &= 42,72\%
 \end{aligned}$$

**h) Standar Deviasi (S<sub>D</sub>)**

**Tabel 4.31. Standar Deviasi Data Variabel Y**

Interval	f <sub>i</sub>	x <sub>i</sub>	f <sub>i</sub> x <sub>i</sub>	X <sub>i</sub> - $\bar{x}$	(X <sub>i</sub> - $\bar{x}$ ) <sup>2</sup>	f <sub>i</sub> (X <sub>i</sub> - $\bar{x}$ ) <sup>2</sup>
32-34	1	33	33	-9,72	94,4784	94,4784
35-37	5	36	180	-6,72	45,1584	225,792
38-40	13	39	507	-3,72	13,8384	179,899
41-43	27	42	1.134	-0,72	0,5184	13,9968
44-46	18	45	810	2,28	5,1984	93,5712
47-49	7	48	336	5,28	27,8784	195,149
50-52	4	51	204	8,28	68,5584	274,234
$\Sigma$	75		3.204			1077,12

$$\begin{aligned}
 S_D &= \sqrt{\frac{\Sigma f_i(X_i - \bar{x})^2}{n - 1}} \\
 &= \sqrt{\frac{1077,12}{75 - 1}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{1077,12}{74}} \\
 &= \sqrt{14,5556756757} \\
 &= 3,8151901231 \text{ dan dibulatkan menjadi } 3,81
 \end{aligned}$$

**i) Kualitas Variabel**

Kualitas variabel Y dapat ditentukan menggunakan nilai standar skala 5, yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} + 1,5(S_D): 42,72 + 1,5(3,81) = 48,43 \text{ dibulatkan menjadi } 48$$

$$\bar{x} + 0,5(S_D): 42,72 + 0,5(3,81) = 44,62 \text{ dibulatkan menjadi } 45$$

$$\bar{x} - 0,5(S_D): 42,72 - 0,5(3,81) = 40,81 \text{ dibulatkan menjadi } 41$$

$$\bar{x} - 1,5(S_D): 42,72 - 1,5(3,81) = 37,00 \text{ dibulatkan menjadi } 37$$

$$\bar{x} - 2,5(S_D): 42,72 - 2,5(3,81) = 33,19 \text{ dibulatkan menjadi } 33$$

Selanjutnya, hasil dari rumus di atas dibuat menjadi nilai interval untuk mengetahui kualifikasi dari kualitas variabel Y dengan menggunakan tabel di bawah ini:

**Tabel 4.32. Kualitas Variabel Y**

<b>Rata-rata (x)</b>	<b>Interval</b>	<b>Kualifikasi</b>
42,72	48 ke atas	Sangat Tinggi
	45-47	Tinggi
	41-44	Sedang
	37-40	Rendah
	33-36	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, dapat dinyatakan bahwa kualitas variabel Y (Minat membaca Al-Qur'an) termasuk dalam

kategori sedang karena nilai rata-rata data variabel Y mengenai minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan memiliki nilai sebesar 42,72 dan berada di antara interval sebesar 41-44.

Maka dari hasil analisis data statistik deskriptif di atas, dapat disimpulkan bahwa data variabel Y mengenai minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan memiliki nilai mean sebesar 42,72, nilai median sebesar 43, nilai modus sebesar 42, nilai persentase sebesar 42,72%, nilai standar deviasi sebesar 3,81, dan kualitas variabel yang termasuk dalam kategori sedang. Artinya minat membaca Al-Qur'an di kalangan siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan juga termasuk dalam kategori sedang sama seperti kecanduan bermain *gadget* mereka.

## **b. Analisis Data Statistik Inferensial**

### **1) Analisis Data Mengenai Hubungan Kecanduan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an**

Untuk menguji ada tidaknya hubungan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan, maka hasil penelitian yang diperoleh dapat diolah menggunakan analisis data statistik inferensial dengan rumus korelasi Pearson *product moment*.

Sebelum menganalisis data dengan rumus korelasi Pearson *product moment*, terlebih dahulu penulis membuat tabel penolong



untuk menghitung angka statistik yang akan digunakan di dalam rumus tersebut.

Berikut adalah tabel penolong analisa korelasi antara variabel X (Kecanduan bermain *gadget*) dengan variabel Y (minat membaca Al-Qur'an):

**Tabel 4.33. Penolong Analisa Korelasi Antara Variabel X (Kecanduan Bermain *Gadget*) dengan Variabel Y (Minat Membaca Al-Qur'an)**

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1.	24	47	576	2209	1128
2.	23	44	529	1936	1012
3.	21	46	441	2116	966
4.	25	42	625	1764	1050
5.	23	44	529	1936	1012
6.	17	39	289	1521	663
7.	22	41	484	1681	902
8.	26	49	676	2401	1274
9.	28	41	784	1681	1148
10.	28	43	784	1849	1204
11.	23	45	529	2025	1035
12.	24	40	576	1600	960
13.	23	44	529	1936	1012
14.	21	40	441	1600	840
15.	28	44	784	1936	1232
16.	27	45	729	2025	1215
17.	21	41	441	1681	861
18.	24	49	576	2401	1176
19.	19	40	361	1600	760

20.	26	34	676	1156	884
21.	22	43	484	1849	946
22.	24	41	576	1681	984
23.	22	38	484	1444	836
24.	16	43	256	1849	688
25.	25	43	625	1849	1075
26.	30	50	900	2500	1500
27.	20	39	400	1521	780
28.	24	42	576	1764	1008
29.	27	44	729	1936	1188
30.	25	43	625	1849	1075
31.	24	42	576	1764	1008
32.	18	36	324	1296	648
33.	25	50	625	2500	1250
34.	28	42	784	1764	1176
35.	23	41	529	1681	943
36.	27	40	729	1600	1080
37.	28	43	784	1849	1204
38.	25	45	625	2025	1125
39.	14	44	196	1936	616
40.	26	44	676	1936	1144
41.	16	42	256	1764	672
42.	25	50	625	2500	1250
43.	26	48	676	2304	1248
44.	23	36	529	1296	828
45.	23	38	529	1444	874
46.	29	41	841	1681	1189
47.	25	47	625	2209	1175
48.	27	40	729	1600	1080
49.	17	39	289	1521	663

50.	27	42	729	1764	1134
51.	26	44	676	1936	1144
52.	24	45	576	2025	1080
53.	23	42	529	1764	966
54.	26	38	676	1444	988
55.	19	41	361	1681	779
56.	20	38	400	1444	760
57.	23	45	529	2025	1035
58.	19	37	361	1369	703
59.	25	42	625	1764	1050
60.	22	37	484	1369	814
61.	26	46	676	2116	1196
62.	28	47	784	2209	1316
63.	23	45	529	2025	1035
64.	25	44	625	1936	1100
65.	26	47	676	2209	1222
66.	23	46	529	2116	1058
67.	28	39	784	1521	1092
68.	28	42	784	1764	1176
69.	24	42	576	1764	1008
70.	19	43	361	1849	817
71.	22	50	484	2500	1100
72.	25	37	625	1369	925
73.	22	43	484	1849	946
74.	22	42	484	1764	924
75.	27	43	729	1849	1161
<b>Jumlah</b>	1779	3199	43037	137391	76116

Dari hasil perhitungan korelasi antara variabel X dan variabel Y di atas, maka dapat diperoleh nilai:

X	: 1779	X <sup>2</sup>	: 43037	XY	: 76116
Y	: 3199	Y <sup>2</sup>	: 137391		

Selanjutnya, nilai-nilai tersebut dimasukkan ke dalam rumus korelasi Pearson *product moment* berikut, yaitu:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{75 \sum 76116 - (\sum 1779)(\sum 3199)}{\sqrt{[75 \sum 43037 - (\sum 1779)^2][75 \sum 137391 - (\sum 3199)^2]}} \\
 &= \frac{5708700 - 5691021}{\sqrt{(3227775 - 3164841)(10304325 - 10233601)}} \\
 &= \frac{17679}{\sqrt{(62934)(70724)}} \\
 &= \frac{17679}{\sqrt{4450944216}} \\
 &= \frac{17679}{66715,397143388} \\
 &= 0,2649913027 \text{ dan dibulatkan menjadi } 0,26.
 \end{aligned}$$

Untuk menentukan adanya signifikansi pada korelasi antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan, maka korelasi tersebut harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

$$H_a \text{ diterima apabila } r_{hitung} > r_{tabel}$$

$$H_0 \text{ diterima apabila } r_{hitung} < r_{tabel}$$

Selanjutnya,  $r_{xy}$  di atas dapat dinyatakan sebagai  $r_{hitung}$  dan nilai  $r$  pada tabel "nilai-nilai  $r$  *product moment*" pada lampiran dapat

dinyatakan sebagai  $r_{tabel}$ . Jika,  $r_{hitung}$  sebesar 0,26 dan  $r_{tabel}$  sebesar 0,227, maka dapat dinyatakan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan dapat dinyatakan bahwa terdapat korelasi atau hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

**Tabel 4.34. Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi nilai  $r$**

No.	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1.	0,00-0,199	Sangat Rendah
2.	0,20-0,399	Rendah
3.	0,40-0,599	Sedang
4.	0,60-0,799	Tinggi
5.	0,80-1,000	Sangat Tinggi

Berikutnya dari hasil perhitungan  $r_{xy}$  di atas yaitu 0,26 dan jika dilihat pada tabel 4.31, maka dapat disimpulkan bahwa adanya korelasi atau hubungan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan dan berada pada tingkat hubungan yang **rendah**.

