

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT
MEMBACA AL-QUR'AN (STUDI KASUS SISWA DI
MA MUHAMMADIYAH TENNGA LEMBANG
KABUPATEN SINJAI)**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

Diajukan Oleh:

KARMILA
NIM. 170202033

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2021**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT
MEMBACA AL-QUR'AN (STUDI KASUS SISWA DI
MA MUHAMMADIYAH TENGGGA LEMBANG
KABUPATEN SINJAI)**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

Diajukan Oleh:

KARMILA

NIM. 170202033

Pembimbing:

1. Dr. Ismail, M.Pd.
2. Dr. H. Burhanuddin, M.A.

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2021**

PENYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Karmila
Nim : 170202033
Program Studi : Bimbingan Penyuluhan Islam

Menyatakan Dengan Sebenarnya Bahwa:

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

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 14 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



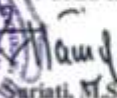
Karmila
NIM: 170202033

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai), yang ditulis oleh Karmila Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 170202033, Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 27 Juli 2021 M bertepatan dengan 16 Dzulhijjah 1442 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	()
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	()
Dr. Suriati, M.Sos.I.	Penguji I	()
Faridah, S.Kom.I., M.Sos.I.	Penguji II	()
Dr. Ismail, M.Pd.	Pembimbing I	()
Dr. H. Burhanuddin, M.A.	Pembimbing II	()

Mengetahui,
Dekan FUKIS IAIM Sinjai

Dr. Suriati, M.Sos.I.
NIM. 948 500

ABSTRAK

KARMILA : Pengaruh Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai).

Skripsi, Sinjai: Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam, Fakultas Ushuluddin dan Komunukasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, 2021.

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya dan juga merupakan permainan yang menyenangkan dan bisa menghilangkan stress, akan tetapi penggunaan *game online* yang berlebihan akan membawah dampak negatif. Berdasarkan wawancara yang dilakukan sebelumnya bahwa adanya pelajar yang membolos sekolah dan bahkan terkadang lupa waktu untuk sholat ataupun melakukan aktivitas keagamaan seperti membaca Al-Qur'an. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *game online* berpengaruh terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *Expost Facto* dengan jumlah populasi sebesar 135 siswa yang diperoleh dan sampel sebanyak 57 siswa di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai. Teknik pengambilan sampel menggunakan rumus *solving* dengan teknik pengambilan sampelnya menggunakan *Simpel Random*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumen. Data hasil angket dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap minat membaca Al-Qur'an di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai. Hal

ini ditunjukkan dari nilai Signifikansi (0,014) hasil uji regresi linear sederhana, maka nilai signifikansi (0,014) < 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Adapun besaran pengaruh *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an adalah 0.105 atau 10,5%.

Kata Kunci : *Game Online*, Minat Membaca Al-Qur'an

ABSTRACT

KARMILA: The Effect of Online Games on Interest in Reading the Qur'an (Case Study of Students at MA Muhammadiyah Tengnga Lembang, Sinjai Regency). Thesis, Sinjai: Islamic Counseling Guidance Study Program, Faculty of Ushuluddin and Islamic Communication. Islamic Institute of Muhammadiyah Sinjai, 2021.

Online games are one type of game that requires an internet connection to play and it is a fun game that can relieve stress, but the used of online games will have a negative impact. Based on interviews conducted previously that there were students who skipped school and sometimes even forgot time to pray or perform religious activities such as reading the Qur'an. This study aims to determine whether online games have an effect on interest in reading the Qur'an in MA Muhammadiyah Tengnga Lembang students, Sinjai Regency. This research is a quantitative research using the type of Expost Facto research with a population of 135 students and a sample of 57 students at MA Muhammadiyah Tengnga Lembang, Sinjai Regency. The sampling technique uses a solving formula with the sampling technique using Simple Random. questionnaires and documents. Questionnaire data were calculated using the SPSS version 25 application. The results showed that online games had an effect on interest in reading the Qur'an at MA Muhammadiyah Tengnga Lembang, Sinjai Regency. This is indicated by the significance value (0.014) of the results of a simple linear regression test, the significance value (0.014) < 0.05, then H_0 is rejected and H_a is accepted. The magnitude of the influence of online games on interest in reading the Qur'an is 0.105 or 10.5%.

Keywords: online games, interest in reading the Qur'an

المستخلص

كرميلا. تأثير اللعبة على الانترنت على دفعية قراءة القرآن (رسالة الحالة من تلاميذ مدرسة الثانوية المحمدية تنجى لمبانج، سنجائي. الرسالة العلمية، سنجائي، قسم الإرشاد التوعوية الإسلامية كلية أصول الدين والاتصالات الإسلامية، جامعة الإسلامية المحمدية سنجائس، 2021.

