

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MINAT MEMBACA ALQUR'AN ANAK DI DESA
PATTEDONG SELATAN**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas
Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

SITI RAHMAWATI
17 0103 0021

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MINAT MEMBACA ALQUR'AN ANAK DI DESA
PATTEDONG SELATAN**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas
Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

SITI RAHMAWATI
17 0103 0021

Pembimbing:

1. **Dr. H. M. Zuhri Abu Nawas, Lc., M.A.**
2. **Teguh Arafah Julianto, S.Th.I., M.Ag.**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Rahmawati
NIM : 17 0103 0021
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia atau menerima sanksi administratif atas pembuatan tersebut dan gelar akademik yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 04 April 2022

Yang membuat pernyataan,




Siti Rahmawati

17 0103 0021

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Pengaruh Bermain Game Online terhadap Minat Membaca Alqur'an Anak di Desa Pattedong Selatan*" yang ditulis oleh Siti Rahmawati, NIM 17 0103 0021, mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 11 Mei 2022 Miladiyah bertepatan dengan 10 Syawal 1443 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Palopo, 25 Mei 2022

TIM PENGUJI

- | | | |
|--|-------------------|---|
| 1. Dr. Masmuddin, M.Ag. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I. | Sekretaris Sidang | () |
| 3. Dr. Hj. Nuryani, M.A. | Penguji I | () |
| 4. Dr. Subekti Masri, M.Sos.I. | Penguji II | () |
| 5. Dr. H. M. Zuhri Abu Nawas, Lc., M.A. | Pembimbing I | () |
| 6. Teguh Arafah Julianto, S.Th.I., M.Ag. | Pembimbing II | () |

Mengetahui


Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Dr. Masmuddin, M.Ag.
NIP.19600318 198703 1 004


Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling Islam
Dr. Subekti Masri, M.Sos.I
NIP.19790525 200901 1 018

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلَى اسْرِفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyelesaian skripsi ini dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Alqur’an Anak di Desa Pattedong Selatan” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat serta salam tak lupa pula kita kirimkan kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Sarjana Sosial pada bidang Bimbingan dan Konseling Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.

2. Dr. Masmuddin, M.Ag. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Palopo beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Palopo.
3. Dr. Subekti Masri, M.Sos.I. selaku Ketua dan Amru Aysar Ahsan, S.Pd.I., M.Pd. selaku Sekertaris Prodi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam di IAIN Palopo, beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. H. M. Zuhri Abu Nawas, Lc., M.A. dan Teguh Arafah Julianto, S. Th.I., M.Ag. selaku pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Hj. Nuryani, M.A. dan Dr. Subekti Masri, M.Sos.I. selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan koreksi serta bimbingan masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Sapruddin, S. Ag., M. Sos.I. selaku Dosen Penasihat Akademik.
7. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Kepala Desa Pattedong Selatan, beserta staf yang telah memberikan saya izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.

10. Terkhusus kepada orang tuaku terinta ayahanda Nasruddin dan ibunda Wahida yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta semua saudara-saudaraku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah-mudahan Allah swt. memberikan umur yang panjang untuk kita semua dan tetap menjadi manusia yang beriman.

11. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Palopo angkatan 2017 yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

12. Kepada teman-teman saya Musdalipa, Chusnul, Muh. Iman, Andi Tenri Ajeng, Suridah, dan Astridevi yang selalu memberi support baik berbentuk materi maupun non materi.

Teriring doa semoga amal kebaikan serta keikhlasan pengorbanan mereka mendapatkan pahala yang setimpal dari Allah swt. dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi agama, nusa dan bangsa.

Palopo, 04 April 2022

Siti Rahmawati
NIM : 17 0103 0021

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Transliterasi adalah mengalihserankan suatu tulisan kedalam aksara latin. Misalnya, dari aksara Arab ke aksara latin. Berikut ini surat keputusan bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 Tahun 1987-Nomor: 0543b/U/1987 tentang Transliterasi Arab-Latin yang peneliti gunakan dalam penulisan skripsi ini.

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	'Sa	's	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di atas)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	'zal	'z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Sad	s	es (dengan titik di bawah)

ض	Dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Qi
ك	Ka	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
هـ	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

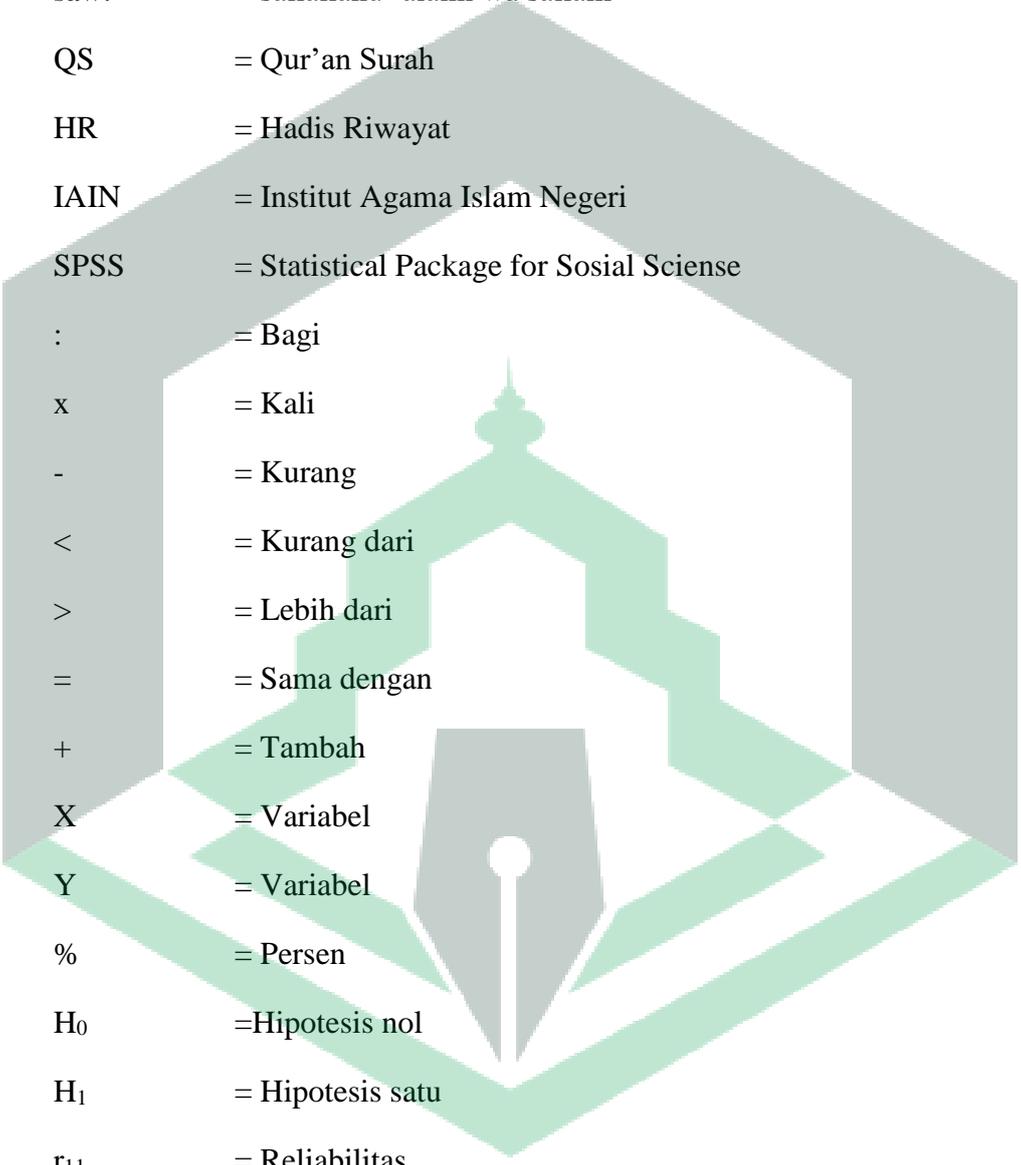
2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, yang terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dammah	U	U

B. Daftar Singkatan Dan Simbol

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:



swt.	= subhanahu wa ta 'alaa
saw.	= sallallahu 'alaihi wa sallam
QS	= Qur'an Surah
HR	= Hadis Riwayat
IAIN	= Institut Agama Islam Negeri
SPSS	= Statistical Package for Sosial Sciense
:	= Bagi
x	= Kali
-	= Kurang
<	= Kurang dari
>	= Lebih dari
=	= Sama dengan
+	= Tambah
X	= Variabel
Y	= Variabel
%	= Persen
H ₀	=Hipotesis nol
H ₁	= Hipotesis satu
r ₁₁	= Reliabilitas
N	= Jumlah subjek atau responden
A	= Konstanta
B	= Koefisien Regresi
e	= Epsilon (standar eror)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR AYAT	xiii
DAFTAR HADIS	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	8
B. Landasan Teori	9
C. Kerangka Pikir	27
D. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
C. Definisi Operasional Variabel	30

D. Populasi dan Sampel	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	36
H. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat QS. Al-Jumu'ah/62:11	3
---	---



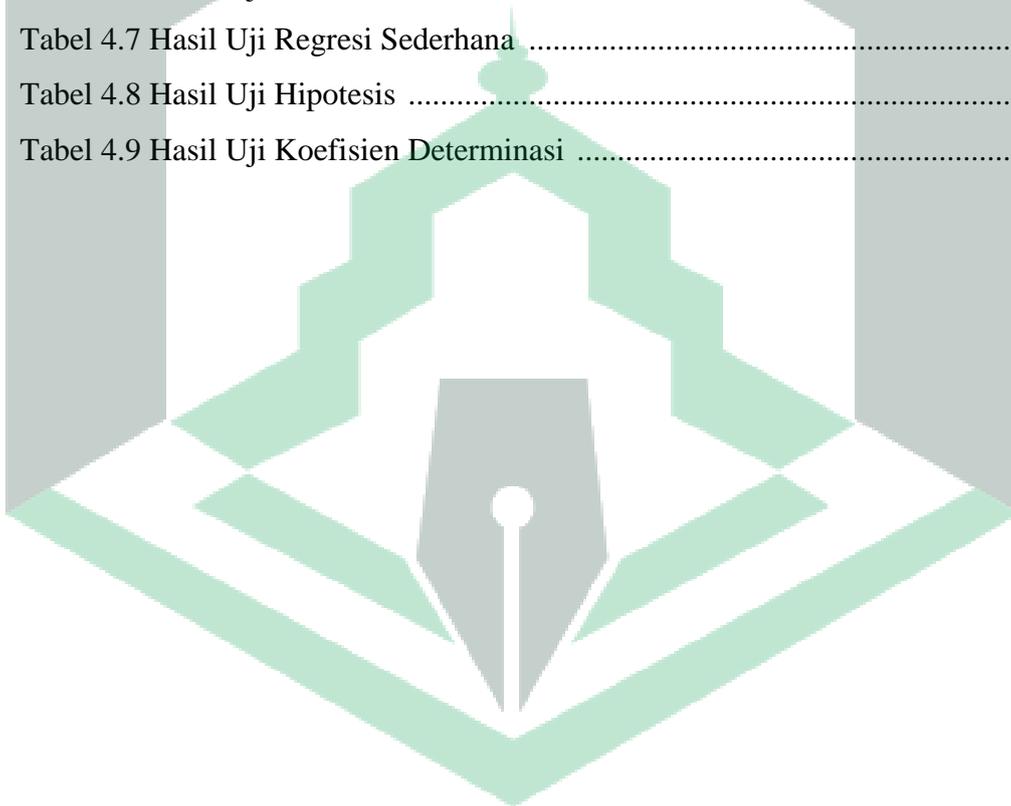
DAFTAR HADIS

Hadis tentang bermain	3
-----------------------------	---



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Variabel.....	30
Tabel 3.2 Skala <i>Likert</i>	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuesioner Bermain <i>Game Online</i>	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner Minat Membaca Alqur'an	34
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Desa Pattedong Selatan	45
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas X Bermain <i>Game Online</i>	46
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Y Minat Membaca Alqur'an	47
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas	50
Tabel 4.7 Hasil Uji Regresi Sederhana	51
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Koefisien Determinasi	54



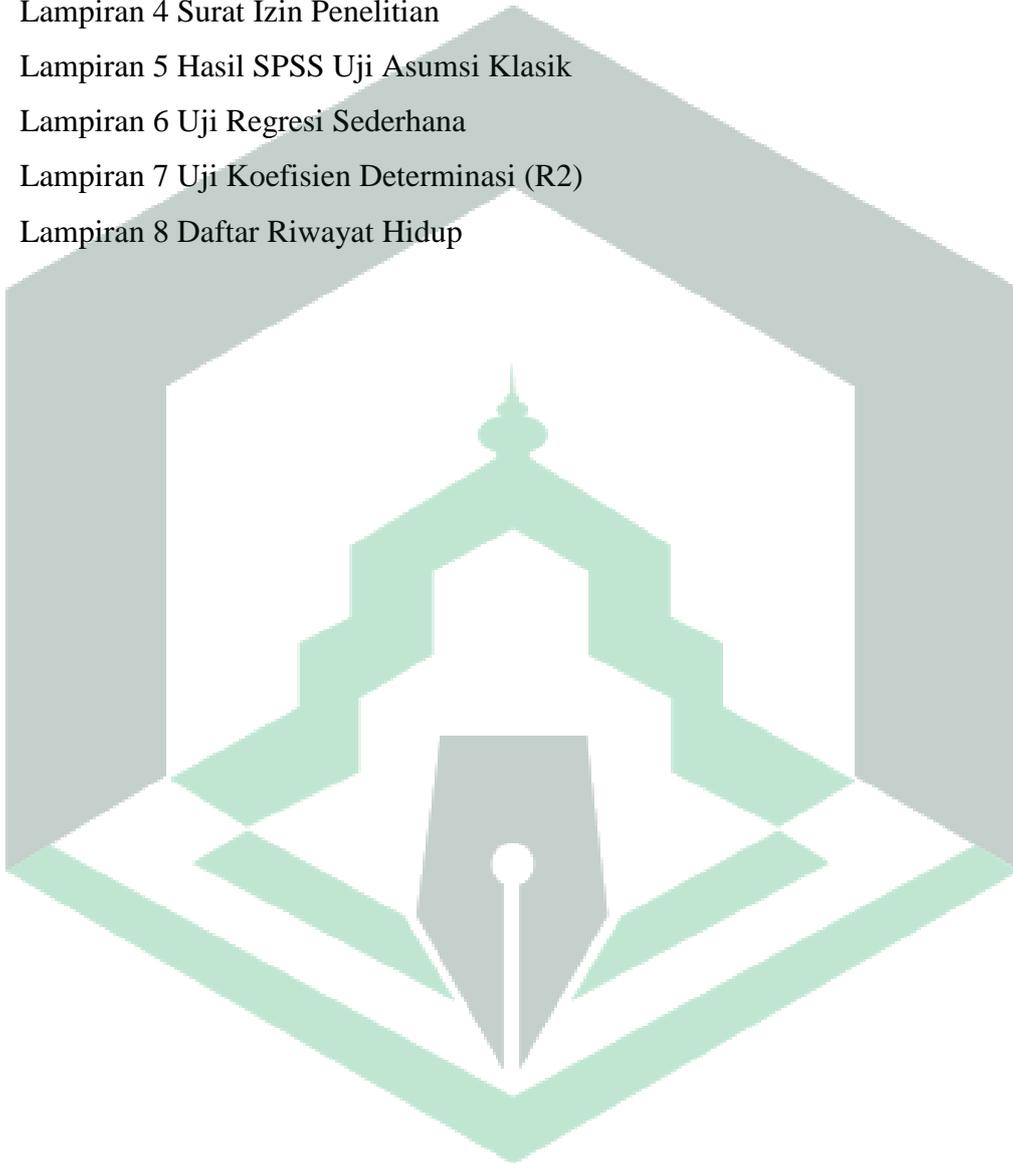
DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pikir28