Selanjutnya untuk mencari sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap variabel Y, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

$KD$  : Nilai Koefisien Determinasi

$r$  : Nilai Koefisien Korelasi Pearson

Sehingga, sumbangan (kontribusi) antara variabel X terhadap variabel Y dapat dihitung dengan rumus di atas sebagai berikut:

$$\begin{aligned} KD &= r^2 \times 100\% \\ &= (0,26)^2 \times 100\% \\ &= 0,0676 \times 100\% \\ &= 6,76\% \end{aligned}$$

Koefisien tersebut menunjukkan bahwa kecanduan bermain *gadget* hanya memberikan sumbangan atau kontribusi yang kecil yaitu sebesar 6,76% terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan, sedangkan 93,24% dipengaruhi oleh faktor lain yang belum diteliti pada penelitian ini.

## **2) Analisis Data Mengenai Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an**

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan, maka hasil penelitian yang diperoleh dapat diolah menggunakan analisis data statistik inferensial dengan rumus analisa regresi sederhana.

Adapun kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

$$H_a \text{ diterima apabila } t_{hitung} > t_{tabel}$$

$$H_0 \text{ diterima apabila } t_{hitung} < t_{tabel}$$

### a) Membuat Tabel Penolong

Sebelum menganalisis data dengan rumus regresi sederhana, terlebih dahulu dibuat tabel penolong untuk menghitung angka statistik yang akan digunakan di dalam rumus tersebut.

Berikut adalah tabel penolong analisa regresi sederhana antara variabel X (Kecanduan bermain gadget) dengan variabel Y (minat membaca Al-Qur'an):

**Tabel 4.35. Penolong Analisa Regresi Sederhana Antara Variabel X (Kecanduan Bermain Gadget) dengan Variabel Y (Minat Membaca Al-Qur'an)**

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1.	24	47	576	2209	1128
2.	23	44	529	1936	1012
3.	21	46	441	2116	966
4.	25	42	625	1764	1050
5.	23	44	529	1936	1012
6.	17	39	289	1521	663
7.	22	41	484	1681	902
8.	26	49	676	2401	1274
9.	28	41	784	1681	1148
10.	28	43	784	1849	1204
11.	23	45	529	2025	1035
12.	24	40	576	1600	960
13.	23	44	529	1936	1012

14.	21	40	441	1600	840
15.	28	44	784	1936	1232
16.	27	45	729	2025	1215
17.	21	41	441	1681	861
18.	24	49	576	2401	1176
19.	19	40	361	1600	760
20.	26	34	676	1156	884
21.	22	43	484	1849	946
22.	24	41	576	1681	984
23.	22	38	484	1444	836
24.	16	43	256	1849	688
25.	25	43	625	1849	1075
26.	30	50	900	2500	1500
27.	20	39	400	1521	780
28.	24	42	576	1764	1008
29.	27	44	729	1936	1188
30.	25	43	625	1849	1075
31.	24	42	576	1764	1008
32.	18	36	324	1296	648
33.	25	50	625	2500	1250
34.	28	42	784	1764	1176
35.	23	41	529	1681	943
36.	27	40	729	1600	1080
37.	28	43	784	1849	1204
38.	25	45	625	2025	1125
39.	14	44	196	1936	616
40.	26	44	676	1936	1144
41.	16	42	256	1764	672
42.	25	50	625	2500	1250
43.	26	48	676	2304	1248



44.	23	36	529	1296	828
45.	23	38	529	1444	874
46.	29	41	841	1681	1189
47.	25	47	625	2209	1175
48.	27	40	729	1600	1080
49.	17	39	289	1521	663
50.	27	42	729	1764	1134
51.	26	44	676	1936	1144
52.	24	45	576	2025	1080
53.	23	42	529	1764	966
54.	26	38	676	1444	988
55.	19	41	361	1681	779
56.	20	38	400	1444	760
57.	23	45	529	2025	1035
58.	19	37	361	1369	703
59.	25	42	625	1764	1050
60.	22	37	484	1369	814
61.	26	46	676	2116	1196
62.	28	47	784	2209	1316
63.	23	45	529	2025	1035
64.	25	44	625	1936	1100
65.	26	47	676	2209	1222
66.	23	46	529	2116	1058
67.	28	39	784	1521	1092
68.	28	42	784	1764	1176
69.	24	42	576	1764	1008
70.	19	43	361	1849	817
71.	22	50	484	2500	1100
72.	25	37	625	1369	925
73.	22	43	484	1849	946

74.	22	42	484	1764	924
75.	27	43	729	1849	1161
<b>Jumlah</b>	1779	3199	43037	137391	76116

Dari hasil perhitungan korelasi antara variabel X dan variabel Y di atas, maka dapat diperoleh nilai:

$$X : 1779 \quad X^2 : 43037 \quad XY : 76116$$

$$Y : 3199 \quad Y^2 : 137391$$

### b) Analisa Regresi Sederhana

Selanjutnya dari hasil perhitungan di atas, nilai-nilai tersebut dimasukkan ke dalam rumus analisa regresi sederhana.

Untuk menggunakan rumus analisa regresi sederhana, maka sebelumnya harus dihitung terlebih dahulu nilai konstanta a dan b dengan rumus berikut ini:

#### i. Menentukan nilai a:

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(3199)(43037) - (1779)(76116)}{75(43037) - (1779)^2} \\
 &= \frac{137675363 - 135410364}{3227775 - 3164841} \\
 &= \frac{2264999}{62934} \\
 &= 35,99006896113389
 \end{aligned}$$

#### ii. Menentukan nilai b:

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{75(76116) - (1779)(3199)}{75(43037) - (1779)^2} \\
&= \frac{5708700 - 5691021}{3227775 - 3164841} \\
&= \frac{17679}{62934} \\
&= 0,2809133377824387
\end{aligned}$$

Setelahnya, hasil dari nilai a dan b baru dimasukkan ke dalam rumus persamaan regresi linear sederhana yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
Y' &= a + bX \\
&= 35,99006896113389 + 0,2809133377824387(1779) \\
&= 35,99006896113389 + 499,7448279149585 \\
&= 535,7348968760924
\end{aligned}$$

Oleh karena nilai koefisien b adalah sebesar 0,2809133377824387 (positif), maka model regresi bernilai positif atau searah. Artinya bila nilai variabel X (kecanduan bermain *gadget*) semakin tinggi maka nilai variabel Y (minat membaca Al-Qur'an) juga semakin tinggi pula.

Selanjutnya, untuk menguji signifikansi dari hipotesis penelitian ini, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
\alpha &= 5\% = 0,05 \\
&= \frac{0,05}{2} = 0,025 \text{ (untuk menguji 2 pihak/} \textit{two tails}, \text{ maka taraf}
\end{aligned}$$

kesalahannya dibagi dengan angka 2).

$$\begin{aligned}
 db &= n - 2 \\
 &= 75 - 2 \\
 &= 73
 \end{aligned}$$

Jadi,  $t_0$  adalah  $0,025_{(73)} = 1,993$ .

Dengan derajat kebebasan 73, maka diperoleh  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,993.

Antara nilai keadaan variabel X (kecanduan bermain *gadget*) dengan variabel Y (minat membaca Al-Qur'an) dapat diketahui pengaruhnya. Pengaruh tersebut dapat dihitung dengan rumus kesalahan baku.

**c) Kesalahan Baku**

**i. Menentukan kesalahan baku regresi (SYX):**

$$\begin{aligned}
 Se &= \sqrt{\frac{\sum Y^2 - a \sum Y - b \sum XY}{n - 2}} \\
 &= \sqrt{\frac{137391 - 35,990(3199) - 0,280(76116)}{75 - 2}} \\
 &= \sqrt{\frac{137391 - 115132,230 - 21381,999}{73}} \\
 &= \sqrt{\frac{876,76977468459}{73}} \\
 &= \sqrt{12,01054485869301} \\
 &= 3,4656233
 \end{aligned}$$

ii. Menghitung koefisien kesalahan baku regresi b:

$$\begin{aligned}
 Sb &= \frac{Se}{\sqrt{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}} \\
 &= \frac{3,4656233}{\sqrt{43037 - \frac{(1779)^2}{75}}} \\
 &= \frac{3,4656233}{\sqrt{43037 - \frac{3164841}{75}}} \\
 &= \frac{3,4656233}{\sqrt{43037 - 42197,88}} \\
 &= \frac{3,4656233}{\sqrt{43037 - 42197,88}} \\
 &= \frac{3,4656233}{\sqrt{839,12}} \\
 &= \frac{3,4656233}{28,96757} \\
 &= 0,1196380400565184
 \end{aligned}$$

d) Uji Hipotesis atau t-test

Untuk mencari t hitung menggunakan rumus berikut ini:

$$\begin{aligned}
 t_0 &= \frac{b - B_0}{Sb} \\
 &= \frac{0,2809133377824387 - 0}{0,1196380400565184} \\
 &= \frac{0,2809133377824387}{0,1196380400565184} \\
 &= 2,348
 \end{aligned}$$

Karena pengujian hipotesis ini menggunakan dua arah maka nilai positif pada  $t_0$  di ubah menjadi negatif yaitu  $-2,348$ .