اللعبة على الانترنت واحد من اللعيات التي احتاجت على الانترنت، هذه اللعبة لعبة سعادة ويمكن لها لانزال احباط الانسان، ولكن استخدام اللعبة على الانترنت الكثير سيجي تأثير السلبي لمستخدمها. بناء على نتائج المقابلة عرفت الباحثة أن يوجد التلاميذ الذين لم يحضروا إلى المدرسة وهم لم يصلوا الصلاة الخمسة وقراءة القرآن كالعادة. وهدف البحث لمعرفة هل تأثر اللعبة على الانترنت على دفعية قراءة القرآن التلاميذ في المدرسة الثانوية المحمدية تنجى لمبانج، سنجائي. وهذا البحث بحث كمي بنسب *Expost Facto* بعدد مجتمع البحث 135 التلميذ وعينة البحث 57 التلميذ في المدرسة الثانوية المحمدية تنجى لمبانج، سنجائي. وأسلوب اختيار عينة البحث برمز العشوائي. وأسلوب جمع البيانات باستخدام الاستبانة والوثائق. وبيانات من الاستبانة حللت الباحثة ببرنامج SPSS 25. ودلت نتائج البحث على أن اللعبة على الانترنت تأثر على دفعية قراءة القرآن في المدرسة الثانوية المحمدية تنجى لمبانج، سنجائي. ودلت عليها بنتيجة $0,014 > 0,05$ فلذلك H_0 مردود و H_a مقبول. وأما عدد تأثير اللعبة على الانترنت على دفعية التلاميذ في قراءة القرآن $0,105$ أو $10,5\%$.

الكلمات الأساسية: اللعبة على الانترنت، دفعية قراءة القرآن

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَكْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala puji kehadiran Allah SWT tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, shalwat serta salam senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan untuk umat manusia. Alhamdulillah atas berkat dan rahmat Allah, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul “ Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Membaca Al-Qur’an (Studi Kasus Siswa MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai) ”.

Dalam kesempatan kali ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan proposal ini hingga selesai. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan serta selaku pembimbing utama di rumah yang selalu turut mendukung dan mendoakan saya selama ini sehingga penyusunan proposal skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Dr. Firdaus, M.ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai selaku pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
3. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II dan Wakil Rektor III selaku unsur pemimpin Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
4. Dr. Suriati, S.Ag., M.Sos.I selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam yang telah banyak membantu kelancaran akademik.
5. Mulkiyan, S.Sos., MA selaku Ketua Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam yang telah banyak membantu , mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai proposal skripsi ini terwujud.
6. Dr. Ismail, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing serta memberikan saran dalam penyusunan proposal ini.

7. Dr. H. Burhanuddin, M.A., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing serta memberikan saran dalam penyusunan proposal ini.
8. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
9. Seluruh pegawai dan jajaran Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik.
10. Kepala dan Staff perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
11. Kepala Madrasah, guru-guru dan para siswa Madrasa Tengnga Lembang yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
12. Teman-teman mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat di sebut satu persatu.

Akhir kata penulis mengucapkan semoga amal kebaikan dari semua pihak yang telah membantu mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan penulis berharap semoga

proposal ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya, Aamiin..

Sinjai, 14 Juni 2021

Karmila

NIM: 170202033

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.	v
ABSTRACT	vii
المستخلص	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka	10
B. Hasil Penelitian Relevan.....	33
C. Hipotesis	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	35
B. Definisi Variabel	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian	39
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Instrumen Penelitian.....	44

G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	49
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	53
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Siswa MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai	40
Tabel 4.1 Identitas Responden	54
Tabel 4.2 Rincian Jawaban Responden Tentang Pengaruh <i>Game Online</i>	
Tabel 4.3 Rincian Jawaban Responden Tentang Minat Membaca Al-Qur'an	58
Tabel 4.4 Uji Validatas <i>Game Onlin</i>	63
Tabel 4.5 Uji Validats Minat Membaca Al-Qur'an	71
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas <i>Game Online</i>	81
Tabel 4.7 Uji Reliabilitas Minat Membaca Al-Qur'an .	81
Tabel 4.8 Uji Normalitas Data	82
Tabel 4.9 Uji Model Summar	83
Tabel 4.10 Anova	84
Tabel 4.11 Koefisien	86

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan begitu pesat tidak hanya sarana teknologi komunikasi maupun transportasi yang mengalami perkembangan yang begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.¹

Beberapa tahun ini sedang maraknya beberapa game yang berbasis online yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintah, lembaga masyarakat dan pihak kependidikan. Seiringan dengan pesatnya

¹Santrock, *“Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup”*, (Jakarta:Erlangga, 2003), h. 24.

perkembangan teknologi internet game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat.²

Game online merupakan sebuah gaya baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umumnya. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama dengan anak-anak yang lain secara langsung seperti congklak dan petak umpat. Sedangkan permainan yang dibuat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak tidak lagi mau bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti game online tersebut, baik di *handphone* maupun dikomputer dengan menggunakan akses internet atau game online.