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Angket Penelitian
- Lampiran 2 Kuesioner Penelitian
- Lampiran 3 Data Kuesioner Responden
- Lampiran 4 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5 Hasil SPSS Uji Asumsi Klasik
- Lampiran 6 Uji Regresi Sederhana
- Lampiran 7 Uji Koefisien Determinasi (R^2)
- Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup



ABSTRAK

Siti Rahmawati, 2022. “*Pengaruh Bermain Game Online terhadap Minat Membaca Alqur’an Anak di Desa Pattedong Selatan*”. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Dr. H. M. Zuhri Abu Nawas, Lc., M.A dan Teguh Arafah Julianto, S.Th.I., M.Ag.

Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Alqur’an Anak di Desa Pattedong Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besaran pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Alqur’an. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif *ex-post facto* fokus pada pengungkapan hubungan antar variabel. Populasinya adalah anak-anak yang ada di Desa Pattedong Selatan yang berusia 9-11 tahun terdiri dari 30 orang anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Sampel Jenuh. Sampel yang digunakan sebanyak 30 responden. Data diperoleh melalui observasi dan angket, selanjutnya data penelitian dianalisis dengan statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Bermain *Game Online* (X) berpengaruh terhadap Minat Membaca Alqur’an (Y). Bermain *Game Online* mempengaruhi Minat Membaca Alqur’an sebesar 13,30% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci: *Game Online*, Minat Membaca Alqur’an, Anak.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah amanat Allah swt. yang harus dipertanggungjawabkan. Dalam ajaran Islam, anak bukan hanya sekedar konsekuensi dari pemenuhan kebutuhan biologis orang tua. Tetapi anak merupakan titipan Allah swt. yang harus dipertanggungjawabkan kepada-Nya. Diantaranya adalah tanggungjawab dalam mendidik, tugas memberikan pengetahuan, keterampilan dan kepribadian kepada anak yang bersangkutan.¹ Orang tua berperan penting dalam hal dikarenakan mereka adalah madrasah pertama bagi anak-anaknya yang akan menjadi contoh dalam kehidupan sehari-hari, baik itu dalam dunia pendidikan maupun dalam dunia sosial. Pada dasarnya, orang tua terhadap anaknya tidak boleh terlalu mengekang melainkan ia harus memberikan keleluasaan untuk mengekspresikan dunianya. Dunia anak bisa dikatakan sebagian besar merupakan kehidupan bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dapat menghilangkan rasa bosan dan lelah dalam kehidupan sehari-hari anak.

Perkembangan teknologi sudah semakin canggih dan akan terus berkembang semakin pesat. Teknologi dimodifikasi secanggih mungkin untuk membantu dan menarik perhatian sebagian masyarakat yang tanpa disadari sudah menjadi kebutuhan yang harus terpenuhi dalam aktivitas manusia. Salah satu teknologi yang disukai anak-anak bahkan remaja dan juga dewasa adalah bermain

¹ Dewi Sri Handayani, dkk., "Penyimpangan Tumbuh Kembang pada Anak dari Orang Tua yang Bekerja," *Jurnal Keperawatan Indonesia* 20, No. 1 (Maret 2017): 49

game online baik itu melalui *computer* maupun *handphone*. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik yang bisa disebut dengan *game online* sudah tidak asing lagi terdengar, hal ini dikarenakan banyaknya *game center* yang tersebar di lingkungan sekitar.²

Game online adalah permainan dalam bentuk digital yang menggunakan jaringan internet pada saat akan dimainkan. *Game online* merupakan kegiatan yang baru bagi beberapa orang diberbagai kalangan baik anak muda ataupun pelajar.³

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang membutuhkan banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan menggunakan waktu hingga berjam-jam. Selain itu, sebagian besar permainan *game online* membutuhkan teman bermain agar permainan dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Banyak anak-anak bahkan orang dewasa menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dan tak jarang lagi membuat orang sampai kecanduan yang dapat mengakibatkan gangguan jiwa.

Dalam hal ini, perlu diperhatikan makna dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dilihat dalam hadis Rasulullah saw. sebagai berikut:

² Agung Salim, Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, “*Skripsi*”(Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar: 2016), 2.

³ Krista Surbakti, “Pengaruh *Game online* terhadap Remaja,” *Jurnal Curere* 1, No. 1 (April, 2017): 29, <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ بَيْنَ الْحَبَشَةِ يَلْعَبُونَ عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِحِجَارِهِمْ دَخَلَ عُمَرُ فَأَهْوَى إِلَى الْحَصَى فَحَصَبَهُمْ بِهَا فَقَالَ دَعَهُمْ يَا عُمَرُ وَزَادَ عَلِيٌّ حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّزَّاقِ أَخْبَرَنَا مَعْمَرٌ فِي الْمَسْجِدِ (رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ)

Artinya:

Dari abu Hurairah r.a ujanya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah saw., tiba-tiba datang Umar Bin Khattab r.a lalu ia mengambil batu-batu tersebut. Rasulullah saw. bersabda: “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami Makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR. Bukhari).⁴

Dengan demikian bermain itu sangat diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain sama sekali tidak terikat pada waktu tertentu yang kapan saja ingin dilakukan. Akan tetapi, Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri untuk taat kepada Allah swt. atau menyia-nyiakan waktu akibat terlalu asik dalam bermain *game*, seperti yang terkandung dalam Alqur'an Surah Al Jumu'ah /62:11

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انْفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ^٤

Terjemahnya:

“Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri

⁴ Al-Bukhari, *Al-Jami' Al-Shalih Al Bukhari*, (Bairut: Dar Al-Kutub Al Ilmiyah, 2000), 3, 1063.

(berkhotbah). Katakanlah: “apa yang disisih Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan”, dan Allah sebaik-baik pemberi rezeki”. (QS. Al-Jumu’ah: 11).⁵

Jadi, memperoleh kesenangan itu diperkenankan akan tetapi melalaikan diri dari ketaatan kepada Allah swt. akibat terlalu terpengaruh dalam memperoleh kesenangan sangat dibenci dalam ajaran Islam. Oleh karena itu, perlu dipahami bahwa tujuan dari bermain adalah hanya untuk memperoleh kesenangan semata.

Interaksi para pemain *game* mempunyai dampak positif di dunia nyata karena *game online* pada jaman sekarang tidak hanya digunakan untuk bermain saja, tetapi juga digunakan sebagai alur berbisnis, mencari rekan kerja dan niat untuk berbisnis di dunia yang nyata. Bermain *game online* tidak sepenuhnya merugikan pemain selama ia mampu mengatur waktu dan memanfaatkannya.

Namun pada realitanya, bermain *game online* yang berlebihan akan membawa dampak yang negatif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu rumah warga (Ibu Nurhaedah) yang melaksanakan kegiatan mengajar mengaji tepatnya di Desa Pattedong Selatan pada bulan September 2021, dalam hal ini penulis mewawancarai beberapa anak yang ada di tempat tersebut. Ditemukan bahwa mereka lebih suka bermain *game online* di gadget berbasis android atau IOS maupun di rental *game*. Mereka kebanyakan menghabiskan waktu satu sampai tiga jam untuk bermain *game* saja, kemudian salah satu dari mereka mengatakan bahwa terkadang melupakan jadwal mengaji yang sudah ditetapkan oleh guru mengaji dan bahkan ada yang mengatakan meskipun ia mengingat jadwal mengaji telah tiba ia

⁵Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahnya* (Bandung, Penerbit Diponegoro 2006), 553.

masih tetap melanjutkan aktivitas bermain *gamenya*. *Game online* menjadi pengaruh salah satunya dalam kegiatan belajar mengaji anak-anak di Desa Pattedong Selatan. Semakin lama suatu permainan dimainkan maka semakin menyenangkan pula suatu permainan, baik itu dilihat dari tampilan, karakter, dan keseruan pada saat kalah atau menangnya suatu permainan yang membuat anak-anak tidak ingin menghentikan suatu permainan untuk dimainkan. Anak-anak yang sering bermain *game online*, akan menyebabkan ia menjadi kecanduan. Apabila anak-anak sudah kecanduan dalam bermain *game online* maka akan menimbulkan dampak, contohnya anak-anak di Desa Pattedong Selatan mereka lebih banyak menghabiskan waktu luangnya hanya untuk bermain *game online*.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Irwan dengan judul “*Modeling analysis effect of online game to individual quality*”, mengatakan bahwa bermain *game online* yang secara berlebihan akan mempengaruhi perilaku sosial pada pemain *game*, kepedulian terhadap sesama dan juga cenderung mempunyai sifat yang tertutup.⁶ Pengaruh negatif *game online* juga, mampu mempengaruhi aktifitas keagamaan bagi anak terutama dalam hal membaca Alqur'an.

Maka dari itu *game online* menjadi suatu fenomena sosial yang begitu sangat membudaya dan memiliki efek dikalangan anak, remaja, dan bahan dewasa saat ini. Berdasarkan hal inilah penulis merasa perlu melakukan analisa guna untuk meninjau sejauh mana pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Alqur'an anak di Desa Pattedong Selatan.

⁶ Saptani Rahayu, Irwan Christanto Edy, “Modeling Analysis Effect Of *Online Game* To Individual Quality,” *Jurnal European Business and Management* 7, No. 6 (2015): 219.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan dari penelitian ini, yaitu berapakah besaran pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Alqur'an anak di Desa Pattedong Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui besaran pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Alqur'an anak di Desa Pattedong Selatan

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang hendak dicapai penulis dalam penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini dapat memberi sumbangsi dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Alqur'an.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Memberikan sumbangsi tentang ketertarikan anak dengan *game online*, sehingga dapat meminimalisir pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Alqur'an.

b. Bagi Orang Tua

Memberikan gambaran kepada orang tua dan masyarakat tentang minat membaca Alqur'an, sehingga orang tua dan masyarakat dapat memotivasi anaknya untuk lebih giat membaca Alqur'an.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Nisrinafatin dalam jurnal *Edukasi Nonformal* dengan judul “Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Seseorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi prestasi belajarnya.¹ Berdasarkan penelitian di atas yang dilakukan oleh Nisrinafatin persamaan penelitian yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh bermain *game online* sedangkan perbedaannya yaitu Nisrinafatin menggunakan metode jenis penelitian pustaka sedangkan peneliti menggunakan metode jenis penelitian kuantitatif.

2. Tri Rizqi Arantoro dalam *Jurnal Teknik Informatika Musawaras* dengan judul “Dampak *Game online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar”. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan faktor-faktor penyebab *game online* lebih menarik daripada pelajaran di sekolah, sehingga berpengaruh pada prestasi pelajar yang menyebabkan menurunnya prestasi belajar remaja.² Persamaan dalam penelitian tersebut adalah sama-sama membahas tentang *game online* sedangkan

¹ Nisrinafatin, “Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Anak,” *Jurnal Edukasi Non Formal* 1, No. 2 (April 2020): 121, <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>.

² Tri Rizqi Ariantoro, “Dampak *Game online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar,” *Jurnal JUTIM* 1, No. 1 (Desember 2016): 121, <https://doi.org/10.3276/jutim.v1i1.22>.

perbedaannya yaitu Tri Rizqi Ariantoro membahas tentang prestasi belajar pelajar sedangkan peneliti membahas tentang minat membaca Alqur'an.

3. Syazira Nira Sandya, Ayunda Ramadhani dalam jurnal Ilmiah Psikologi dengan judul "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Prokrastibasi Akademik Mahasiswa". Berdasarkan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa pengaruh yang positif dan signifikan dengan nilai beta = 0,529; $t_{hitung} > t_{table}$ ($5.504 > 1.990$) dan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$).³ Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang *game online* sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada bagian objeknya, di mana dalam penelitian ini objeknya diambil dari mahasiswa Universitas Mulawarman sedangkan peneliti objeknya diambil dari anak-anak di Desa Pattedong Selatan.