**e) Menentukan diterimanya  $H_0$  dan  $H_a$**

- i.  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$
- ii.  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$
- iii.  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$
- iv.  $H_a$  ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$

**f) Membuat Kesimpulan**

Setelah melakukan pengujian hipotesis secara signifikansi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

$$t_{hitung} = 2,348 > t_{tabel} = 1,993$$

Jadi,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

**B. Pembahasan Hasil Penelitian**

**1. Tingkat Kecanduan Bermain *Gadget* dan Minat Membaca Al-Qur'an Pada Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

**a. Kecanduan Bermain *Gadget***

Berdasarkan analisis data statistik dalam penelitian di atas, maka penulis memperoleh hasil bahwa variabel X yakni kecanduan bermain *gadget* memiliki nilai mean sebesar 23,64; median dan modus sebesar

24; persentase sebesar 23,64%; standar deviasi sebesar 3,56; dan kualitas variabel yang termasuk dalam kategori sedang.

Oleh karena itu, maka penulis dapat menyatakan bahwa kecanduan bermain *gadget* pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan termasuk dalam tingkat **sedang**.

#### **b. Minat Membaca Al-Qur'an**

Sedangkan, penulis juga memperoleh hasil dari analisis data statistik dalam penelitian ini bahwasanya variabel Y yakni minat membaca Al-Qur'an memiliki nilai mean sebesar 42,72; median sebesar 43; modus sebesar 42; persentase sebesar 42,72%; standar deviasi sebesar 3,81; dan kualitas variabel yang juga termasuk dalam kategori sedang.

Oleh karena itu, maka penulis dapat menyatakan bahwa minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan termasuk juga dalam tingkat **sedang**.

### **2. Adanya Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Pada Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

Berdasarkan hasil analisis data statistik yang telah penulis lakukan, maka penulis menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian kuantitatif yang telah penulis teliti bersumber dari angket yang disebarkan kepada 75 orang siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan, berisi 18 butir item pernyataan, dan penelitian tersebut diolah dengan metode sebagai berikut:

- a. Dilakukan Pengujian dengan metode Pearson *Product Moment* untuk mengetahui apakah adanya korelasi atau tidak diantara dua variabel yang diuji. Setelah diuji, maka penulis memperoleh hasil dari nilai  $r_{xy}$  atau  $r_{hitung}$  yaitu sebesar 0,26 dan  $r_{tabel}$  sebesar 0,227. Sehingga  $H_a$  diterima dan dinyatakan bahwa memang terdapat korelasi atau hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan dan korelasi tersebut berada pada tingkat hubungan yang **rendah**.
- b. Adapun dari hasil pengujian sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap Y, dapat diperoleh koefisien determinasinya sebesar 6,76%. Koefisien tersebut menunjukkan bahwa kecanduan bermain *gadget* hanya memberikan sumbangan atau kontribusi yang **kecil** yaitu sebesar 6,76% terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan, sedangkan 93,24% dipengaruhi oleh faktor lain yang belum diteliti pada penelitian ini.
- c. Selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an, maka dilakukan pengujian hipotesis yaitu menggunakan uji hipotesis atau t-test. Hasil yang diperoleh yakni  $t_{hitung} = 2,348 > t_{tabel} = 1,993$ . Jadi,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa memang terdapat **pengaruh yang signifikan** antara kecanduan



bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan

### **3. Bentuk-bentuk Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Pada Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

Setelah dilakukan analisis data statistika baik secara deskriptif maupun inferensial dan mengetahui hasil dari analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa memang penulis menemukan adanya pengaruh antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Medan.

Adapun bentuk-bentuk pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang diperoleh penulis dari hasil analisis data statistika di atas, yaitu:

- a. Terlalu merasa senang ketika bermain *gadget*.
- b. Selalu membawa *gadget* daripada mushaf Al-Qur'an ketika pergi ke mana pun.
- c. Menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam setiap hari.
- d. Menggunakan waktu luang untuk bermain *gadget* daripada untuk membaca Al-Qur'an.
- e. Terlalu sering lupa waktu dalam melakukan aktivitas lain saat sedang bermain *gadget*.
- f. Sering lupa untuk membaca Al-Qur'an ketika sedang asyik bermain *gadget*.

- g. Sering merasa konsentrasinya terganggu ketika sedang membaca Al-Qur'an karena menggunakan beberapa aplikasi yang bukan aplikasi Al-Qur'an pada *gadget* seperti Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, *game*, WhatsApp dan aplikasi lainnya walaupun memiliki aplikasi Al-Qur'an di dalam *gadget*.

Berdasarkan pengamatan dan analisis penulis, bentuk-bentuk kecanduan terhadap *gadget* sebagaimana yang dijelaskan di atas, jelas sangat berpengaruhnya kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an di kalangan siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan, khususnya pada sampel yang menjadi subjek penelitian maupun objek penelitian ini.

#### **4. Solusi Aplikatif dalam Meningkatkan Minat Membaca Al-Qur'an di Kalangan Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

Untuk mengurangi efek kecanduan bermain *gadget* pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan sekaligus agar meningkatkan minat membaca Al-Qur'an mereka, maka penulis memberikan saran berupa solusi yang aplikatif atau dapat diterapkan secara langsung.

Berikut adalah solusi aplikatif dalam meningkatkan minat membaca Al-Qur'an di kalangan siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan:

- a. Melarang keras penggunaan *gadget* ketika KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dengan sistem PTM (Pembelajaran Tatap Muka) sedang berlangsung.
- b. Koordinasi yang intensif antara kepala madrasah dan guru wali kelas kepada orang tua siswa untuk membuat kesepakatan ketika berada di

rumah yaitu hanya memperbolehkan siswa menggunakan *gadget* maksimal 3 jam sehari (2 jam waktu yang diperbolehkan dan 1 jam waktu bonus agar siswa merasa diapresiasi atas kegigihannya dalam belajar) dan menyita *gadget* di luar waktu yang telah disepakati dengan pengecualian yaitu ketika belajar daring/*online* masih diterapkan di beberapa mata pelajaran.

- c. Mengadakan Tadarus Al-Qur'an minimal setengah juz setiap hari secara rutin ketika memulai KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan melarang KBM dimulai sebelum kegiatan Tadarus Al-Qur'an selesai secara sempurna.
- d. Sosialisasi secara serentak per kelas mengenai bahayanya kecanduan menggunakan *gadget* yang diselenggarakan oleh pihak Madrasah dengan mengundang narasumber seperti psikolog dan pakar psikologi lainnya.
- e. Kajian rutin per kelas mengenai keutamaan serta pentingnya membaca dan menghafal Al-Qur'an yang diselenggarakan oleh pihak Madrasah dengan mengundang narasumber seperti Ustadz dan Ustadzah yang berkompetensi di bidang Al-Qur'an dan Tafsir.

Maka, penulis berharap agar solusi di atas dapat diterapkan dan dilaksanakan dengan sepenuh hati oleh pihak Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan yang diinisiasi dan ditindaklanjuti oleh Kepala Madrasah, WKM Bidang MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran), WKM Bidang Keagamaan, WKM Bidang Akademik, dan WKM Bidang Kesiswaan yang selanjutnya digerakkan

oleh masing-masing guru wali kelas dari setiap kelas agar angka kecanduan bermain *gadget* siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan terus menurun dan minat membaca Al-Qur'an siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan terus meningkat.



## BAB V

### PENUTUP

Berdasarkan pembahasan pada bab empat di atas, maka kesimpulan dan saran penulis adalah sebagai berikut:

#### A. Kesimpulan

Tingkat kecanduan bermain *gadget* pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan termasuk dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai rata-rata yang berasal dari 75 orang sebesar 23,64, termasuk dalam interval 22-24, dan memiliki persentase sebesar 23,64%.

Kemudian, minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan juga termasuk dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai rata-rata yang berasal dari 75 orang sebesar 42,72, termasuk dalam interval 41-44, dan memiliki persentase sebesar 42,72%.

Berdasarkan hasil analisis data statistik inferensial, diperoleh korelasi Pearson *Product Moment*, yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel}$  di mana  $r_{hitung}$  sebesar 0,26 dan  $r_{tabel}$  sebesar 0,227. Sehingga dapat dinyatakan bahwa memang terdapat korelasi atau hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan dan korelasi tersebut berada pada tingkat hubungan yang rendah.