B. Landasan Teori

1. Bermain *Game online*

a. Pengertian Bermain

Bermain menurut Docker dan Fler sebagaimana yang dikutip Samsiah menegaskan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan lebih mudah memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang

³ Syazira Nira Sandya dan Ayunda Ramadhani, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Prokrastibasi Akademik Mahasiswa," *Jurnal Ilmiah Psikologi* 9, No. 1 (Maret 2021): 208, <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/5680>.

khas dan sangat berbeda dengan aktivitas yang lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.⁴

Menurut Sudono dalam Anik mengatakan bahwa bermain ialah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat yang dapat memberikan informasi atau pengertian, memberikan suatu kesenangan dan juga mampu mengembangkan imajinasi pada anak.⁵

Menurut Singer sebagaimana yang dikutip Khadijah dan Armanila menegaskan bahwa bermain adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang anak untuk memajukan kecepataannya dalam memasuki stimulasi atau rangsangan baik dari dalam maupun dari luar karena anak dalam tahap memiliki emosi menyenangkan.⁶

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa bermain yaitu aktivitas yang bisa dilakukan dengan menggunakan alat ataupun tidak dengan menggunakan alat untuk memperoleh suatu kesenangan, mengembangkan imajinasi dan juga mampu mempercepat memasuki tahap rangsangan baik dari luar maupun dari dalam.

⁴ Samsiah, "Permainan "Catch Me" Menstimulasi Perkembangan Anak," *Jurnal IJECE* 1, No. 2 (Desember 2018): 14, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eceji/article/view/32399>.

⁵ Pupung Puspa Ardini, Anik Lestarinigrum, *Bermain Permainan Anak Usia Dini*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), 4.

⁶ Khadijah, Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), 6.

b. Pengertian *Game online*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan merupakan sesuatu yang digunakan bermain untuk dimainkan yang mempunyai aturan-aturan tertentu. Di dalam permainan pasti ada yang menang dan kalah.

Game merupakan permainan *computer* yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game* atau jika ingin membuat *game* maka haruslah memahami teknik dan metode animasi sebab keduanya akan saling berkaitan.⁷

Istilah *game online* berasal dari istilah *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game role-playing* yang memiliki fasilitas *multiplayer*, seorang pemain dapat menghubungkan *computer* ke sebuah server, melalui server tersebut dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *role-playing game*, yakni pemain dalam permainan. *MMORPG* akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.⁸

Terdapat dalam *Kamus Bahasa Indonesia online* sebagaimana yang dikutip M. Misbachul Rizal permainan merupakan suatu hal yang digunakan untuk bermain, misalnya barang atau hal yang bisa dimainkan.⁹

⁷ A. Nilwan, *Pemograman Animasi dan Game Profesional*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), 44.

⁸ Agus Herawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), 20.

⁹ M. Misbachul Rizal san Hendro Aryanto, "Perancangan *Game* "Si Ali" (Aku Peduli) Melawan Korupsi sebagai Media Interaktif Bernilai Budaya," *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 5, No. 01 (2017): 81, <http://www.neliti.com/id/publications/251198/perancangan-game-si-ali-aku-peduli-melawan-korupsi-sebagai-media-interaktif-bern>.

Game merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kita jadikan sebagai bahan penyegar pikiran dari rasa lelah yang disebabkan oleh aktivitas kita. *ii Game online* adalah *game* yang harus terhubung dengan jaringan untuk bisa dimainkan dan membutuhkan perangkat *game portable* atau *computer* pribadi sehingga permainan dapat dijalankan. *Game online* juga mempunyai beberapa daya tarik yang dapat membuat sebagian anak-anak lebih senang bermain dibandingkan dengan belajar/mengaji.¹⁰

Menurut Young sebagaimana yang dikutip Misnawati mengatakan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang menggunakan jaringan internet pada saat memainkan suatu permainan yang diinginkan. *Game* merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan dan memiliki suatu aturan ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* juga dapat membawa arti sebuah konteks, fisik maupun mental menurut aturan tentu.¹¹ *Game online* sering disebut sebagai *multiplayer online game* karena dapat melibatkan banyak orang pemain sekaligus untuk melakukan interaksi sesama pemain dalam jangka waktu yang bersamaan, maka dari inilah yang membuat *game online* semakin menjadi menyenangkan sehingga mampu membuat sebagian besar orang mengalami kecanduan *game online*.

¹⁰ Aldin Novantoro, "Perancangan *Game* Platform Bergener Side Scrolling Tentang Sandi Morse "MORSE"," "Skripsi" (Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan informatika STIKOM Surabaya: 2016), 8.

¹¹ Nisrinafatin, Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Anak," *Jurnal Edukasi Non Formal* 1, No. 2 (April 2020): 116, <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>.

Adapun gejala yang dirasakan oleh orang yang mengalami kecanduan *game online* adalah:

- 1) *Salience*. Berpikir tentang bagaimana bermain *game online* sepanjang hari, seorang *gamers* akan menghabiskan waktunya sepanjang hari untuk bermain agar menghasilkan poin atau nilai tertinggi.
- 2) *Tolerance*. Waktu bermain *game online* yang semakin meningkat karena permainan *game online* membutuhkan waktu yang cukup lama untuk diselesaikan.
- 3) *Mood Modification*. Bermain *game online* digunakan untuk melarikan diri dari masalah, banyak pemain *gamers* yang merasa terhibur juga sejenak dapat menghilangkan stres dan rutinitas sehari-hari.
- 4) *Relapse*. Kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah rehat dan waktu yang lama untuk bermain.
- 5) *Withdrawal*. Merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online* karena seseorang *gamers* sudah menganggap bahwa bermain *game online* merupakan hiburan untuk menghilangkan rasa bosan dan stres.
- 6) *Conflict dan Problems*. Munculnya pertengkaran dengan orang lain dan juga mengabaikan kegiatan lainnya. Hal ini dapat terjadi karena pada saat bermain *game* seseorang akan lebih fokus untuk bermain, sehingga orang lain yang ada di sekitarnya tidak senang kepadanya karena sudah melalaikan amanah yang sudah diberikan dan lebih mengutamakan bermain *game online*.¹²

¹² Misnawati, "Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan," *Jurnal Psikoborneo* 4, No. 2 (2016): 219, <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/4004>.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* adalah aktivitas atau permainan untuk mendapatkan kesenangan, kebahagiaan yaitu dengan cara menghubungkan jaringan dengan computer/handphone untuk bisa dimainkan.

c. Jenis-jenis *Game online*

Game online memiliki beberapa jenis, mulai dari permainan yang sederhana, berbasis teks sampai ke permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang digunakan oleh banyak pemain sekaligus.¹³

Game online terdiri dari beberapa macam jenis dengan bentuk metode yang berbeda-beda. Perkembangan *game online* sudah mencapai lebih dari *game* tembak menembak. Contohnya, di beberapa tahun yang lalu *game* tembak menembak disebut *FPS* kemudian sekarang lebih dikenal dengan nama *ThridPerson-Hooter*, *MMO-FPS*. Berikut ini beberapa jenis *game online* diantaranya:

1) *Shooter Game*

Shooter game adalah *game* yang menggunakan jenis tembak menembak dengan *subgenre video*, *game* ini fokusnya hampir seluruhnya tertuju pada kekalahan musuh karakter dengan menggunakan senjata yang diberikan kepada pemain. Contohnya, *Free Fire* dan *PUBG Mobile*.

2) *Adventure Game*

Adventure game adalah salah satu *game* yang di dalamnya terdapat petualangan yang paling menarik untuk diperluas dan dimainkan. *Game* ini

¹³ Krista Surbakti, Pengaruh *Game online* terhadap Remaja,” *Jurnal Curere* 1, No. 1 (April 2017): 32, <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.

menggunakan konsep petualang di mana jenis *game* ini awalnya tidak terlalu menarik tetapi di kemudian hari akan berkembang. *Game* petualangan yang terkenal pada tahun 90an diantaranya adalah *Mario Bross* dan *Sonic*.

3) *Action Game*

Game ini mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk bisa menyelesaikan permainan. *Game* ini biasanya digabungkan dengan *adventure game* agar lebih menarik dan menantang untuk dimainkan. Jenis *game* tersebut dapat dilihat pada permainan *game mobile legends*.¹⁴

Adapun jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh anak-anak diantaranya adalah:¹⁵

1) *Mobile Legends*

Game mobile legends merupakan *game* yang menggunakan sistem operasi android atau IOS. Di mana dalam *game* tersebut terdapat lima metode permainan, ialah *mode classic*, *ranked*, *brawl*, *arcade*, dan juga *custom*. Dari kelima mode permainan tersebut, yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah mode *ranked*. *Mode ranked* banyak dimainkan karena dalam arena tersebut pemain atau tim berlomba-lomba untuk memenangkan suatu pertandingan, karena apabila salah tim memperoleh kemenangan akan diberi point bintang untuk menambah pangkat dalam *game mobile legends* tersebut.¹⁶

¹⁴ C. Z. Aji, *Berburu Rupiah LewatGame online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), 35.

¹⁵ Hasil observasi yang dilakukan pada bulan November di Desa Pattedong Selatan

¹⁶ I Ketut Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma dan Lutfi Fanani, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus Mobile Legends: Bang-Bang), *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3, No. 3 (Maret, 2019): 2559.

2) *Higgs Domino Islands*

Game higgs domino adalah *game* yang berbasis android di dalamnya terdapat aplikasi atau situs yang menyediakan berbagai macam jenis *game*, seperti permainan kartu, domino, dam, fuzle dan slot yang dimainkan sebagai sarana untuk mengumpulkan chip sebanyak-banyaknya. Chip diperoleh dari hasil kemenangan dalam permainan tersebut. Permainan *higgs domino* yang paling sering dimainkan anak adalah slot Rezeki nompok, 5 dragons, Fafafa dan Duofu duo cai.¹⁷

3) *Free Fire*

Game free fire ialah *game* yang harus menggunakan jaringan internet, di mana dalam permainan ini, dilengkapi dengan banyak macam karakter, tempat, senjata yang dapat diperoleh sesuai dengan level yang telah ditempuh. Permainan ini dapat mengakibatkan munculnya rangsangan ketika terjadi kekalahan atau kemenangan yang mampu membuat pemain kecanduan dalam memainkan *game* tersebut.¹⁸

4) *PUBG Mobile*

Game ini bisa dimainkan *dihandphone* sehingga dapat memudahkan seorang *gamers* yang tidak mempunyai komputer untuk memainkan *game* tersebut. Permainan ini bisa dimainkan oleh satu orang, dua orang, tiga orang dan bahkan 4 orang pemain.¹⁹

¹⁷ Mila Puspita, "Perspektif Hukum Islam terhadap Jual Beli *Chip* pada *Game online Higgs Domino*," (*Skripsi*: Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu: 2021), 35

¹⁸ Ratih Hasanah Sudrajat, Rio Ricky dan Indra N.A Pamungkas, "Pola Komunikasi Kelompok *Game online* (Studi Virtual Etmografi pada penggunaan *Game 'Clash Of Clan'* Komunitas I-Ron," *Skripsi Universitas Telkom 3*, No. 1 (2016): 54.

¹⁹ Ach Fauzi, "Pengaruh *Game online* PUBG (Player Unkwon's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", *Sciense Edu* 11, No. 1 (2019): 62.

d. Dampak dari *Game online*

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua sisi yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak baik itu berdampak positif maupun negatif tergantung dari siapa yang memainkannya.

1. Dampak Positif dari *Game online*

Game online tidak hanya berdampak negatif tetapi juga mempunyai dampak yang positif bagi anak, diantaranya:

- a) Meningkatkan konsentrasi. Pada saat bermain *game* anak-anak membutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan atau permainan.
- b) Mengembangkan daya pikir/penalaran. Dalam suatu permainan banyak tantangan yang harus dilewati maka dari itu perlu ada strategi atau daya pikir yang begitu tinggi untuk memenangkan suatu *game* yang telah dimainkan.
- c) Bermain *game* dapat menciptakan sensasi seperti menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi rasa stres yang dialami. Para pemain *game online* biasanya menganggap bahwa *game online* merupakan tergolong dalam hobi. *Game online* juga dikatakan sebagai kegiatan *refreshing* yang bertujuan untuk menghibur suasana hati, seperti mengurangi kejenuhan dan menghilangkan stres sehingga dapat merilekskan ketegangan saraf yang terdapat pada organ tubuh.
- d) Mudah diawasi oleh keluarga atau orang tua. Pada saat bermain *game* anak-anak akan lebih keseringan di rumah daripada di luar rumah. Karena menurut beberapa pendapat, para pemain *game online* mengatakan bahwa bermain

game alangkah baiknya bermain di rumah ketimbang di luar rumah karena di lokasi rumah kita tidak memiliki banyak gangguan dari orang lain maka dari itu kita akan lebih fokus.²⁰

2. Dampak Negatif dari *Game online*

Game online dapat memberikan suatu dampak yang negatif terhadap anak. Menurut para pemain tidak tahu kapan kita akan menyelesaikan *game*, karena pembuat *game* telah membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat pemain mencapai suatu level atau posisi baru ataupun memiliki kekuatan baru secara acak.²¹

Adapun dampak negatif bermain *game online*, bagi anak adalah diantaranya:

- a) Mengajarkan untuk boros dalam menggunakan uang. Seorang anak yang sudah kecanduan dengan *game online* akan merasa gelisah dan pusing jika data internetnya habis karena *game online* tidak dapat dimainkan apabila kita tidak mempunyai data internet atau biasa disebut dengan kuota internet.
- b) Pola makan tidak lagi teratur. Ketika sedang bermain *game online* kita sebagai pemain akan lebih fokus ke *game* dan tidak lagi memperhatikan kesehatannya sehingga makan pun akan diabaikan begitu saja.

²⁰ Ifmayanti Faurin Lestari, "Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Remaja SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021", (*Skripsi*: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Pancasakti Tegal: 2021), 20

²¹ S. Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online*, (Jakarta: Bahana, 2008), 81.

- c) Menyebabkan emosional mudah terganggu. Pada saat bermain *game online*, pemain akan mengalami gangguan emosional karena apabila sedang bermain tiba-tiba ada yang mengganguya atau jaringan tidak bagus lalu dikalahkan oleh lawan mainnya maka hal itu akan membuatnya marah meskipun itu karena dirinya sendiri tapi menyangkut pautkan kekalahannya itu ke orang lain atau bisa jadi menyalahkan dirinya sendiri.
- d) Dapat menyebabkan lalai dalam beribadah. Seorang anak kebanyakan lebih mementingkan atau meluangkan waktunya untuk bermain *game* dibandingkan dengan melakukan ibadah.²²

2. Minat Membaca Alqur'an

a. Pengertian Minat

Minat adalah keadaan di mana seseorang memiliki perhatian dan keinginan terhadap suatu objek dan berusaha untuk mencari tahu, mempelajari maupun membuktikan suatu objek tersebut. Minat pada dasarnya, yaitu menerima suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar diri. Jika diri sendiri semakin kuat atau dekat dengan hubungan di luar diri sendiri maka akan semakin besar minat tersebut akan muncul.²³ Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan

²² Hardiansyah Masya dan Dian Adi Candra, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan kecanduan *Game online* pada Peserta Didik Kelas X di Maadrasah Aliyah Al Furqon Prabumih Tahun Pelajaran 2015/2016," *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 3, No. 2 (Mei, 2016):104-105, <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>.

²³ Undang Sudarsana, *Pembinaan Minat Baca*, 2 (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 1-6.

agar dapat tertarik dan terdorong untuk memperhatikan seseorang, sesuatu barang, dan kegiatan dalam bidang-bidang tertentu.²⁴

Adapun minat menurut istilah yang dikemukakan oleh beberapa ahli adalah sebagai berikut:

- 1) Minat menurut H. Djali dalam buku psikologi pendidikan adalah rasa ketertarikan dan lebih suka pada sesuatu ataupun aktivitas tanpa ada paksaan dari orang lain.²⁵
- 2) Minat menurut Slameto dalam bukunya adalah suatu rasa ketertarikan dan rasa suka pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada paksaan. Minat pada dasarnya ialah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang di luar diri.²⁶
- 3) Minat menurut Muhibbin Syah dalam buku psikologi belajar adalah kecenderungan dan kegairahan terhadap sesuatu begitu tinggi ataupun keinginan yang sangat besar terhadap suatu hal.²⁷

Berdasarkan dari uraian beberapa pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa minat adalah keinginan yang sangat erat kaitannya dengan perasaan diri individu terutama pada perasaan senang terhadap sesuatu hal yang di anggap berharga sesuai dengan kebutuhan dan juga memberikan kepuasan kepadanya.

²⁴ Anwar Khudori dkk., "Penerapan Metode Umami dalam Meningkatkan kemampuan Membaca Alqur'an pada Siswa di Kelas IV SD Kaifa Bogor," *Jurnal Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam* 1, No. 2 (2019): 245.

²⁵ Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2011), 121.

²⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*, (Bandung: Rineka Cipta, 2010), 180.

²⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2006), 151.

Ketika anak berminat pada sesuatu maka cenderung akan memberikan perhatian yang begitu besar terhadap sesuatu hal yang diminati tersebut dan juga sama sekali tidak menghiraukan hal yang lain lagi. Minat muncul bukan berarti karena dari lahir, tetapi minat muncul melainkan diperoleh kemudian.²⁸

b. Pengertian Membaca Alqur'an

Membaca dalam Bahasa Indonesia yakni berasal dari kata dasar baca yang secara sederhana berarti ucapan *lafadz* bahasa lisan yang memiliki aturan-aturan tertentu.²⁹ Membaca merupakan cara yang digunakan untuk melihat serta memahami isi dari apa yang telah tertulis, lisan atau hanya diucapkan dalam hati.

Menurut Henry Guntur Tarigan membaca ialah suatu proses yang dilakukan serta digunakan pembaca untuk memperoleh suatu pesan yang hendak disampaikan oleh seorang penulis melalui media kata ataupun bahasa tulis.³⁰ Menurut Jazir Burhan sebagaimana yang dikutip Ria Kritiasari dan Husniyatul Fitriyah membaca adalah kegiatan yang memberikan suatu respon terhadap segala sesuatu yang diungkapkan oleh penulis sehingga mampu dalam memahami materi bacaan dengan baik dan benar.³¹

Membaca juga merupakan sesuatu yang harus mendasar untuk membentuk perilaku dan sifat seseorang yang dimilikinya. Dengan membaca, seseorang akan

²⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 2 (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 167.

²⁹ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 3 (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 266.

³⁰ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2015), 7.

³¹ Ria Kristia Fatmasari, Husniyatul Fitriyah, *Keterampilan Membaca*, (Bangkalan: STKIP PGRI, 2018), 9.

lebih mudah memperoleh dan menambah informasi serta memperluas pengetahuan dan budaya. Pada saat ini, masyarakat yang ada di Indonesia minat membacanya masih sangat kurang. Hal ini seharusnya bisa diubah apalagi dalam kalangan pelajar, karena ia merupakan kalangan yang bisa dikatakan sebagai kalangan penerus bangsa dalam memajukan dan mengembangkan Negara kita yang tercinta. Pengembangan minat membaca sudah seharusnya ada sejak usia dini agar mampu membantu seorang anak dalam membiasakan dan membuka gerbang ilmu pengetahuan bagi anak untuk masa depan yang lebih cerah ataupun cemerlang.³²

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan yang tidak hanya dilafalkan dan juga diucapkan dengan kata yang dilihat melainkan disertai dengan di pahami, dimengerti, dan diamalkan sesuai dengan kata-kata yang dibacanya.

Alqur'an berasal dari bahasa Arab yaitu *qara'a-yaqrau-qur'an* yang berarti bacaan. Alqur'an diturunkan kepada Nabi saw. secara berangsur-angsur bukan sekaligus tapi sedikit demi sedikit dan juga disampaikan secara mutawatir yang artinya diriwayatkan oleh orang banyak, diterima dari orang banyak, dan disampaikan kepada orang banyak.³³

Syaikh Wahbah az-Zuhali dalam karyanya *at-Tafsir al-Munir* sebagaimana yang dikutip Muhammad Aqil Haidar Alqur'an ialah firman (wahyu) Allah swt. yang merupakan mukjizat diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. menggunakan

³² Encang Saepuddin, "Tingkat Budaya Membaca Masyarakat," *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan* 3, No. 2 (Desember 2015): 137, <https://doi.org/10.24198/jkip.v3i2.10003>.

³³ Muhammad Yasir, Ade Jamaruddin, *Studi Alqur'an*, (Pekanbaru: Asa RIAU, 2016), 6-7.

bahasa Arab yang tertulis mushaf-mushaf dan dianggap sebagai ibadah apabila dibaca dan juga diriwayatkan secara mutawatir dimulai dengan surah al-Fatihah kemudian ditutup dengan surah an-Naas.³⁴

Menurut Manna' al-Qathathan sebagaimana dikutip Ulya mengatakan Alqur'an ialah wahyu Allah swt. yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. dan jika ayatnya dibaca maka akan bernilai ibadah bagi yang membacanya.³⁵ Alqur'an merupakan sumber ajaran Islam yang pertama dan juga utama menurut keyakinan umat Islam kemudian diakui kebenarannya oleh penelitian ilmiah. Alqur'an merupakan kitab suci yang di dalamnya terdapat wahyu Allah swt. yang disampaikan melalui malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad saw. secara berangsur-angsur yang diperuntukkan umat Islam digunakan sebagai petunjuk dalam kehidupan dan kesejahteraannya hidup di dunia dan di akhirat.³⁶

Sebagai umat Islam kita diberikan tanggungjawab dalam menjaga keberadaan Alqur'an, karena pada dasarnya Alqur'an adalah salah satu buku yang langkah yang memiliki dampak yang begitu luas dan juga mendalam pada jiwa manusia yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. yang merupakan pesan Allah swt. untuk semua manusia. Namun bagi umat Islam, sekalipun terhormat juga bagi penyelamat Alqur'an Allah memberi predikat atau hadiah terbaik bagi umat-Nya yang mempelajari dan mengajarkannya melalui sabda Nabi Muhammad saw.³⁷

³⁴ Muhammad Aqil Haidar, *Alqur'an & Qira'ah Syadzah*, (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018), 10.

³⁵ Ulya, *Berbagai Pendekatan dalam Studi Alqur'an*, (Yogyakarta: Idea Press, 2017), 2.

³⁶ Ajari, *Ulumul Qur'an (Ilmu-Ilmu Alqur'an)*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018), 1

³⁷ Mudzakkir, *Studi Ilmu-Ilmu Quran*, (Jakarta: Pustaka Litera Antarnusa, 2007), 11.

Membaca Alqur'an merupakan suatu ibadah, apabila kita membacanya dengan niat untuk beribadah kepada Allah swt. maka akan dinilai dan diterima juga sebagai ibadah oleh Allah swt. dan akan diberikan ganjaran pahala kepada si pembaca.

Dengan demikian yang dimaksud dengan Alqur'an adalah wahyu Allah yang diturunkan secara berangsur-angsur kepada Nabi Muhammad saw. melalui dari Malaikat Jibril yang diturunkan secara mutawatir yang digunakan sebagai pedoman bagi setiap umat muslim yang ada di muka bumi ini.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa minat membaca Alqur'an adalah suatu keadaan di mana seseorang yang memiliki perasaan tertarik dan keinginan yang sangat tinggi untuk mempelajari Alqur'an yang timbul dari diri sendiri tanpa ada suatu paksaan dari luar atau orang lain. Orang yang memiliki minat membaca Alqur'an akan bersungguh-sungguh dalam mempelajari Alqur'an, namun tidak hanya dibaca saja tetapi juga memahami maknanya yang ada dalam Alqur'an serta berusaha dalam mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca Alqur'an

Menurut Taufani, sebagaimana yang dikutip Rizka Setiyani mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca yaitu faktor personal dan faktor institusional. Faktor personal adalah faktor yang ada dalam diri anak yang meliputi, usia, intelegensi, kemampuan membaca, sikap dan psikologi. Sedangkan faktor institusional adalah faktor yang ada di luar diri anak yang meliputi,

ketersediaan jumlah buku-buku bacaan dan jenis bukunya, status sosial orang tuanya dan juga latar belakang.³⁸

Menurut Rahim, sebagaimana dikutip Encang Saepuddin menegaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca adalah sebagai berikut:

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologi mencakup dalam kesehatan fisik, neurologis dan jenis kelamin. Kelelahan merupakan kondisi yang tidak baik menguntungkan bagi anak untuk belajar, terutama ketika membaca. Selain itu, keterbatasan neurologis seperti berbagai cacat otak, gangguan pendengaran dan juga penglihatan akan memperlambat anak dalam belajar terutama dalam hal membaca.

2) Faktor Intelektual

Secara umum intelegensi anak tidaklah sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam hal membaca.

3) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi kemajuan dan kemampuan anak dalam membaca. Faktor lingkungan mencakup dalam latar belakang dan pengalaman anak di rumah. Namun dalam hal ini seorang anak tidak akan mengembangkan niatnya terhadap sesuatu terutama dalam hal membaca jika sebelumnya mereka sama sekali belum pernah mengalami. Selain itu, faktor ekonomi juga mempengaruhi minat membaca seorang anak terutama dalam membeli buku dan penyediaan buku bacaan.

³⁸ Rizka Setiyani dan Nedin Badruzzaman, Tatan Muhajang, "Pengaruh Penguasaan Ilmu Tajwid terhadap Minat Membaca Alqur'an," *Proceddings-Open Acces* 1, No. 1 (2018): 106, <https://journal.unpak.ac.id/index.php/proceddings/article/view/1343>.

4) Faktor Psikologis

Adapun faktor psikologis meliputi:

a) Motivasi

Motivasi digunakan sebagai faktor dari kunci dalam hal membaca. Seorang anak yang mempunyai motivasi yang tinggi terhadap membaca, akan mempunyai minat yang tinggi pula terhadap kegiatan membacanya.

b) Tingkat Keterlibatan Tekanan

Anak apabila merasa dirinya mempunyai beberapa tingkat pilihan dan kurang tekanan, maka minat membacanya bisa jadi akan lebih tinggi.

c) Kematangan Sosio dan Emosi

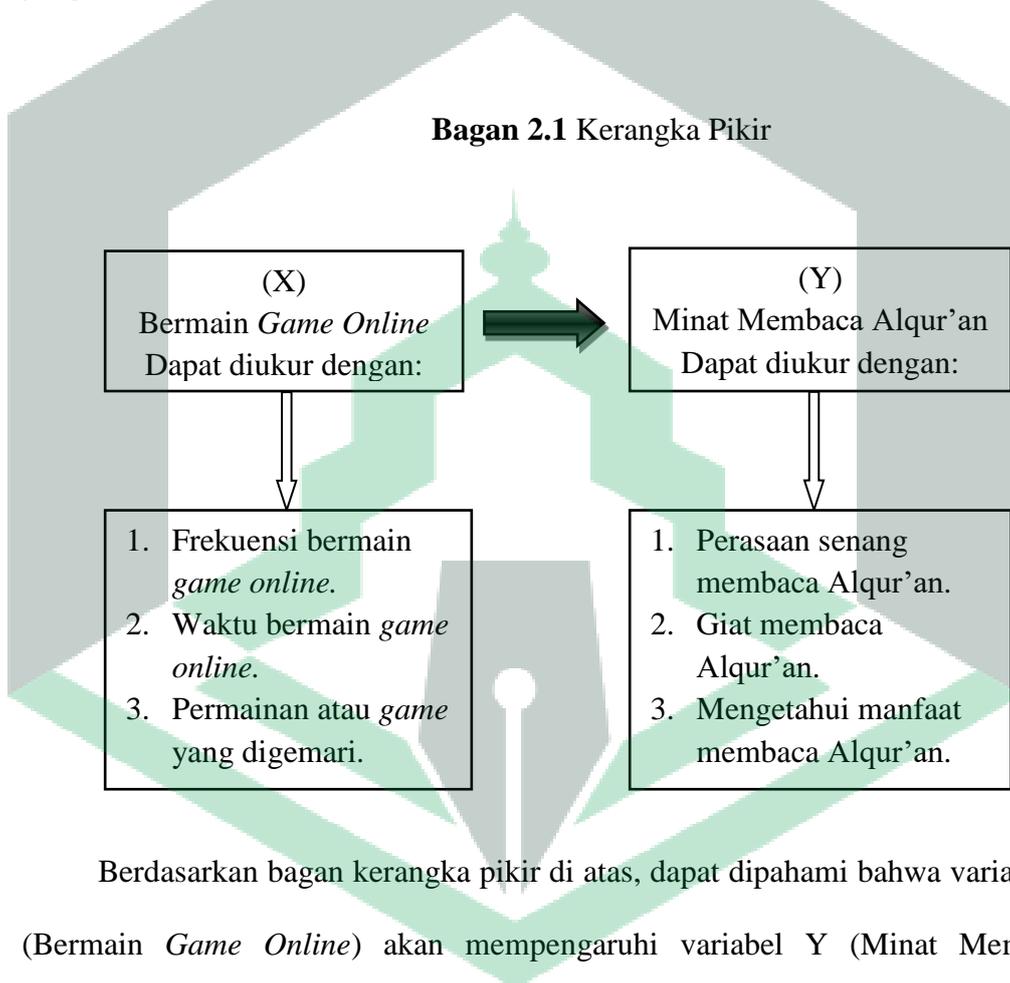
Seorang anak harus mempunyai pengontrolan emosi pada tingkat tertentu. Kematangan sosio dan emosi lebih memudahkan anak dalam memutuskan perhatiannya pada bahan bacaan sehingga kemampuan anak dalam hal memahami bacaan akan lebih meningkat.³⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca Alqur'an anak adalah meliputi, faktor dari luar dan faktor dari dalam serta ketersediaan waktu untuk anak dalam membaca Alqur'an juga karena faktor sosial ekonomi keluarga, dan pengaruh lingkungan dan terutama dorongan dari dalam diri atau bisa disebut dengan motivasi.