Selanjutnya, diperoleh juga uji hipotesis atau t-test, yakni  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $t_{hitung}$  sebesar 2,348 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,993. Sehingga dapat disimpulkan bahwa memang terdapat pengaruh yang signifikan antara

kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

Bentuk-bentuk pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan, yaitu seperti terlalu merasa senang ketika bermain *gadget*, selalu membawa *gadget* daripada mushaf Al-Qur'an ketika pergi ke mana pun, menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam setiap hari, menggunakan waktu luang untuk bermain *gadget* daripada untuk membaca Al-Qur'an, terlalu sering lupa waktu dalam melakukan aktivitas lain saat sedang bermain *gadget*, sering lupa untuk membaca Al-Qur'an ketika sedang asyik bermain *gadget*, dan sering merasa konsentrasinya terganggu ketika sedang membaca Al-Qur'an karena menggunakan beberapa aplikasi yang bukan aplikasi Al-Qur'an pada *gadget* walaupun memiliki aplikasi Al-Qur'an di dalam *gadget*.

Terakhir, penulis memberikan solusi aplikatif dalam meningkatkan minat membaca Al-Qur'an di kalangan siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan, yaitu seperti melakukan pembatasan waktu penggunaan *gadget* secara jelas dan tegas ketika KBM sedang berlangsung, koordinasi yang intensif antara kepala madrasah dan guru wali kelas kepada orang tua siswa untuk membuat kesepakatan ketika berada di rumah, mengadakan Tadarus Al-Qur'an minimal setengah juz setiap hari secara rutin ketika memulai KBM, sosialisasi secara serentak per kelas mengenai bahayanya kecanduan menggunakan *gadget*, dan kajian rutin per kelas mengenai keutamaan serta pentingnya membaca dan menghafal Al-Qur'an.

## **B. Saran**

Pertama, bagi para orang tua siswa agar hendaknya lebih mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* pada anaknya. Karena hanya orang tua yang memiliki peran besar dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anaknya ketika sepulang sekolah maupun sedang libur di rumah saja.

Kemudian, diharapkan kepada para guru dan untuk penulis pribadi agar hasil penelitian ini bisa menjadi informasi dan rujukan terbaru sehingga ke depannya kita dapat membatasi penggunaan *gadget* dan menggunakan *gadget* sebaik mungkin pada diri sendiri maupun para siswa/i.

Terakhir, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, jadi diharapkan kepada peneliti lain untuk menyelidiki variabel-variabel yang relevan pada materi dengan situasi dan kondisi yang berbeda sehingga pada gilirannya nanti akan lahir satu tulisan yang lebih baik, lengkap, dan bermutu.



## DAFTAR PUSTAKA

- A. J., Marcella. J dkk. (2012). *Cyber for ensics: a field manual for collecting, examining, and preserving evidence of computer crimes*. Aurerbach.
- Ahmad Badwilan, Rayyan. (2013). *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta: Darul Falah.
- Ahmadi, Abu. (2002). *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Al-Dausary, Mahmud. (2013). Keutamaan Al-Qur'an. e-book Islami. t.p.: t.tp.
- Aminudin, et. al., (2005). *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Amrullah, Fahmi. (2008). *Ilmu Al-Qur'an untuk Pemula*. Jakarta: Artha Rivera.
- Anwar, Fenu. (2017). *Hubungan Minat Membaca Al-Quran Dengan Perilaku Keagamaan Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Aquami. (2017). *Korelasi Antara Kemampuan Membaca Al-Qur'an dengan Keterampilan Menulis huruf Arab pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist*, dalam Jurnal Ilmiah PGMI, vol. 3 no. 1, t.p.: t.tp.
- Arif Tiro, Muhammad. (2003). *Dasar-Dasar Statistika*. Cet. IV; Makassar: Badab Penerbit Universitas Negeri Makasssar.
- Ariska Putri, Ratih. (2018). *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Prestasi Motorik dan Emosional Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Air Teluk Kiri Kecamatan Teluk Dalam Kab. Asahan*. Skripsi: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sumatera Utara Medan.
- Asmaul Chusna, Puji. (2017, November). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. dalam Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, vol. 17, No. 2.
- Aurora Arifin, Larasati. (2016). *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 Tahun*. Laporan Hasil Karya Tulis Ilmiah: Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.

- B, Rasma. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur'an Pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar*. Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
- Cashman Series, Shelly. (2007). *Discovering Computers: Fundamentals*. 3th Ed. terj. Jakarta: Salemba Infotek.
- Dalyono, M. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Garini. "Gadget" Positif dan Negatif. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial>, (2013). diakses pada tanggal 29 April 2020 pukul 15.00 WIB.
- Hakim, Nur. (2010). *Kerjasama Wali Murid Dengan Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Kedungwaru Tulungagung*. Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Handrianto, Prasetyo. (2013). *Dampak Smartphone*. [http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html](http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html). diakses pada 26 Desember 2021, pukul 09.50 WIB.
- Herrhyanto, Nar dkk. (2010). *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hidayat, Arif Rifan dkk. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan Metode TAM*. Jurnal Informatika 4, No. 2.
- Irawan, Jaka dkk. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. Dalam Jurnal An-Nafs 8 No. 2.
- Jarot, Wijanarko et-al. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Bahagia.
- Kementerian Agama RI. (2012). *Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung: Syaamil Quran.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. (2011). *Mukadimah Tafsir Tahlili*. Jakarta: Kementerian Agama RI.

- Liliweri, Alo. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Misbahuddin dkk. (2003). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara.
- Nadya Abrar, Ana. (2003). *Teknologi Komunikasi Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: LESFI.
- Nadzir, Moh. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nawawi, Imam. (2021). *Keutamaan Membaca Al-Qur'an, Berdzikir, Berdo'a dan Bershalawat*. Perpustakaan Nasional RI: Hikam Pustaka.
- Nursalina, A. I. dan Budiningsih, T. E. (2014). *Hubungan Motivasi Berprestasi dengan Minat Membaca Pada Anak*, *Educational Psychology Journal* vol. 3 (1). Jurnal: Universitas Negeri Semarang.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI. (1997). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Quraish Shihab, M. et. al. (2008). *Sejarah dan Ulum Al-Qur'an*. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Rabbi Radliya, Nizar dkk. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. vol.1 no. 1.
- Rismaniar. (2018). *Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget di MAN 3 Medan*. Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
- Rohmah, Umi. (2018), *Gadget dan Perkembangan Anak Usia Dini*. Al-Hikmah Proceedin Gson Islamic Early Childhood Education 1.
- Satrianawati. (2017). *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD*. Jurnal: vol. 4, no. 1.
- Shabir, Muslich. (1981). *Terjemah Riyadhus Shalihin Jilid II*. Semarang: Toha Putra.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Smart, Aqila. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. cet. 1. Yogyakarta: A+Plus Books.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, M. (2008). *Evaluasi Pendidikan (Prinsip dan Operasionalnya)*. Cet. II; Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sumadiria, Haris. (2014). *Sosiologi Komunikasi Massa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT CV Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaifullah, Muhammad. (2017). *Penerapan Metode An-Nahdliyah dan Metode Iqro dalam Kemampuan Membaca Al-Quran*, dalam Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, vol. 2 (1). tp.: t.tp.
- Syarif, Nurlaelah. (2015). *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*. eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman.
- Tri Ediana Pamungkas Jati, Lucia dkk. (2014). *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan Gadget (Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dengan Teknik Analisis Cluster berdasarkan Motivasi dan Perilaku Penggunaan Gadget)*. dalam Jurnal Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Yuhani, Elsa. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Kota Jambi*. Skripsi: Fakultas Adab dan Humaniora UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi

1. Nama : Muhammad Akina
2. NIM : 0403172085
3. Program Studi : Ilmu Alquran dan Tafsir
4. Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas  
Ushuluddin dan Studi  
Islam Universitas Islam Negeri  
Sumatera Utara
5. Tempat/Tanggal Lahir: Jakarta, 15 Desember 1998
6. Jenis Kelamin : Laki-laki
7. Kewarganegaraan : Indonesia
8. Status : Belum Menikah
9. Alamat Rumah
  - a. Jalan : Karet 15 No. 54
  - b. Desa/Kelurahan : Mangga
  - c. Kecamatan : Medan Tuntungan
  - d. Kota/Kabupaten : Medan
  - e. Kode Pos : 20141
10. Alamat Surel : aknmhd@gmail.com
11. No. *Handphone* : 0812-9695-9759
12. Anak ke : 1 (Satu)
13. Jumlah Saudara : 0 (Nol)



### B. Jenjang Pendidikan

1. TK : TKIT Musholla Iqra Jakarta Selatan : 2003-2004
2. SD : MI Manaratul Islam Jakarta Selatan : 2004-2010
3. SMP : SMP Qur'an Al-Ihsan Jakarta Selatan : 2010-2013
4. SMA : Ponpes Darunnajah Jakarta Selatan : 2013-2017
5. PTKIN : Mahasiswa IAT FUSI UINSU Medan : 2017-Sekarang

### **C. Pengalaman Organisasi**

1. Anggota Divisi Pendidikan dan IPTEK Forum Mahasiswa Bidikmisi (FORMADIKSI) UIN Sumatera Utara Periode 2018-2019.
2. Kepala Divisi Informasi dan Komunikasi Forum Mahasiswa Bidikmisi (FORMADIKSI) UIN Sumatera Utara Periode 2019-2020.

### **D. Data Orang Tua/Wali**

1. Ayah
  - a. Nama Ayah : Muhammad Akira Tanaka
  - b. Tempat/ Tanggal Lahir : Toyama, 23 Januari 1961
  - c. Pekerjaan : Insinyur Mesin
  - d. Pendidikan Terakhir : S1
  - e. Suku : Jepang
2. Ibu
  - a. Nama Ibu : Agustina
  - b. Tempat/ Tanggal Lahir : Medan, 1 Agustus 1971
  - c. Pekerjaan : Mengurus Rumah Tangga
  - d. Pendidikan Terakhir : D3
  - e. Suku : Minang
  - f. Alamat : Jln. Madrasah I No. 20
3. Wali
  - a. Nama Wali : Rahmawati
  - b. Tempat/ Tanggal Lahir : Medan, 29 November 1963
  - c. Pekerjaan : Wirausaha
  - d. Pendidikan Terakhir : D3
  - e. Suku : Minang
  - f. Hubungan Keluarga : Kakak dari Ibu Kandung
  - g. Alamat : Jln. Karet 15 No. 54

## LAMPIRAN

### A. Lampiran 1: Instrumen penelitian berupa angket yang sudah divaliditas

#### 1. Angket tertulis yang digunakan sebagai bahan dalam membuat angket dalam bentuk *google form*

##### ANGKET RESPON SISWA/SISWI MAN 1 MEDAN

Judul Penelitian : Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan).

Isilah identitas kamu sesuai format di bawah ini,

No. Responden :  
Nama Lengkap :  
Nomor Induk Siswa :  
Jenis Kelamin : Laki-Laki/Perempuan \*Coret yang tidak perlu.  
Kelas :  
Alamat Tempat Tinggal :  
*Gadget (Smartphone/Handphone)*  
pribadi yang dimiliki :  
No. *Handphone/WhatsApp* :

---

#### Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan baik dan seksama kemudian pilihlah jawaban yang kamu rasa paling tepat dengan cara memberikan tanda centang/*checkboxlist* (✓) pada kotak jawaban yang kamu pilih.
2. Alternatif jawaban yang tersedia adalah:  
SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
RG : Ragu-ragu  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

3. Jawaban ini tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran yang diajarkan.

**A. Pernyataan Tentang Kecanduan Bermain *Gadget* (Variabel X)**

No.	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya menggunakan <i>gadget</i> sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD)					
2.	Saya merasa senang ketika bermain <i>gadget</i>					
3.	Saya selalu membawa <i>gadget</i> ke mana pun saya pergi					
4.	Saya menggunakan <i>gadget</i> dengan segala aplikasinya (Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, <i>game</i> , WhatsApp dan lain-lain) lebih dari 2 jam setiap hari					
5.	Saya sering lupa waktu melakukan aktivitas lain saat sedang bermain <i>gadget</i>					
6.	Saya merasa candu ketika bermain <i>gadget</i>					
7.	Saya sadar bahwa bermain <i>gadget</i> dapat mengurangi minat saya terhadap membaca Al-Qur'an					



**B. Pernyataan Tentang Minat Membaca Al-Qur'an (Variabel Y)**

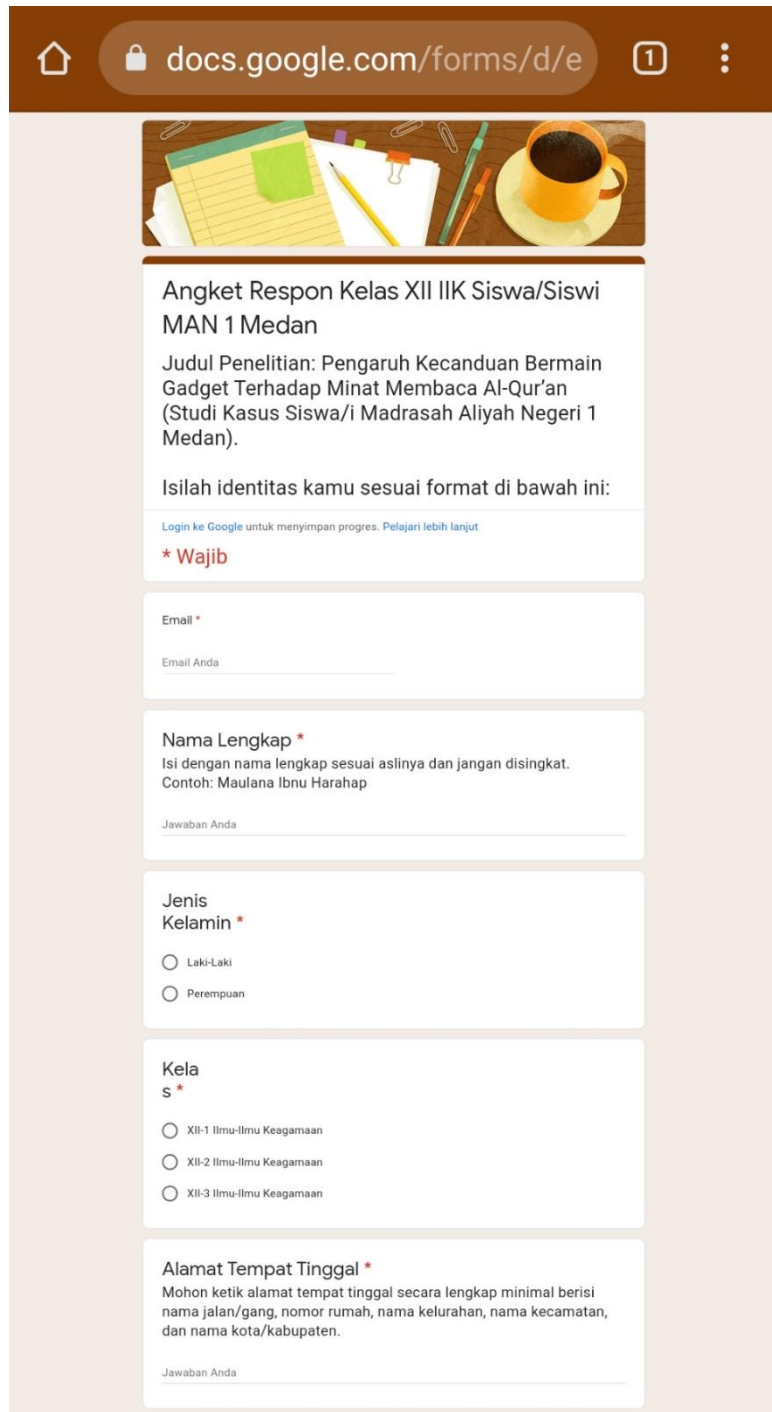
No.	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya tertarik untuk memahami keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur'an					
2.	Saya mengetahui keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur'an					
3.	Saya pernah mempelajari kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar dalam membaca Al-Qur'an					
4.	Saya menerapkan kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar ketika membaca Al-Qur'an					
5.	Saya selalu membawa mushaf Al-Qur'an ke mana pun saya pergi					
6.	Saya memiliki aplikasi Al-Qur'an digital (Co: Muslim Pro, Qur'an Kemenag, dll) di <i>Gadget</i> atau <i>Smartphone</i> saya					
7.	Saya lebih banyak membaca Al-Qur'an menggunakan mushaf daripada membaca					

	Al-Qur'an menggunakan <i>gadget</i>					
8.	Saya meluangkan waktu untuk membaca Al-Qur'an setiap hari					
9.	Saya lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain <i>gadget</i> dibandingkan membaca Al-Qur'an					
10.	Saya sering lupa untuk membaca Al-Qur'an ketika sedang asyik bermain <i>gadget</i>					
11.	Beberapa aplikasi yang saya gunakan pada <i>gadget</i> (Co: Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, <i>game</i> , WhatsApp dan lain-lain) sering mengganggu konsentrasi saya ketika membaca Al-Qur'an					

## 2. Angket dalam bentuk *Google Form*

a. Link: <https://forms.gle/3vj6TBhTWJ48Dd8Z6>

### b. *Google Form* Bagian 1



The image shows a screenshot of a Google Form titled "Angket Respon Kelas XII IIK Siswa/Siswi MAN 1 Medan". The form is displayed on a mobile device, with the URL "docs.google.com/forms/d/e" visible in the address bar. The form content includes a header image of a desk with a notebook, pens, and a cup of coffee. Below the header, the title "Angket Respon Kelas XII IIK Siswa/Siswi MAN 1 Medan" is followed by the research title: "Judul Penelitian: Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan)". A prompt asks the respondent to provide their identity in a specific format, with a link to login to Google. The form contains several required fields: "Email", "Nama Lengkap" (with instructions to use the full name and not abbreviations), "Jenis Kelamin" (with radio buttons for "Laki-Laki" and "Perempuan"), "Kelas" (with radio buttons for "XII-1 Ilmu-Ilmu Keagamaan", "XII-2 Ilmu-Ilmu Keagamaan", and "XII-3 Ilmu-Ilmu Keagamaan"), and "Alamat Tempat Tinggal" (with instructions to provide a complete address including street, house number, neighborhood, district, and city/regency).