³⁹Encang Saepuddin, "Tingkat Budaya Membaca..."2015,137.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pemikiran seorang peneliti dalam memberikan suatu penjelasan kepada orang lain, mengapa dia mempunyai pandangan seperti yang diutarakan dalam hipotesis.⁴⁰ Kerangka pikir bertujuan untuk memudahkan dalam memahami sesuatu penelitian yang akan dilakukan.



Berdasarkan bagan kerangka pikir di atas, dapat dipahami bahwa variabel X (Bermain *Game Online*) akan mempengaruhi variabel Y (Minat Membaca Alqur'an) anak di Desa Pattedong Selatan.

⁴⁰ Anak Agung Putu Agung dan Anik Yuesti, *Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bali: Noah Aletheia, 2019), 33.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah dirumuskan peneliti. Di mana rumusan masalah tersebut telah dirumuskan dalam bentuk pernyataan.

H₀ : Bermain *game online* tidak berpengaruh signifikan terhadap minat membaca Alqur'an.

H₁ : Bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap minat membaca Alqur'an.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mengungkapkan gejala secara holistic-konsektual dengan cara melakukan pengumpulan dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci.¹ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif *ex-post facto* karena judul penelitian ini membahas mengenai pengaruh antara variabel. Penelitian ini disebut *ex-post facto* karena penelitian berhubungan dengan variabel yang telah terjadi dimana penulis tidak perlu memberikan perlakuan terhadap variabel yang akan diteliti.²

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Pattedong Selatan, Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena melihat sebagian besar anak-anak yang ada di lokasi tersebut minat membaca Alqur'an sangat kurang.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu kegiatan pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Oktober-Desember 2021.

¹ Hardani dkk., *Penelitian & Kuantitatif*, 1 (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), 245.

² Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 15.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional ialah definisi yang sesuai dengan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut. Karakteristik yang dimaksud yaitu karakteristik yang dapat diukur atau diamati dari suatu variabel. Penelitian ini terdiri dari dua variabel penting yang perlu untuk diberikan definisi operasional, untuk menghindari adanya kekeliruan dalam memahami apa yang dimaksud dalam variabel ini.

Definisi Operasional Variabel

Tabel 3.1 Definisi Variabel

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
1.	Bermain <i>game online</i>	Bermain <i>game online</i> adalah aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan, keriang, dan kebahagiaan dengan cara menghubungkan <i>gadget</i> dengan jaringan internet.	1. Frekuensi bermain <i>game online</i> . 2. Waktu bermain <i>game online</i> . 3. Permainan atau <i>game</i> yang digemari.

<p>2. Minat membaca Alqur'an</p> <p>Minat membaca Alqur'an diartikan sebagai keinginan, kesenangan, ketertarikan yang besar terhadap suatu aktivitas yang bersifat positif untuk diri sendiri dalam mempelajari ilmu yang terkandung didalamnya serta dapat menjadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>1. Perasaan senang membaca Alqur'an.</p> <p>2. Giat membaca Alqur'an.</p> <p>3. Mengetahui manfaat membaca Alqur'an.</p>
---	---

D. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek yang dimiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari, diamati, dan dianalisis kemudian ditarik kesimpulan.³ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak yang ada di Desa Pattedong Selatan berusia mulai dari 9-11 tahun dengan jumlah 30 orang anak.

Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek suatu penelitian. Dalam pengambilan sampel yang diteliti, penulis berpedoman pada pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto. Jika anggota populasi kurang dari 100

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*, 6 (Bandung: Alfa Beta, 2014), 199

maka semua populasi digunakan sebagai sampel, tetapi apabila jumlah populasi lebih dari 100 maka jumlah sampel dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%.⁴ Mengacu pada pendapat di atas, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Sampling jenuh sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono ialah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁵

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak di Desa Pattedong Selatan yang berusia mulai dari 9-11 tahun dengan jumlah 30 orang anak. Karena jumlah anak yang berusia 9-11 tahun hanya berjumlah 30 orang, yaitu kurang dari 100 maka semuanya dijadikan sebagai sampel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan dalam suatu penelitian untuk mendapatkan data.

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari menggunakan panca indra sebagai alat bantu utamanya.⁶ Teknik observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi langsung dengan tujuan untuk mengumpulkan data, informasi yang dibutuhkan dan menentukan waktu yang tepat untuk melaksanakan penelitian.

⁴ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 6 (Jakarta: Rineka, 2011), 136

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 124.

⁶ M.Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 1 (Jakarta: Prenada Media, 2005), 123.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pernyataan atau pertanyaan secara tertulis untuk mendapatkan informasi atau data dari responden. Angket atau kuesioner berupa teknik atau cara pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung.⁷

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mendapatkan jawaban dari beberapa pernyataan tersebut yang bersifat terbuka agar responden mampu menuangkan jawabannya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Angket ini digunakan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Alqur'an.

F. Instrumen Penelitian

Suryabrata mengatakan bahwa instrumen ialah alat yang digunakan untuk merekam suatu keadaan dan aktivitas atribut psikologis.⁸ Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian dengan menggunakan angket atau kuesioner. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala *likert*.

Skala *likert* adalah teknik yang memungkinkan responden untuk menilai *item* pada skala empat hingga lima point tergantung pada jumlah perjanjian atau kesepakatan mereka pada *item* tersebut. Skala *likert* terdiri dari beberapa pertanyaan atau pernyataan tentang sikap responden terhadap objek yang akan diteliti. Skala

⁷ Syahrudin dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Ciptastaka Media, 2012), 135.

⁸ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 72.

likert terdiri dari dua bagian-bagian item dan bagian evaluasi. Bagian item biasanya dapat berupa pernyataan baik itu tentang produk, acara, atau sikap tertentu. Bagian evaluasi adalah daftar tanggapan seperti “sangat setuju” hingga “sangat tidak setuju”.

Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.⁹

Tabel 3.2 Skala *Likert*¹⁰

No.	Pertanyaan atau Pernyataan Positif/Favourable (+)	Pertanyaan atau Pernyataan Negatif/Unfavourable (-)
	Keterangan	Keterangan
	Bobot Nilai	Bobot Nilai
1	Sangat Setuju (SS) 4	Sangat Setuju (SS) 1
2	Setuju (S) 3	Setuju (S) 2
3	Tidak Setuju (TS) 2	Tidak Setuju (TS) 3
4	Sangat Setuju Tidak 1	Sangat Tidak Setuju (STS) 4

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods R&D)*, 4 (Bandung: Alfabeta, 2013), 136.

¹⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*, 2 (Jakarta: Rinea Cipta, 2011), 140

Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuesioner Bermain *Game online*

Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan	
		Favourabel	Unfavourabel
Bermain <i>Game online</i>	Frekuensi bermain <i>game online</i>	4, 13, 18	1, 7, 10,
	Waktu bermain <i>game online</i>	8, 11,	2, 5, 14, 17
	Permainan atau <i>game</i> yang disukai	6, 12,	3, 9, 15, 16

Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner Minat Membaca Alqur'an

Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan	
		Favourabel	Unfavourabel
Minat Membaca Alqur'an	Perasaan senang membaca Alqur'an	1, 7, 13	4, 10
	Giat membaca Alqur'an	2, 5, 15	8, 11,
	Mengetahui manfaat membaca Alqur'an	3, 9,	6, 12, 14

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Dalam penelitian ini memiliki instrumen yang berupa kuesioner yang memiliki dua variabel yaitu bermain *game online* dan minat membaca Alqur'an. Metode yang sering digunakan untuk memberikan penilaian terhadap validitas kuesioner adalah korelasi produk momen (*moment product correlation*) antara skor setiap butir pernyataan dengan skor total, sehingga sering disebut sebagai item-total correlation.

Uji validitas yang digunakan yaitu validitas isi oleh beberapa ahli dan uji validitas item. Validitas isi didapat dengan menggunakan kisi-kisi instrument, dalam kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti. Indikator sebagai tolak ukur dan item pernyataan yang telah dijabarkan.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi dengan dosen validator yang berkompeten dalam bidang pendidikan untuk menguji validasi instrumen yaitu Teguh Arafah Julianto, S.Th.I., M. Ag, dosen Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah.

Penelitian ini menggunakan standar validitas setiap pernyataan menggunakan r_{tabel} dengan tingkat signifikan 0,5. Jadi, jika butir pernyataan lebih besar dari 0,5 maka butir pernyataan tersebut dianggap valid. Uji validitas digunakan sebagai alat untuk menguji kavalidan data yang didapatkan oleh peneliti

dari responden sehingga data tersebut dapat dijadikan sebagai laporan peneliti dari hasil penelitian yang dilakukan.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang di mana merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila jawaban responden terhadap pertanyaan/ Pernyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.¹¹ Metode yang digunakan untuk melakukan uji reliabilitas adalah *alpha cronbach* yang bertujuan untuk mengetahui suatu instrumen reabel atau tidak dengan menggunakan bantuan SPSS versi 22.

H. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data adalah teknik yang digunakan untuk menjawab suatu rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah diajukan.¹²

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, angket, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik dengan menggunakan bantuan program *SPSS (Statistical Package For*

¹¹ Husein Umar, *Riset Strategi Pemasaran* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), 194.

¹² Suci Arischa, Analisis Beban Kerja Bidan Pengolahan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru,” *Jurnal JOM FISIP* 6, No. 1 (2019): 8-9, <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/23021>.

Social Scienses) versi 22. Setelah data diperoleh maka selanjutnya data tersebut akan diolah dengan menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan dalam menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.¹³ Adapun analisis statistik inferensial dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik adalah persyaratan statistik yang harus dipenuhi pada analisis regresi tunggal yang berdasarkan *Ordinary Least Square (OLS)*. Jadi analisis regresi yang tidak berdasarkan *OLS* tidak memerlukan persyaratan asumsi klasik, misalnya regresi logistik atau regresi ordinal. Tujuan penggunaan uji asumsi klasik karena penelitian ini menggunakan pengaruh dari variable (X ke variable (Y) maka perlu menggunakan regresi, adapun syarat untuk uji regresi yaitu dengan melewati uji asumsi klasik.

1) Uji Normalitas

Peneliti menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data terdistribusi dengan normal ataupun tidak, apabila dalam uji normalitas data yang didapatkan tidak normal maka peneliti tidak bisa melanjutkan ke uji berikutnya. Penelitian ini menggunakan metode *kolmogorov smirnov*.¹⁴ Persamaan korelasi

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods R&D)*, 4 (Bandung: Alfabeta,2013), 208.

¹⁴ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2009), 46.

dikatakan baik jika mempunyai data yang variabel dependen dan independen berdistribusi normal atau mendekati normal.

2) Uji Linearitas

Uji linearitas dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS* versi 22 dan juga memanfaatkan tabel *Analisis Of Variance* (*ANNOVA*) ialah dengan melihat taraf signifikan dari linearity dengan kriteria pengujian apabila yang didapatkan nilainya $< 0,05$ maka dinyatakan tidak linear, tetapi apabila signifikan $> 0,05$ maka dapat dinyatakan linear.¹⁵ Maksud dari tujuan uji linearitas ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk hubungan dari variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) sehingga nantinya akan diketahui apakah kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang linear atau tidak.

b. Analisis regresi Sederhana

Peneliti menggunakan analisis regresi sederhana karena dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel independen dan satu variabel dependen. Dalam pengujian analisis regresi sederhana harus melewati uji asumsi klasik terlebih dahulu, di mana apabila asumsi klasik tidak lulus maka tidak bisa melangkah ke uji analisis regresi sederhana¹⁶.

Adapun rumus regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

¹⁵ Rochmat Aldy Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*, 1 (Ponogoro: WADE Group, 2016), 94.

¹⁶ Rochmat Aldy Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*, 1 (Ponogoro: WADE Group, 2016), 147.

$$Y = \alpha + b \cdot x + e$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen

α = konstanta

b = Koefisien

e = Epsilon

x = Variabel independen

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yaitu metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik itu dari percobaan yang terkontrol maupun dari observasi (tidak terkontrol) yang sudah memenuhi syarat asumsi klasik. Penelitian ini menggunakan uji signifikan individual (Uji-t) yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel (X) dengan variabel (Y) pada taraf signifikan 0,05 atau 5%.

Syarat-syarat dalam melakukan Uji-t adalah:¹⁷

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_1 diterima artinya terdapat pengaruh signifikan antara kedua variabel.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_1 ditolak artinya tidak terdapat pengaruh signifikan antara kedua variabel.