Angket Respon Kelas XII IIK Siswa/Siswi  
MAN 1 Medan

Judul Penelitian: Pengaruh Kecanduan Bermain  
Gadget Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an  
(Studi Kasus Siswa/i Madrasah Aliyah Negeri 1  
Medan).

Isilah identitas kamu sesuai format di bawah ini:

[Login ke Google](#) untuk menyimpan progres. [Pelajari lebih lanjut](#)

**\* Wajib**

Email \*

Email Anda

Nama Lengkap \*

Isi dengan nama lengkap sesuai aslinya dan jangan disingkat.  
Contoh: Maulana Ibnu Harahap

Jawaban Anda

Jenis  
Kelamin \*

Laki-Laki  
 Perempuan

Kelas \*

XII-1 Ilmu-Ilmu Keagamaan  
 XII-2 Ilmu-Ilmu Keagamaan  
 XII-3 Ilmu-Ilmu Keagamaan

Alamat Tempat Tinggal \*

Mohon ketik alamat tempat tinggal secara lengkap minimal berisi  
nama jalan/gang, nomor rumah, nama kelurahan, nama kecamatan,  
dan nama kota/kabupaten.

Jawaban Anda

Gadget (Smartphone/Handphone) pribadi yang dimiliki \*

Mohon cantumkan merek dan tipe gadget kamu.  
Contoh: Samsung A72 5G

Jawaban Anda

---

No. Handphone/WhatsApp \*

Co: 081234567890

Jawaban Anda

Berikutnya Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.  
Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

### c. Google Form Bagian 2

docs.google.com/forms/d/e



## Angket Respon Kelas XII IIK Siswa/Siswi MAN 1 Medan

[Login ke Google](#) untuk menyimpan progres. [Pelajari lebih lanjut](#)

**Petunjuk Pengisian Angket:**





1. Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan baik dan seksama kemudian pilihlah jawaban yang kamu rasa paling tepat dengan cara memberikan tanda centang/checklist (V) pada kotak jawaban yang kamu pilih.
2. Alternatif jawaban yang tersedia adalah:
 





SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
RG	: Ragu-Ragu
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju
3. Jawaban ini tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran yang diajarkan.


Jika petunjuk pengisian angket diatas dengan seksama dan jelas, silakan lanjut ke bagian berikutnya ya.

Kembali Berikutnya Kosongkan formulir

### d. Google Form Bagian 3

15.32     61%

  docs.google.com/forms/d/e  



## Angket Respon Kelas XII IIK Siswa/Siswi MAN 1 Medan

[Login ke Google](#) untuk menyimpan progres. [Pelajari lebih lanjut](#)

\* Wajib

### Pernyataan Tentang Kecanduan Bermain Gadget (Variabel X)

Pilihlah satu jawaban dari setiap pernyataan yang menurut kamu paling sesuai dengan dirimu!


\*

	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Saya menggunakan gadget sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya merasa senang ketika bermain gadget	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya selalu membawa gadget ke mana pun saya pergi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya menggunakan gadget dengan segala aplikasinya (Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, game, WhatsApp dan lain-lain) lebih dari 2 jam setiap hari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya sering lupa waktu melakukan aktivitas lain saat sedang bermain gadget	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya merasa candu ketika bermain gadget	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya sadar bahwa bermain gadget dapat mengurangi minat saya terhadap membaca Al-Qur'an	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[Kembali](#) [Berikutnya](#) [Kosongkan formulir](#)

e. **Google Form Bagian 4**

docs.google.com/forms/d/e



### Angket Respon Kelas XII IIK Siswa/Siswi MAN 1 Medan

[Login ke Google](#) untuk menyimpan progres. [Pelajari lebih lanjut](#)

\* **Wajib**

#### B. Pernyataan Tentang Minat Membaca Al-Qur'an (Variabel Y)

Pilihlah satu jawaban dari setiap pernyataan yang menurut kamu paling sesuai dengan dirimu!

	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Saya tertarik untuk memahami keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur'an	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya mengetahui keutamaan-keutamaan dalam membaca Al-Qur'an	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya pernah mempelajari kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar dalam membaca Al-Qur'an	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya menerapkan kaidah ilmu tajwid yang baik dan benar ketika membaca Al-Qur'an	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya selalu membawa mushaf Al-Qur'an ke mana pun saya pergi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya memiliki aplikasi Al-Qur'an digital (Co. Muslim Pro, Qur'an Kemenag, dll) di Gadget atau Smartphone saya	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saya lebih banyak membaca Al-Qur'an menggunakan mushaf daripada membaca Al-Qur'an menggunakan gadget	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Saya lebih banyak membaca Al-Qur'an menggunakan mushaf daripada membaca Al-Qur'an menggunakan gadget

Saya meluangkan waktu untuk membaca Al-Qur'an setiap hari

Saya lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain gadget dibandingkan membaca Al-Qur'an

Saya sering lupa untuk membaca Al-Qur'an ketika sedang sejuk bermain gadget

Beberapa aplikasi yang saya gunakan pada gadget (Co. Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, internet, game, WhatsApp dan lain-lain) sering mengganggu konsentrasi saya ketika membaca Al-Qur'an

[Kembali](#)

[Kirim](#)

[Kosongkan formulir](#)

**B. Lampiran 2: Tabel Nilai-nilai r *Product Moment***

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,432	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,267
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081



**C. Lampiran 3: Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t**

db	$\alpha$ untuk uji satu pihak ( <i>one tail test</i> )						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
	$\alpha$ untuk uji dua pihak ( <i>two tail test</i> )						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
1	1,00000	3,07768	6,31375	12,70620	31,82052	63,65674	318,30884
2	0,81650	1,88562	2,91999	4,30265	6,96456	9,92484	22,32712
3	0,76489	1,63774	2,35336	3,18245	4,54070	5,84091	10,21453
4	0,74070	1,53321	2,13185	2,77645	3,74695	4,60409	7,17318
5	0,72669	1,47588	2,01505	2,57058	3,36493	4,03214	5,89343
6	0,71756	1,43976	1,94318	2,44691	3,14267	3,70743	5,20763
7	0,71114	1,41492	1,89458	2,36462	2,99795	3,49948	4,78529
8	0,70639	1,39682	1,85955	2,30600	2,89646	3,35539	4,50079
9	0,70272	1,38303	1,83311	2,26216	2,82144	3,24984	4,29681
10	0,69981	1,37218	1,81246	2,22814	2,76377	3,16927	4,14370
11	0,69745	1,36343	1,79588	2,20099	2,71808	3,10581	4,02470
12	0,69548	1,35622	1,78229	2,17881	2,68100	3,05454	3,92963
13	0,69383	1,35017	1,77093	2,16037	2,65031	3,01228	3,85198
14	0,69242	1,34503	1,76131	2,14479	2,62449	2,97684	3,78739
15	0,69120	1,34061	1,75305	2,13145	2,60248	2,94671	3,73283
16	0,69013	1,33676	1,74588	2,11991	2,58349	2,92078	3,68615
17	0,68920	1,33338	1,73961	2,10982	2,56693	2,89823	3,64577
18	0,68836	1,33039	1,73406	2,10092	2,55238	2,87844	3,61048
19	0,68762	1,32773	1,72913	2,09302	2,53948	2,86093	3,57940
20	0,68695	1,32534	1,72472	2,08596	2,52798	2,84534	3,55181
21	0,68635	1,32319	1,72074	2,07961	2,51765	2,83136	3,52715
22	0,68581	1,32124	1,71714	2,07387	2,50832	2,81876	3,50499
23	0,68531	1,31946	1,71387	2,06866	2,49987	2,80734	3,48496
24	0,68485	1,31784	1,71088	2,06390	2,49216	2,79694	3,46678
25	0,68443	1,31635	1,70814	2,05954	2,48511	2,78744	3,45019
26	0,68404	1,31497	1,70562	2,05553	2,47863	2,77871	3,43500
27	0,68368	1,31370	1,70329	2,05183	2,47266	2,77068	3,42103
28	0,68335	1,31253	1,70113	2,04841	2,46714	2,76326	3,40816
29	0,68304	1,31143	1,69913	2,04523	2,46202	2,75639	3,39624
30	0,68276	1,31042	1,69726	2,04227	2,45726	2,75000	3,38518
31	0,68249	1,30946	1,69552	2,03951	2,45282	2,74404	3,37490
32	0,68223	1,30857	1,69389	2,03693	2,44868	2,73848	3,36531
33	0,68200	1,30774	1,69236	2,03452	2,44479	2,73328	3,35634
34	0,68177	1,30695	1,69092	2,03224	2,44115	2,72839	3,34793
35	0,68156	1,30621	1,68957	2,03011	2,43772	2,72381	3,34005
36	0,68137	1,30551	1,68830	2,02809	2,43449	2,71948	3,33262
37	0,68118	1,30485	1,68709	2,02619	2,43145	2,71541	3,32563