¹⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 284

d. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam memaparkan variasi variabel dependen, nilai untuk koefisien determinasi yaitu antara 0 dan 1. Nilai koefisien determinasi yang kecil yaitu kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel yang begitu sangat terbatas. Namun, apabila nilai yang mendekati 1 berarti variabel-variabel independen memberikan hampir seluruh informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel independen. Nilai dalam R^2 menunjukkan adanya koefisien yang mengukur besaran presentase dari perubahan variabel terikat (dependen) dan variabel bebas (independen).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Desa Pattedong Selatan adalah salah satu dari 13 (tiga belas) Desa dan kelurahan dalam wilayah Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan, yang saat ini dipimpin oleh Bapak Ridwan, S.Sos, selaku kepala Desa Pattedong Selatan. Desa Pattedong Selatan dibagi menjadi 3 Dusun yaitu, Dusun Takkalala, Dusun Pattedong dan Dusun Pencobe.

Adapun visi dan misi Pattedong Selatan sebagai berikut:

Visi

Terwujudnya Desa Pattedong Selatan sebagai Desa yang mandiri berbasis pertanian dan perkebunan menuju masyarakat yang adil dan sejahtera melalui penguatan pemberdayaan masyarakat

Misi

- 1) Mengembangkan bidang pertanian dan perkebunan masyarakat dengan kegiatan:
 - Mengusulkan percontohan sawah minimal 50 Ha dalam kurun waktu 6 tahun
 - Penyediaan bibit pada coklat dan pala bagi petani

- 2) Meningkatkan pembangunan infrastruktur yang mendukung perekonomian desa melalui pembangunan akses jalan desa, plat dueker/jembatan dan infrastruktur lainnya.
- 3) Meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui pembangunan sanitasi lingkungan pemukiman.
- 4) Mendorong serta mendukung berbagai kegiatan yang berhubungan dengan sektor pertanian, perkebunan dan peternakan. Karena ketiga sektor ini merupakan sumber pendapatan utama masyarakat Desa Pattedong Selatan.
- 5) Menjalin mitra dengan pemerintah di atasnya serta pihak ketiga untuk memaksimalkan potensi disektor dan peternakan secara terpadu yang meliputi jangka pendek, menengah dan jangka panjang. Hal ini dilakukan agar potensi yang dimiliki dapat dikelola secara optimal dan penghasilan secara optimal pula.
- 6) Menggali sumber-sumber pendapatan potensial desa yang ditujukan untuk menambah Pendapatan Asli Desa (PAD) demi kesejahteraan dan kamakmuran masyarakat.
- 7) Mendorong industri rumah tangga dan industri mikro pada saat pasca-panen hasil pertanian.
- 8) Membangun pusat pelatihan masyarakat dan mendorong keikutsertaan masyarakat terutama generasi muda untuk menciptakan masyarakat yang tampil sehingga dapat mengurangi tingkat pengangguran di desa.

- 9) Bekerja sama dengan pemerintah ditingkat atas dan yayasan pendidikan untuk menambah sarana dan prasarana pendidikan yang berbasis keagamaan.
- 10) Membangun serta mendorong kemitraan dengan pihak ketiga dalam upaya pengembangan sektor pertanian, peternakan, perkebunan dan perikanan.
- 11) Menjamin terciptanya pembangunan yang berkelanjutan dengan memperhatikan aspek kebencanaan.
- 12) Meningkatkan dan mendorong masyarakat agar bersikap bertanggungjawab, ramah dan mandiri.
- 13) Menumbuh kembangkan semangat gotong-royong masyarakat dalam membangun Desa.
- 14) Mendorong keikutsertaan masyarakat dalam berbagai program dan kegiatan desa, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai pada pemeliharaan.¹

a. **Batas Wilayah**

Desa Pattedong Selatan dimekarkan pada tahun 2008, luas wilayah Desa Pattedong Selatan saat ini yaitu $\pm 622.50 \text{ m}^2$. Berdasarkan letak geografisnya, wilayah Desa Pattedong Selatan termasuk dalam kategori dataran rendah dengan ketinggian $\pm 5 \text{ mdpl}$ yang memanjang dari bujur Barat ke Timur dengan batas-batas sebagai berikut:

¹ Kepala Desa Pattedong Selatan, Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu, 29 November 2021.

Sebelah Timur : Desa To'balu

Sebelah Selatan : Desa Tarramtekkeng/Desa Paccerakang

Sebelah Barat : Desa Paccerakang/Desa Olang

Sebelah Utara : Kelurahan Pattedong

b. Jumlah Penduduk

Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Desa Pattedong Selatan

No	Nama Dusun	Jumlah Kepala Keluarga	Jumlah Jiwa
1	Takkalala	186	672
2	Pattedong	108	366
3	Pencobe	77	269
	Jumlah	371	1307

Sumber: hasil dari wawancara Kepala Desa Pattedong Selatan, 29 November 2021.

Adapun beberapa potensi yang dimiliki Desa Pattedong Selatan:

a. Potensi Sumber Daya Alam

Sumber daya alam yang ada di Desa Pattedong Selatan yaitu adanya lahan pertanian, perkebunan, perikanan dan air bersih

b. Potensi Sumber Daya Desa

1) Sarana dan Prasarana Desa

Desa Pattedong Selatan memiliki prasarana kantor Desa, tetapi fasilitas di dalam kantornya belum memadai namun dapat berjalan secara optimal dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat.

2) Sarana dan Prasana Kesehatan

Desa Pattedong Selatan memiliki prasarana kesehatan, yaitu Poskesdes yang digunakan masyarakat mengenai kesehatan, contohnya posyandu.

3) Sarana Pendidikan

Desa Pattedong Selatan memiliki sarana pendidikan, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD).

4) Sarana Ibadah

Desa Pattedong Selatan memiliki sarana ibadah, yaitu 1 Masjid dan 2 Gereja.²

2. Hasil Analisis Data

a. Uji Instrumen

1) Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner yang telah dibagikan, dengan menggunakan *Correlated Item Total Correlation*. Adapun kriteria dalam menentukan valid atau tidaknya kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: tingkat kepercayaan 90%.

- a) Jumlah responden sebanyak 30 responden.
- b) R_{hitung} (tabel *Correlated Item Correlation* > R_{tabel}) atau positif sehingga data dapat dinyatakan valid. Uji validitas akan menguji variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini.

² Kepala Desa Pattedong Selatan, Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu, 29 November 2021.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas XBermain *Game online*

Variabel	Nilai R Hitung	Nilai R-table	Keterangan
X1	0.3819	0.3061	Valid
X2	0.6667	0.3061	Valid
X3	0.61	0.3061	Valid
X4	0.4454	0.3061	Valid
X5	0.4255	0.3061	Valid
X6	0.6634	0.3061	Valid
X7	0.3724	0.3061	Valid
X8	0.4512	0.3061	Valid
X9	0.389	0.3061	Valid
X10	0.4641	0.3061	Valid
X11	0.5043	0.3061	Valid
X12	0.335	0.3061	Valid
X13	0.5358	0.3061	Valid
X14	0.5424	0.3061	Valid
X15	0.5544	0.3061	Valid
X16	0.711	0.3061	Valid
X17	0.7445	0.3061	Valid
X18	0.5798	0.3061	Valid

Sumber: hasil dari pengolahan data menggunakan Ms. Office 2010, tahun 2021.

Berdasarkan hasil dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil r_{hitung} dari semua variabel Bermain *Game online* (X) diperoleh nilai lebih besar dari nilai $r_{tabel} = 0,3061$, yang artinya bahwa variabel X memiliki kriteria yang valid.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Y Minat Membaca Alqur'an

Variabel	Nilai R Hitung	Nilai R-table	Keterangan
Y1	0.5207	0.3061	Valid
Y2	0.3629	0.3061	Valid
Y3	0.3434	0.3061	Valid
Y4	0.439	0.3061	Valid
Y5	0.3422	0.3061	Valid

Y6	0.3236	0.3061	Valid
Y7	0.3434	0.3061	Valid
Y8	0.4209	0.3061	Valid
Y9	0.3481	0.3061	Valid
Y10	0.4046	0.3061	Valid
Y11	0.3249	0.3061	Valid
Y12	0.3909	0.3061	Valid
Y13	0.326	0.3061	Valid
Y14	0.3597	0.3061	Valid
Y15	0.3064	0.3061	Valid

Sumber: hasil dari pengolahan data menggunakan Ms. Office 2010, tahun 2021.

Berdasarkan hasil dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil r_{hitung} dari semua variabel Minat Membaca Alqur'an (Y) diperoleh nilai lebih besar dari $r_{tabel} = 0,3061$, yang artinya bahwa variabel Y memiliki kriteria valid.

2) Hasil Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas butir pernyataan, maka langkah yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas untuk menguji kepercayaan atau kehandalan dari data. Suatu kuesioner dapat dikatakan handal atau reliabel jika hasil jawaban seseorang terhadap pernyataan stabil atau konstan dari waktu ke waktu.

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini akan menggunakan nilai Cronbach alpha yang dihasilkan melalui pengolahan data SPSS versi 22. Apabila nilai cronbach alpha $> 0,60$. Maka data dapat dikatakan reliabel.

Hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel. 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel X	Variabel Y
Bermain game online	Minat membaca Alqur'an

Cronbach's Alpha	N of items	Cronbach's Alpha	N of items
0,834	18	0,771	15

Sumber : Hasil olah data *spss vers.22*, Tahun 2021.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel di atas diperoleh nilai Cronbach's Alpha pada variabel bermain *game online* (X) dihasilkan nilai sebesar 0,834 yang berarti pernyataan angket variabel X dikatakan reliabel karena nilai yang dihasilkan lebih besar dari 0,60. Sedangkan pada variabel minat membaca Alqur'an (Y) dihasilkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,771 yang berarti pernyataan angket variabel Y dikatakan reliabel karena nilai yang dihasilkan lebih besar dari 0,60.

b. Hasil Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Asumsi Klasik

a) Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji normalitas *kolmogrov smirnov* yang digunakan untuk mengetahui apakah nilai berdistribusi normal atau tidak. Adapun dasar pengambilan keputusan uji ini yakni:

- (1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal.
- (2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tabel. 4.5 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.43055024
	Absolute	.158

Most Extreme	Positive	.081
Differences	Negative	-.158
Test Statistic		.158
Asymp. Sig. (2-tailed)		.054 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Hasil olah data *spss vers.22*, Tahun 2021.

Berdasarkan hasil dari uji normalitas pada tabel di atas menggunakan *one sample kolmogrov-smirnov test* yang diketahui nilai signifikansi $0,054 > 0,05$ yang berarti bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b) Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas. Dalam pengujian linearitas ini dilakukan dengan bantuan *SPSS* versi 22 dengan memanfaatkan tabel *ANNOVA* yakni dengan melihat taraf signifikan dari nilai deviaton from linearity, adapun dasar pengambilan keputusan ini ialah sebagai berikut:

- (1) Jika nilai signifikan deviation from linerity $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.
- (2) Jika nilai signifikan deviation from linearity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat.

Tabel. 4.6 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.

minat	Between	(Combined)	115.5	15	7.700	1.315	.307
membaca	Groups		00				
Alqur'an *		Linearity	26.18	1	26.180	4.470	.053
bermain			0				
game		Deviation	89.32	14	6.380	1.089	.438
online		from	0				
		Linearity					
	Within	Groups	82.00	14	5.857		
			0				
	Total		197.5	29			
			00				

Sumber : Hasil olah data *spss vers.22*, Tahun 2021.

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel di atas, dapat diketahui nilai *deviation from linearity* $0,438 > 0,05$, yang mengandung arti bahwa antara variabel bebas terhadap variabel terikat memiliki hubungan yang signifikan atau linear.

2) Uji Regresi Sederhana

Setelah melakukan uji instrumen dengan memperoleh hasil lebih besar dari 0,05 maka selanjutnya dilakukan uji regresi sederhana menggunakan bantuan aplikasi *SPSS*.

Adapun dasar pengambilan keputusan ini ialah:

- a) Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
- b) Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Tabel. 4.7 Hasil Uji Regresi Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	33.224	4.026		8.252	.000
	bermain <i>game online</i>	.135	.065	.364	2.069	.048

a. Dependent Variable: minat membaca Alqur'an

Sumber : Hasil olah data *spss vers.22*, Tahun 2021.

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *constant* (a) sebesar 33,224 sedangkan nilai bermain *game online* (b/koeffisien regresi) sebesar 0,135 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a+bx$$

$$Y = 33,224 + 0,135x$$

persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

a) konstanta sebesar 33,224, mengandung arti bahwa nilai koefisien variabel partisipasi adalah sebesar 33,224.

b) koefisien regresi X sebesar 0,135 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai bermain *game online*, maka nilai partisipasi bertambah sebesar 0,135.

Koefisien regresi tersebut bernilai positif. Karena nilai koefisien regresi (b) bernilai positif atau searah maka dapat dikatakan bahwa semakin tinggi bermain *game online* (X) maka semakin tinggi pula minat membaca Alqur'an.

Berdasarkan pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana, nilai signifikansi dari tabel *coefficiens* diperoleh nilai sebesar $0,04 < 0,05$, yang berarti bahwa variabel bermain *game online* (X) berpengaruh terhadap variabel minat membaca Alqur'an (Y).

3) Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji regresi sederhana, kemudian dilakukan uji hipotesis, di mana dalam penelitian ini menggunakan uji signifikan individual (Uji-t) digunakan untuk mengukur pengaruh variabel bebas (independen) dengan variabel terikat (dependen). Berikut syarat-syarat dalam melakukan Uji-t ialah: a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_1 diterima artinya terdapat pengaruh signifikan antara kedua variabel; b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_1 ditolak artinya tidak terdapat pengaruh antara kedua variabel.³

Tabel. 4.8 Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	33.224	4.026		8.252	.000
	bermain <i>game online</i>	.135	.065	.364	2.069	.048

a. Dependent Variable: minat membaca Alqur'an

Sumber : Hasil olah data *spss vers.22*, Tahun 2021

Berdasarkan hasil uji tabel 4.8 di atas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,069 $> t_{tabel}$ 2,048 maka H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya bermain *game online* (X) berpengaruh secara signifikan dengan minat membaca Alqur'an (Y).