38	0,68100	1,30423	1,68595	2,02439	2,42857	2,71156	3,31903
39	0,68083	1,30364	1,68488	2,02269	2,42584	2,70791	3,31279
40	0,68067	1,30308	1,68385	2,02108	2,42326	2,70446	3,30688
41	0,68052	1,30254	1,68288	2,01954	2,42080	2,70118	3,30127
42	0,68038	1,30204	1,68195	2,01808	2,41847	2,69807	3,29595
43	0,68024	1,30155	1,68107	2,01669	2,41625	2,69510	3,29089
44	0,68011	1,30109	1,68023	2,01537	2,41413	2,69228	3,28607
45	0,67998	1,30065	1,67943	2,01410	2,41212	2,68959	3,28148
46	0,67986	1,30023	1,67866	2,01290	2,41019	2,68701	3,27710
47	0,67975	1,29982	1,67793	2,01174	2,40835	2,68456	3,27291
48	0,67964	1,29944	1,67722	2,01063	2,40658	2,68220	3,26891
49	0,67953	1,29907	1,67655	2,00958	2,40489	2,67995	3,26508
50	0,67943	1,29871	1,67591	2,00856	2,40327	2,67779	3,26141
51	0,67933	1,29837	1,67528	2,00758	2,40172	2,67572	3,25789
52	0,67924	1,29805	1,67469	2,00665	2,40022	2,67373	3,25451
53	0,67915	1,29773	1,67412	2,00575	2,39879	2,67182	3,25127
54	0,67906	1,29743	1,67356	2,00488	2,39741	2,66998	3,24815
55	0,67898	1,29713	1,67303	2,00404	2,39608	2,66822	3,24515
56	0,67890	1,29685	1,67252	2,00324	2,39480	2,66651	3,24226
57	0,67882	1,29658	1,67203	2,00247	2,39357	2,66487	3,23948
58	0,67874	1,29632	1,67155	2,00172	2,39238	2,66329	3,23680
59	0,67867	1,29607	1,67109	2,00100	2,39123	2,66176	3,23421
60	0,67860	1,29582	1,67065	2,00030	2,39012	2,66028	3,23171
61	0,67853	1,29558	1,67022	1,99962	2,38905	2,65886	3,22930
62	0,67847	1,29536	1,66980	1,99897	2,38801	2,65748	3,22696
63	0,67840	1,29513	1,66940	1,99834	2,38701	2,65615	3,22471
64	0,67834	1,29492	1,66901	1,99773	2,38604	2,65485	3,22253
65	0,67828	1,29471	1,66864	1,99714	2,38510	2,65360	3,22041
66	0,67823	1,29451	1,66827	1,99656	2,38419	2,65239	3,21837
67	0,67817	1,29432	1,66792	1,99601	2,38330	2,65122	3,21639
68	0,67811	1,29413	1,66757	1,99547	2,38245	2,65008	3,21446
69	0,67806	1,29394	1,66724	1,99495	2,38161	2,64898	3,21260
70	0,67801	1,29376	1,66691	1,99444	2,38081	2,64790	3,21079
71	0,67796	1,29359	1,66660	1,99394	2,38002	2,64686	3,20903
72	0,67791	1,29342	1,66629	1,99346	2,37926	2,64585	3,20733
73	0,67787	1,29326	1,66600	1,99300	2,37852	2,64487	3,20567
74	0,67782	1,29310	1,66571	1,99254	2,37780	2,64391	3,20406
75	0,67778	1,29294	1,66543	1,99210	2,37710	2,64298	3,20249
76	0,67773	1,29279	1,66515	1,99167	2,37642	2,64208	3,20096
77	0,67769	1,29264	1,66488	1,99125	2,37576	2,64120	3,19948
78	0,67765	1,29250	1,66462	1,99085	2,37511	2,64034	3,19804
79	0,67761	1,29236	1,66437	1,99045	2,37448	2,63950	3,19663

80	0,67757	1,29222	1,66412	1,99006	2,37387	2,63869	3,19526
81	0,67753	1,29209	1,66388	1,98969	2,37327	2,63790	3,19392
82	0,67749	1,29196	1,66365	1,98932	2,37269	2,63712	3,19262
83	0,67746	1,29183	1,66342	1,98896	2,37212	2,63637	3,19135
84	0,67742	1,29171	1,66320	1,98861	2,37156	2,63563	3,19011
85	0,67739	1,29159	1,66298	1,98827	2,37102	2,63491	3,18890
86	0,67735	1,29147	1,66277	1,98793	2,37049	2,63421	3,18772
87	0,67732	1,29136	1,66256	1,98761	2,36998	2,63353	3,18657
88	0,67729	1,29125	1,66235	1,98729	2,36947	2,63286	3,18544
89	0,67726	1,29114	1,66216	1,98698	2,36898	2,63220	3,18434
90	0,67723	1,29103	1,66196	1,98667	2,36850	2,63157	3,18327
91	0,67720	1,29092	1,66177	1,98638	2,36803	2,63094	3,18222
92	0,67717	1,29082	1,66159	1,98609	2,36757	2,63033	3,18119
93	0,67714	1,29072	1,66140	1,98580	2,36712	2,62973	3,18019
94	0,67711	1,29062	1,66123	1,98552	2,36667	2,62915	3,17921
95	0,67708	1,29053	1,66105	1,98525	2,36624	2,62858	3,17825
96	0,67705	1,29043	1,66088	1,98498	2,36582	2,62802	3,17731
97	0,67703	1,29034	1,66071	1,98472	2,36541	2,62747	3,17639
98	0,67700	1,29025	1,66055	1,98447	2,36500	2,62693	3,17549
99	0,67698	1,29016	1,66039	1,98422	2,36461	2,62641	3,17460
100	0,67695	1,29007	1,66023	1,98397	2,36422	2,62589	3,17374

**D. Lampiran 4: Analisis Data Statistik Menggunakan IBM SPSS Statistics For Microsoft Windows Versi 26**

**1. Descriptives**

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Variabel X (Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> )	75	14,00	30,00	23,7200	3,36741
Variabel Y (Minat Membaca Al-Qur'an)	75	34,00	50,00	42,6533	3,56974
Valid N (listwise)	75				

**2. Correlations**

**Correlations**

		Variabel X (Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> )	Variabel Y (Minat Membaca Al-Qur'an)
Variabel X (Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> )	Pearson Correlation	1	,265*
	Sig. (2-tailed)		,022
	N	75	75
Variabel Y (Minat Membaca Al-Qur'an)	Pearson Correlation	,265*	1
	Sig. (2-tailed)	,022	
	N	75	75

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**3. Regression**

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Variabel X (Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> ) <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Variabel Y (Minat Membaca Al-Qur'an)

b. All requested variables entered.

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,265 <sup>a</sup>	,070	,057	3,46562

a. Predictors: (Constant), Variabel X (Kecanduan Bermain *Gadget*)

### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	66,217	1	66,217	5,513	,022 <sup>b</sup>
	Residual	876,770	73	12,011		
	Total	942,987	74			

a. Dependent Variable: Variabel Y (Minat Membaca Al-Qur'an)

b. Predictors: (Constant), Variabel X (Kecanduan Bermain *Gadget*)

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	35,990	2,866		12,558
	Variabel X (Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> )	,281	,120	,265	2,348

## E. Lampiran 5: Surat Izin Riset untuk melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI ISLAM  
Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate 20371  
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B.2763/USLI/PP.00.9/10/2021

25 Oktober 2021

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Medan

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Muhammad Akina  
NIM : 0403172085  
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 15 Desember 1998  
Program Studi : Ilmu Al-quran Dan Tafsir  
Semester : IX (Sembilan)  
Alamat : Jln. Karet 15 No. 54, T.k. VII, P. Simalingkar Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jln. William Iskandar No. 7B, Kel. Sidorejo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan 20222, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

***Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa/i MAN 1 Medan)***

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 25 Oktober 2021  
a.n. DEKAN  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan



*Digitally Signed*

**Dr.Syukri.MA**  
NIP. 197003321998031005

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam UIN Sumatera Utara Medan

**F. Lampiran 6: Surat Balasan telah melakukan Riset di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MEDAN**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 MEDAN**  
JALAN WILLEM ISKANDAR No.7B, TELP. (061) 4159623 Fax : (061) 4150057 MEDAN 20222  
Website : [www.man1medan.sch.id](http://www.man1medan.sch.id) ; Email : [info@man1medan.sch.id](mailto:info@man1medan.sch.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : B- 036 /Ma.1/PP.00.6/01/2022

Berdasarkan surat dari UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA Medan, Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam dengan nomor surat : B-2763/USI.I/PP.00.9/10/2021, tanggal 25 Oktober 2021 perihal : Izin Riset di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : **REZA FAISAL, S.Pd, M.Pmat**  
NIP : 19810801 200501 1 003  
Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan

Dengan ini menerangkan bahwa nama Mahasiswa/i dibawah ini :

Nama : **MUHAMMAD AKINA**  
Tempat Tgl/Lahir : Jakarta, 15 Desember 1998  
NIM : 0403172085  
Semester : IX (Sembilan)  
Program Studi : Ilmu Al-quran dan Tafsir

Adalah benar nama diatas telah selesai melaksanakan Riset atau Pengambilan Data di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan dengan Judul "**Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa/i MAN 1 Medan)**" pada tanggal 27 s.d 28 Oktober 2021.