4) Uji koefisien determinasi (R^2)

Setelah dilakukan uji hipotesis dan hasil yang didapatkan terdapat pengaruh yang signifikan, maka selanjutnya dilakukan uji koefisien determinasi

³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 284

menggunakan *R square* digunakan untuk mengetahui besaran pengaruh variabel X (bermain *game online*) terhadap variabel Y (minat membaca Alqur'an). Perhitungan dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS* versi 22 dengan hasil yang didapatkan seperti pada tabel berikut:

Tabel. 4.9 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.364 ^a	.133	.102	2.473

a. Predictors: (Constant), bermain *game online*

Sumber : Hasil olah data *spss vers.22*, Tahun 2021

Hasil dari tabel 4.9 di atas dihasilkan nilai koefisien determinasi atau *R square* sebesar 0,133 nilai tersebut berasal dari perpangkatan nilai koefisien korelasi atau R yaitu $0,364 \times 0,364 = 0,133$. Hal ini mengandung arti bahwa besarnya hubungan variabel X dengan variabel Y adalah 0,133 atau 13,30% selebihnya itu dipengaruhi oleh faktor yang lain.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan pada anak usia 9-11 tahun di rumah warga yang berada di desa Pattedong Selatan, kemudian dilakukan dengan cara membagikan kuesioner/angket yang telah dinilai oleh dosen validator. Angket yang sudah nilai oleh dosen validator ahli, selanjutnya dibagikan kepada 30 responden. Apabila data sudah terkumpulkan selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan bantuan aplikasi *SPSS* versi 22. Kuesioner/angket yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas yang dinyatakan valid dan reliabel dengan variabel independen yang

berjumlah 18 item/butir pernyataan dan variabel dependen yang berjumlah 15 item/butir pernyataan.

Hasil dari olah data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa bermain *game online* berpengaruh terhadap minat membaca Alqur'an, dapat dilihat dari hasil perolehan nilai t_{hitung} sebesar $2,069 > t_{tabel}$ $2,048$ dan memperoleh nilai signifikan $0,04 < 0,05$ yang mengandung arti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima atau dapat juga dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hafizha Fasya, yang berjudul “Pengaruh *Game online* terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)” mengatakan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresivitas anak-anak dan remaja di Kecamatan Tallo Kota Makassar. Jenis *game online* yang bertemakan kekerasan secara tidak langsung membuat anak-anak dan remaja meniru apa yang mereka lihat ketika bermain *game online*.⁴ Orang tua sebaiknya mengontrol mereka yang masih anak-anak dan remaja dalam bermain *game online*. Alangkah baiknya mereka diberi batasan dan jangan terlalu membebaskan anak untuk bermain *game online* dan juga orang tua harus banyak meluangkan waktu untuk berkumpul bersama anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Agung Salim, yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Alauddin Makassar” mengatakan

⁴ Hafizha Fasya Satriawan, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)”, *Hasanuddin Student Journal* 1, No. 2 (Desember 2017): 133.

bahwa *game online* berpengaruh terhadap perilaku belajar. Di mana penelitian ini menghasilkan nilai b yang berada pada angka 0,124 yang artinya positif.⁵ Ini disebabkan karena mahasiswa jurusan pendidikan agama Islam di fakultas tarbiyah dan keguruan Alauddin Makassar mampu mengimbangi antara bermain *game online* dengan belajar dalam artian mahasiswa tersebut mampu membagi waktu antara belajar, membaca dan diwaktu luang digunakan untuk bermain *game online*

Berdasarkan hasil dari tabel. 4.9 diperoleh nilai R Square sebesar 0,133, yang mengandung arti bahwa bermain *game online* mempunyai kontribusi sebesar 13,30% dalam mempengaruhi minat membaca Alqur'an anak di desa Pattedong Selatan.

Sedangkan faktor lain yang dapat mempengaruhi minat membaca Alqur'an berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti kepada salah satu guru mengaji yang ada di Pattedong Selatan ialah:

1. Faktor dalam Lingkungan Keluarga

Keluarga adalah salah satu faktor yang tergolong dalam minat membaca Alqur'an, dalam lingkungan keluarga ada orang tua yang mempunyai tanggung jawab besar kepada anaknya terutama dalam hal mendidik untuk menjadi seseorang yang mempunyai pribadi yang lebih baik. Sebagian besar apabila orang tua mempunyai minat membaca Alqur'an yang sangat besar, maka kebiasaan tersebut akan ditiru juga oleh anak-anaknya. Karena pada dasarnya anak akan meniru perilaku atau tindakan yang dilakukan oleh orang tuanya. Maka dari itu dapat

⁵ Agung Salim, "Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Alauddin Makassar", (*Skripsi*: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2016), 93.

peneliti simpulkan bahwa lingkungan keluarga adalah faktor pendorong dalam minat membaca Alqur'an.

2. Faktor dalam Lingkungan Sekolah

Sekolah adalah juga salah faktor yang tergolong dalam pembentuk minat membaca Alqur'an. Di dalam lingkungan sekolah ada guru yang diberikan tanggung jawab dalam mendidik anak muridnya (siswa) agar mampu menjadi pribadi yang memiliki minat membaca Alqur'an yang tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh hartati, yang mengatakan bahwa ada pengaruh positif peranan guru terhadap minat membaca. Yakni semakin tinggi peranan guru maka minat membaca siswa akan cenderung tinggi, begitupun sebaliknya semakin rendah peranan guru maka minat membaca siswa cenderung rendah. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa lingkungan sekolah juga berperan penting dalam menumbuhkan minat membaca seorang siswa, karena guru juga berperan dalam memberikan evaluasi, motivasi, bimbingan dan juga guru adalah sumber dalam proses belajar.

3. Faktor dalam Lingkungan Masyarakat

Masyarakat juga merupakan salah satu faktor yang tergolong dalam pembentuk minat membaca Alqur'an. segala macam pergaulan dalam masyarakat, baik itu pergaulan yang biasa-biasa saja sampai pada pergaulan yang dapat membahayakan dalam hal etika dan norma agama. Anak di dalam kehidupan masyarakat, banyak yang saling meniru antar sesama teman-temannya. Jika anak tersebut bergaul dengan anak yang tidak suka membaca, maka cepat atau lambat akan terpengaruh juga

Peneliti menyimpulkan bahwa lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi minat membaca Alqur'an anak, karena peran masyarakat dalam hal ini sangat tergantung dari seberapa jauh masyarakat tersebut dalam menunjang norma keagamaan tersebut.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang dihasilkan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Alqur'an anak di Desa Pattedong Selatan. Hal ini berdasarkan hasil perolehan t_{hitung} sebesar 2,069 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,048 atau $2,069 > 2,048$ artinya bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima atau dengan kata lain terdapat pengaruh antara kedua variabel tersebut. Besaran pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Alqur'an anak di Desa Pattedong Selatan adalah sebesar 13,30%. Angka tersebut menunjukkan signifikansinya sangat rendah, karena yang didapatkan nilai koefisien $b = 0,135$ (positif) maka model regresi bernilai positif atau searah.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Alqur'an anak di Desa Pattedong Selatan, maka dari itu penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Hendaknya orang tua dalam hal ini tetap konsisten dalam mengontrol aktivitas anak pada saat di luar rumah, menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak agar anak tetap terbuka kepada orang tua. Sebaiknya berikan waktu kepada anak untuk bermain *game online*, serta berikan ketegasan kepada anak agar tidak bermain di luar waktu yang telah disepakati bersama. Dalam hal ini menunjukkan

bahwa orang tua menyatakan tidak ada larangan dalam bermain *game online* tetapi memberikan waktu sehingga mengajarkan anak dalam bertanggungjawab atas waktu yang dimilikinya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Harapan bagi peneliti selanjutnya agar lebih banyak lagi memberikan penjelasan yang terkait dengan pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Alqur'an anak, agar dapat memberikan banyak kontribusi atau referensi yang lebih banyak dalam suatu penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Anak Agung Putu, Anik Yuesti, *Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bali: Noah Aletheia, 2019)
- Ajari, *Ulumul Qur'an (Ilmu-Ilmu Al Qur'an)*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018)
- Aji, C. Z, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012)
- Anshori, Muslich, Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian*, (Surabaya: Pusat Penerbit dan Percetakan UNAIR (AUP) Cipta, 2009)
- Ardini, Pupung Puspa, Anik Lestarinigrum, *Bermain Permainan Anak Usia Dini*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018)
- Ariantoro, "Dampak *Game online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar," *Jurnal JUTIM* 1, No. 1 (Desember 2016), <https://doi.org/10.327/jutim.v1i1.22>
- Arischa, Suci, "Analisis Beban Kerja Bidan Pengolahan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru," *Jurnal JOM FISIP* 6, No. 1 (2019), <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/23021>
- Bukhari, *Al-Jami' Al Sholikh Al Bukhari*, (Bairut: Dar Al Kutub Al Ilmiah, 2000)
- Bungin, M. Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 1 (Jakarta: Prenada Media, 2005)
- Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahnya* (Bandung, Penerbit Diponegoro 2006),
- Depdiknas, *Kamus Besar Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007)
- Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)
- Fatmasari, Ria Kristia, Husniyatul Fitriyah, *Keterampilan Membaca*, (Bangkalan: STKIP PGRI, 2018)
- Fauzi, Ach, "Pengaruh *Game online* PUBG (Player Unkwon's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", *Sciense Edu* 11, No. 1 (2019)
- Febriandari, Dona, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia HD, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* terhadap Identitas Diri Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ) Persatuan Perawat Indonesia* 4, No. 24 (Desember 2017)
- Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2009)

- Handayani, Dewi Sri, Anisa Sulastri, Tri Mariha, Nani Nurhaeni, "Penyimpangan Tumbuh Kembang pada Anak dari Tua yang Bekerja," *Jurnal Keperawatan Indonesia* 20, No. 1 (Maret 2017)
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliano Sukmana, Nur Hikmatul Auliya, *Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, 1 (Yogyakarta:Pustaka Ilmu Grup, 2020)
- Hermawan, Agus, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009)
- Kepala Desa Pattedong Selatan, Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu, 29 November 2021
- Khadijah, Armanila, *Bermain dan permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017)
- Khudori, Anwar, Muhammad Priyatna, Moch. Yasyakur, "Penerapan Metode Ummi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Alqur'an pada Siswa di Kelas IV SD Kaifa Bogor" *Jurnal Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam* 1, No. 2 (2019)
- Lestari, Ifmayanti Faurin, "Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Sosial Remaja SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021," "Skripsi" (Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal: 2021)
- Margaretha, Solaeman, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online*, (Jakarta: Bahana, 2008)
- Masya, Hardiansyah, Dian Adi Candra, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumih Tahun Pelajaran 2015/2016," *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 3, No. 2 (Mei, 2016). <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Misnawati, "Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan," *Jurnal Psikoborneo* 4, No. 2 (2016). <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/4004>
- Mudzakkir, *Studi Ilmu-Ilmu Quran*, (Jakarta: Pustaka Litera Antarnusa, 2007)
- Muhammad Aqil Haidar, *Alqur'an & Qira'ah Syadzah*, (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018)
- Muhammad Yasir, Ade Jamaruddin, *Studi Alqur'an*, (Pekanbaru: Asa RIAU, 2016)
- Nilwan, A, *Pemograman Animasi dan Game Profesional*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009)

- Nisrinafatin, "Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Anak," *Jurnal Edukasi Non Formal* 1, No. 2 (April 2020). <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>
- Novantoro, Aldin, "Perancangan *Game Platform* Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse "MORSE","*Skripsi*" (Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya: 2016)
- Purnomo, Rochmat Aldy, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPS*, (Ponogoro: WADE Group, 2016)
- Puspita, Mila, "Perspektif Hukum Islam terhadap Jual Beli *Chip* pada *Game online Higss Domino*," "*Skripsi*" (Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu: 2021)
- Rizal, M. Misbachul dan Hendro Aryanto, "Perancangan *Game "Si Ali"* (Aku Peduli) Melawan Korupsi Sebagai Media Interaktif Bernilai Budaya," *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 5, No. 01 (2017). <http://www.neliti.com/id/publications/251198/perancangan-game-si-ali-aku-peduli-melawan-korupsi-sebagai-media-interaktif-bern>
- Saepuddin, Encang, "Tingkat Budaya Membaca Masyarakat," *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan* 3, No. 2 (Desember 2015). <https://doi.org/10.24198/jkip.v3i2.10003>
- Salim, Agung, "Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Alauddin Makassar" "*Skripsi*", (Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2016)
- Samsiah, "Permainan "Catch Me" Menstimulasi Perkembangan Anak," *Jurnal IJECE* 1, No. 2 (Desember 2018). <https://journals.unnes.ac.id/sju/index/php/eceji/view/32399>
- Sandya, Syazira Nira dan Ayunda Ramadhani, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Prokrastibasi Akademik Mahasiswa," *Jurnal Ilmiah Psikologi* 9, No. 1 (Maret 2021). <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/5680>
- Satriawan, Hafizha Fasya, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)", *Hasanuddin Student Journal* 1, No. 2 (Desember 2017)
- Setiyani, Rizka, Nedin Badruzzaman, Tatan Majang, "Pengaruh Penguasaan Ilmu Tajwid terhadap Minat Membaca Alqur'an," *Jurnal Proceedings-Open Acces* 1, No. 1 (2018). <https://journal.unpak.ac.id/index.php/proceedings/article/view/1343>

- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Bandung: Rineka Cipta, 2010)
- Sudarsana, Undang, *Pembinaan Minat Baca*, 2 (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007)
- Sudrajat Ratih Hasanah, Rio Ricky dan Indra N.A Pamungkas, "Pola Komunikasi Kelompok *Game online* (Studi Virtual Etmografi pada penggunaan *Game 'Clash Of Clan'* Komunitas I-Ron," *Skripsi Universitas Telkom* 3, No. 1 (2016)
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011)
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods R&D)*, 4 (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*, 6 (Bandung: Alfa Beta, 2014)
- Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka, 2011)
- Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004)
- Surbakti, Krista, "Pengaruh *Game online* terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, No. 1 April, 2017). <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grasindo Persada, 2006)
- Syahrum, Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Cipustaka Media, 2012)
- Tarigan, Henry Guntur, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2015)
- Ulya, *Berbagai Pendekatan dalam Studi Alqur'an*, (Yogyakarta: Idea Press, 2017)
- Umar, Husein, *Riset Strategi Pemasaran* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005)
- Yogatama, I Ketut Sidharta, Agi Putra Kharisma dan Lutfi Fanani, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus Mobile Legends: Bang-Bang), *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3, No. 3 (Maret, 2019)



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Penelitian

Bermain Game Online

Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan	
		Favourabel	Unfavourabel
Bermain <i>Game online</i>	Frekuensi bermain <i>game online</i>	4, 13, 18	1, 7, 10,
	Waktu bermain <i>game online</i>	8, 11,	2, 5, 14, 17
	Permainan atau game yang disukai	6, 12,	3, 9, 15, 16

Minat Membaca Alqur'an

Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan	
		Favourabel	Unfavourabel
Minat Membaca Alqur'an	Perasaan senang membaca Alqur'an	1, 7, 13	4, 10
	Giat membaca Alqur'an	2, 5, 15	8, 11,
	Mengetahui manfaat membaca Alqur'an	3, 9,	6, 12, 14

Lampiran 2 Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Alqur'an Anak di Desa

Pattedong Selatan

Identitas

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

A. Kata Pengantar

Pada kesempatan ini saya meminta kesediaan teman-teman untuk mengisi kuesioner ini. Diharapkan kepada teman-teman mengisi kuesioner ini dengan jujur dan mengisi sesuai dengan diri dan pengalaman teman-teman. Atas kesediaannya saya mengucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Di bawah ini ada sejumlah pernyataan. Bacalah masing-masing pernyataan dengan teliti. Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan pilihan teman-teman.

2. Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Langkah mengisi kuesioner

a. Baca dan pahami setiap pernyataan dalam kuesioner

b. Jawablah setiap pertanyaan dengan jujur, teliti dan sesuai dengan pengalaman teman-teman

c. Berilah tanda centang sesuai dengan pilihan teman-teman

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya sangat suka bermain <i>game online</i>		✓		
2	Saya tidak suka bermain <i>game online</i>			✓	

Kuesioner Bermain *Game Online*

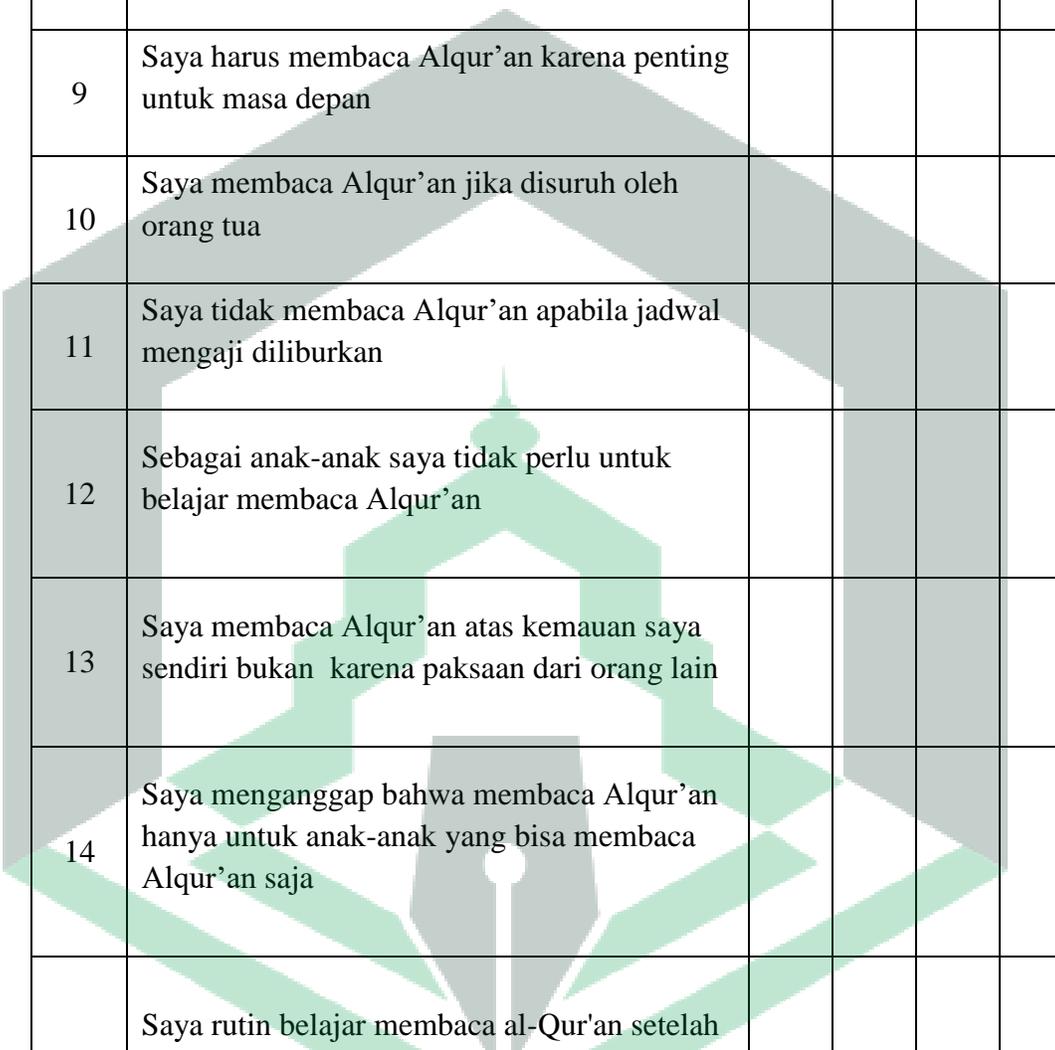
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya lebih mengutamakan bermain <i>game online</i> daripada belajar mengaji				
2	Saya lebih banyak menghabiskan waktu hanya untuk bermain <i>game online</i> daripada membaca Alqur'an				
3	Saya mudah menghafal nama-nama karakter yang ada di <i>game online</i> , tetapi saya tidak mudah menghafal nama-nama surah di dalam Alqur'an				
4	Bermain <i>game online</i> lebih membosankan dibandingkan membaca Alqur'an				
5	Saya sering terlambat ke tempat mengaji karena sebelum berangkat saya bermain <i>game online</i> terlebih dahulu				
6	Saya tidak mahir dalam bermain <i>game online</i> , tetapi dalam membaca Alqur'an saya mahir				

7	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> daripada membaca Alqur'an				
8	Saya merasa dengan adanya <i>game online</i> waktu membaca Alqur'an saya sangat kurang				
9	<i>Game online</i> membuat saya merasa terhibur dibandingkan membaca Alqur'an				
10	Bermain <i>game online</i> lebih menyenangkan daripada membaca Alqur'an				
11	Saya bermain <i>game online</i> saat pulang dari mengaji				
12	Mata saya mudah lelah dalam bermain <i>game online</i> , tetapi dalam membaca Alqur'an tidak				
13	Bermain <i>game online</i> lebih mudah membuat saya pusing, maka dari itu saya lebih memilih untuk membaca Alqur'an				
14	saya lebih banyak menghabiskan uang untuk bermain <i>game online</i> daripada membeli Alqur'an				
15	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada menghafalkan ayat Alqur'an yang diberikan oleh guru mengaji				
16	Ketika saya bertemu teman, saya lebih suka membahas <i>game online</i> daripada membahas Alqur'an				

17	Saya merasa ada yang kurang ketika tidak bermain <i>game online</i> karena hanya membaca Alqur'an saja				
18	Bermain game online mampu melatih konsentrasi saya.				

Kuesioner Minat Membaca Alqur'an

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang membaca Alqur'an di manapun saya berada				
2	Saya setiap hari membaca Alqur'an				
3	Saya ingin cepat khatam Alqur'an, maka dari itu saya harus membaca Alqur'an				
4	Saya mudah bosan pada saat membaca Alqur'an				
5	Saya tetap membaca Alqur'an meskipun jadwal memengaji diliburkan				
6	Saya merasa membaca Alqur'an hanya menghabiskan waktu bermain saya				



7	Saya sangat bersemangat apabila membaca Alqur'an				
8	Saya hanya membaca Alqur'an jika ada tugas hapalan ayat dari guru mengaji				
9	Saya harus membaca Alqur'an karena penting untuk masa depan				
10	Saya membaca Alqur'an jika disuruh oleh orang tua				
11	Saya tidak membaca Alqur'an apabila jadwal mengaji diliburkan				
12	Sebagai anak-anak saya tidak perlu untuk belajar membaca Alqur'an				
13	Saya membaca Alqur'an atas kemauan saya sendiri bukan karena paksaan dari orang lain				
14	Saya menganggap bahwa membaca Alqur'an hanya untuk anak-anak yang bisa membaca Alqur'an saja				
15	Saya rutin belajar membaca al-Qur'an setelah sholat duhur				

Lampiran 3 Tabulasi Hasil Kuesioner Responden

Responden	Butir Kuisisioner Variabel (X) Bermain Game Online																	
	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X 10	X 11	X 12	X 13	X 14	X 15	X 16	X 17	X 18
DT	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3
NA	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4
RM	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	2	2	4	4	3	4	2	4
GA	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	4	4	3	4	4	2	2	2
TM	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4
RRM	3	3	4	4	4	2	3	4	2	3	4	4	4	3	4	2	2	2
AJ	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
MDS	3	3	3	4	3	2	3	2	3	1	3	4	4	2	3	3	3	2
TPW	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3
AI	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SY	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
IC	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4
AN	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4
MF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4
AL	1	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
ST	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
AQ	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4
MR	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
ML	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4
NR	3	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AA	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3
NRA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
AS	2	3	4	1	4	3	4	2	3	4	1	4	4	4	4	4	2	4
NL	4	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	4	3	4	3	2	3
MUA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
AK	1	3	4	3	3	3	4	1	4	3	1	4	3	1	2	3	3	4
AI	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	1	3	1	3	3	3	2	3
AF	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3
MS	2	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4
AN	3	4	3	1	2	4	3	1	4	4	2	4	4	4	3	3	2	4

Responden	Butir Kuisisioner Variabel (Y) Minat Membaca Al-Qur'an														
	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y 10	Y 11	Y 12	Y 13	Y 14	Y 15
DT	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2
NA	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	1	3	3	2
RM	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4
GA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
TM	4	4	4	3	3	1	4	1	3	2	2	3	3	2	3
RRM	3	4	3	4	3	2	2	2	4	1	4	2	3	1	2
AJ	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
MDS	2	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	3	4	4
TPW	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3
AI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SY	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3
IC	3	4	3	4	4	2	4	2	4	1	4	4	4	3	4
AN	3	3	4	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2
MF	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
AL	3	3	3	4	4	1	2	4	4	2	4	4	4	4	3
ST	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2
AQ	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3
MR	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2
ML	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	3	3
NR	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3
AA	3	1	3	3	3	4	3	2	4	1	4	3	3	1	3
NRA	4	3	4	1	4	3	4	1	4	3	4	3	4	1	3
AS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
NL	4	3	4	4	4	3	4	2	3	2	4	3	4	2	2
MUA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
AK	3	3	3	3	4	1	3	1	4	2	4	3	3	1	3
AI	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	2	3
AF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4
MS	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4
AN	3	3	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	2	3	3

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Alamat : Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 337/PENELITIAN/10.03/DPMPTSP/XI/2021
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Ka. Desa Pattedong Selatan
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan IAIN Palopo : 1262/In.19/FUAD/TL.01.1/11/2021 tanggal 24 November 2021 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Siti Rahmawati
Tempat/Tgl Lahir : Pattedong / 04 Juli 1999
Nim : 17 0103 0021
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Alamat : Takkalala
Desa Pattedong Selatan
Kecamatan Ponrang Selatan

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MINAT MEMBACA AL QUR'AN ANAK DI DESA PATTEDONG SELATAN

Yang akan dilaksanakan di **DESA PATTEDONG SELATAN**, pada tanggal **26 November 2021 s/d 09 Januari 2022**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.


1 2 0 2 1 1 9 3 1 5 0 0 2 9 1



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 26 November 2021
Kepala Dinas

Drs. H. RAHMAT ANDIPARANA
Pangkat : Pembina Tk. I IV/b
NIP : 19641231 199403 1 079

Tembusan :
1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan IAIN Palopo;
4. Mahasiswa (I) Siti Rahmawati;
5. Arsip.

Lampiran 5 Hasil Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.43055024
Most Extreme Differences	Absolute	.158
	Positive	.081
	Negative	-.158
Test Statistic		.158
Asymp. Sig. (2-tailed)		.054 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data

Sumber : Hasil olah data *spss vers.22*, Tahun 2021.

2. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
minat membaca Alqur'an * bermain game online	Between Groups	(Combined)	115.500	15	7.700	1.3 15	.307
		Linearity	26.180	1	26.180	4.4 70	.053
		Deviation from Linearity	89.320	14	6.380	1.0 89	.438
Within Groups			82.000	14	5.857		
Total			197.500	29			

Lampiran 6 Uji Regresi Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	33.224	4.026		8.252	.000
bermain game online	.135	.065	.364	2.069	.048

a. Dependent Variable: minat membaca Alqur'an

Sumber : Hasil olah data *spss vers.22*, Tahun 2021.

Lampiran 7 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.364 ^a	.133	.102	2.473

a. Predictors: (Constant), bermain game online

Sumber : Hasil olah data *spss vers.22*, Tahun 2021.

Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup



Siti Rahmawati, lahir di Pattedong pada tanggal 04 Juli 1999.

Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Nasruddin dan Ibu Wahidah. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Jl. Pemuda, Dusun Takkalala, Desa Pattedong

Selatan, Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu. TK penulis diselesaikan pada tahun 2006 di TK Al Iman Pattedong, SD penulis diselesaikan pada tahun 2011 di SDN 52 Pattedong, kemudian di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMPN 2 Belopa hingga tahun 2014, selanjutnya pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan di SMKN 1 Belopa dan lulus pada tahun 2017. Setelah lulus dari SMK pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan dibidang yang ditekuni, yaitu di Prodi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah IAIN Palopo.

Contact person penulis: sitirhmwti04@gmail.com