Demikian surat keterangan ini diperbuat, untuk dapat dipergunakan seperlunya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Medan, 07 Januari 2022  
Kepala,  
  
**REZA FAISAL F.**  


**G. Lampiran 7: Dokumentasi Kegiatan Penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

**1. Absensi Kehadiran Kelas XII IIK 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

No.	Nama Siswa	Keterangan Hadir pada hari Kamis, 28 Oktober 2021
<b>Gelombang A</b>		
1.	Ade Fitriani Hrp	Hadir Pertemuan Tatap Muka
2.	Ahmad Miqdad Hrp	Hadir Pertemuan Tatap Muka
3.	Ahmad Rifandi Lubis	Hadir Pertemuan Tatap Muka
4.	Ajrina Tamimi	Hadir Pertemuan Tatap Muka
5.	Annisa Nurgohi	Hadir Pertemuan Tatap Muka
6.	Balqis Syafitri	Hadir Pertemuan Tatap Muka
7.	Dermawan Jihad	Hadir Pertemuan Tatap Muka
8.	Dhea Safana Diandra	Hadir Pertemuan Tatap Muka
9.	Fadhila Husna	Hadir Pertemuan Tatap Muka
10.	Farhanatun Ihsaniah	Hadir Pertemuan Tatap Muka
11.	Ibnusyah Sitompul	Hadir Pertemuan Tatap Muka
12.	Jelita Purwanti	Hadir Pertemuan Tatap Muka
13.	Kaka Rafly Alamsyah	Tidak Hadir
14.	M. Arif Asriza	Hadir Pertemuan Tatap Muka
15.	M. Arif Rahman Hakim	Hadir Pertemuan Tatap Muka
16.	M. Aulia Fauzan	Hadir Pertemuan Tatap Muka
17.	M. Faiz Daffa	Hadir Pertemuan Tatap Muka
<b>Gelombang B</b>		
18.	M. Fikri Pohan	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
19.	M. Irsyad Nur	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
20.	M. Ramadhan	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
21.	M. Shalehudi Al Qadri	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
22.	Najwa Alya	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
23.	Nur Syakila	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
24.	Nurul Hidayani	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka



25.	Putra Rabial	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
26.	Rasdalifah	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
27.	Ruri Al Disyah	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
28.	Saskia Adya	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
29.	Siti Aminah	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
30.	Siti Ramadhina	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
31.	Tasya Sabrina	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
32.	Ulil Amri	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
33.	Wanda Adelia	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka

**2. Absensi Kehadiran Kelas XII IIK 2 Madrasah Aliyah Negeri 1  
Medan**

No.	Nama Siswa	Keterangan Hadir pada hari Kamis, 28 Oktober 2021
<b>Gelombang A</b>		
1.	Adinda Salsabila	Hadir Pertemuan Tatap Muka
2.	Alfarizi Husaini	Hadir Pertemuan Tatap Muka
3.	Azkie Az-Zahra	Hadir Pertemuan Tatap Muka
4.	Andi Akbar	Hadir Pertemuan Tatap Muka
5.	Ahmad Raihan	Hadir Pertemuan Tatap Muka
6.	Andini Fadillah	Hadir Pertemuan Tatap Muka
7.	Cahyani Ajeng Fitria	Hadir Pertemuan Tatap Muka
8.	Dias Tsunami Adha Sinambela	Hadir Pertemuan Tatap Muka
9.	Fildzah Kesuma	Hadir Pertemuan Tatap Muka
10.	Habiburrieziq El Ardi	Hadir Pertemuan Tatap Muka
11.	Ismail Saleh Hasibuan	Hadir Pertemuan Tatap Muka
12.	Lutfhi Dimas Kurniawan	Hadir Pertemuan Tatap Muka
13.	M Dimas Aditya	Hadir Pertemuan Tatap Muka
14.	Mhd. Rifky Amantamora Nst	Hadir Pertemuan Tatap Muka
15.	Mhd Rizki Maulana	Hadir Pertemuan Tatap Muka
16.	M. Alrafi Zatmiko	Hadir Pertemuan Tatap Muka
17.	M. Haikal Mulky	Hadir Pertemuan Tatap Muka
18.	M. Farhan Ramadhan	Hadir Pertemuan Tatap Muka

<b>Gelombang B</b>		
19.	M. Hudzaifi Purba	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
20.	M. Riko	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
21.	M. Yasir	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
22.	Mutia Nazirah Hutasuhut	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
23.	Natasya Maharani	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
24.	Nur Azizah	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
25.	Nurul Syakirah	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
26.	Rafalah Khairunnisa	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
27.	Rey Nandra	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
28.	Sahputri Hafilah Pulungan	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
29.	Said Hasian	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
30.	Siti Aisyah	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
31.	Suci Ananda	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
32.	Sulton Abdi	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
33.	Safrizal Affandi	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
34.	Ummi Kalsum	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
35.	Zakiah Maharani	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka

### **3. Absensi Kehadiran Kelas XII IIK 3 Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Keterangan Hadir pada hari Kamis, 28 Oktober 2021</b>
<b>Gelombang A</b>		
1.	Ahmad Turmuzi	Hadir Pertemuan Tatap Muka
2.	Ainiyah Alifa	Hadir Pertemuan Tatap Muka
3.	Amanda Angelina	Hadir Pertemuan Tatap Muka
4.	Amru Zidan	Hadir Pertemuan Tatap Muka
5.	Anisa Tria Azhari Simamora	Tidak Hadir
6.	Balqis Azianti	Hadir Pertemuan Tatap Muka
7.	Dea Afifah Kurniati	Hadir Pertemuan Tatap Muka
8.	Dini Azzahra	Hadir Pertemuan Tatap Muka
9.	Fathiyyah Shabrina Mudafri	Hadir Pertemuan Tatap Muka

10.	Hasnan Antova Nst	Hadir Pertemuan Tatap Muka
11.	Isnaini Sapitri Br. Purba	Hadir Pertemuan Tatap Muka
12.	Juan Prasatia	Hadir Pertemuan Tatap Muka
13.	M. Ihsan Maulana	Tidak Hadir
14.	M. N. Alfi Syahrin	Hadir Pertemuan Tatap Muka
<b>Gelombang B</b>		
15.	Binsar Mahmudah Hsb	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
16.	Choirul Maulana	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
17.	Mhd. Dzaky Ramadhan	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
18.	Mhd. Rizqi Syaban Pohan	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
19.	Muhammad Alfian Munthe	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
20.	Muhammad Fauzan Nazari	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
21.	Muhammad Nasir Husein Hrp	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
22.	Nabila Yolanda Srg	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
23.	Nur Fadilah Hrp	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
24.	Nurul Adinda Lbs	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
25.	Prayoga Sukma Hrp	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
26.	Ruslan Abdul Gani	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
27.	Salsabila Tiffany Muslim	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
28.	Satria Dharma Putra	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
29.	Siti Aisyah	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
30.	Suci Permata Sari	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
31.	Syakban Doli Hrp	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka
32.	Vina Anggraini	Tidak Hadir Pertemuan Tatap Muka

**4. Foto Pintu Masuk Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**



**5. Foto Tampak Depan Ruang Guru Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**



**6. Foto Ruang Kelas XII IIK 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**



**7. Foto Ruang Kelas XII IIK 2 Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**



**8. Foto Ruang Kelas XII IIK 3 Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**



**9. Foto Bersama Siswa/i kelas XII IIK 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**



**10. Foto Bersama Siswa/i kelas XII IIK 3 Madrasah Aliyah Negeri 1  
Medan**



**11. Foto Suasana Pengisian Angket Respon Siswa/i di kelas XII IIK 1  
Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**





**12. Foto Suasana Pengisian Angket Respon Siswa/i di kelas XII IIK 2  
Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**



**13. Foto Suasana Pengisian Angket Respon Siswa/i di kelas XII IIK 3  
Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan**