Game onlien sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan game online yang masih sangat sederhana yakni *Nexian online*, walaupun sebenarnya game online berdedar di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olaraga, dan RGP (*Role Playing Game*) sehingga tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia,

² A Rini, "Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak", (Jakarta: Pustaka Mina 2011), h. 47.

namun keberadaan game Nexian online merupakan landasan game di Indonesia menurut Lilagame Indonesia . Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* dari pada orang dewasa.

Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat yang mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan dari setiap permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Beberapa sebab yang membuat siswa kecanduan *game online* salah satunya tantangan. Dalam setiap game ada tantangan yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus

menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila permainan tidak bisa mengontrol dirinya sendiri.³

Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya hanya untuk bermain *game online* baik dimainkan di handpone, di rumah sendiri maupun di warnet. Bermain adalah salah satu kebutuhan bagi manusia, karena dapat menghilangkan rasa bosan dan penat atas rutinitas sehari-hari. Setiap manusia memiliki keinginan untuk selalu bermain. Seperti yang telah dijelaskan Al-Qur'an yaitu dalam surah Muhammad 47: 36 berikut:

وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ
إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُمْ آمَوالُكُمْ

Terjemahannya:

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau, jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu.” (QS. Muhammad 47: 36)⁴

³ Rizky Yogatama, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMPN 1 Maospati Magetan*, Skripsi Universitas Widya Dharma Klaten, 2016, h. 1-4

⁴*Al-Qur'an Terjemahan 2015*. (Depertemen Agama RI). Bandung: Cv Darus Sunnah

Minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.⁵

Membaca dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan “Melihat tulisan dan mengerti atau dapat melisankan (mengucapkan) apa yang tertulis itu.”⁶ Menurut al- Syafi’i kata al-Qur’an adalah nama asli dan tidak pernah dipungut dari kata lain. Kata tersebut khusus dipakai untuk menjadi nama firman Allah SWT yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dampak negatif yang di timbulkan dari *game online*, yaitu banyaknya pelajar membolos dari sekolah demi bisa bermain *game online*. Mereka juga cenderung menempatkan *game online* sebagai sesuatu yang berperan penting dalam kehidupan mereka, sehingga untuk sekolah mereka merasa kurang

⁵ Fahmi Gunawan, *Senarai Penelitian Pendidikan, Hukum, dan Ekonomi di Sulawesi Tenggara*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2012), h. 4

⁶Depdikbud, kamus besar bahasa Indonesia (Jakarta Balai Pustaka, 2007), h. 71

bergairah karena sudah memiliki ketertarikan dalam bermain *game online*.

Namun pada kenyataan, penggunaan *game online* yang berlebihan akan membawa dampak negatif. Berdasarkan wawancara penelitian dengan beberapa pemain *game Online* di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai pada tanggal 8 Januari 2021 ditemukan bahwa mereka lebih suka bermain *game online* di *gadget* berbasis Android. Mereka rata-rata menghabiskan waktu dua sampai empat jam untuk bermain game, salah satu dari mereka mengatakan bahwa suka bermain *game online* sedang istirahat sekolah, bahkan suka bermain game di saat berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas. Salah satu dari mereka juga mengatakan bahkan terkadang lupa waktu untuk sholat ataupun melakukan aktivitas keagamaan seperti membaca al-Qur'an dan mempunyai rasa bingung untuk memulai tekun beragama lagi.

Oleh karena itu *game online* menjadi suatu fenomena sosial yang sangat membudaya dan memiliki efek dikalangan pelajar saat ini. Maka dari itu peneliti ingin membuktikan seberapa besar pengaruh *game online* terhadap minat membaca al-

Qur'an peserta didik. Guru sebagai pendidik profesional dalam melaksanakan fungsi pendidikan, harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang fungsi-fungsi dalam mendidik peserta didik dengan baik dan benar. Dengan itu penulis merasa terpenggil untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai) ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah *game online* berpengaruh terhadap minat membaca Al-Qur'an studi kasus di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa game online berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap minat membaca Al-Qur'an studi kasus di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat di sampaikan untuk memperkaya khazanah sebagai salah satu masukan bagi upaya pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait dengan pengaruh *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Memberi informasi sejauh mana minat membaca Al-Qur'an pada siswa yang sering bermain *game online* , sehingga para guru bisa melakukan pendekatan secara personal untuk mencegah dampak dari bermain *game online* tersebut.

b) Bagi Siswa

Memberi informasi dan sejauh mana ketertarikan siswa dengan *game online*, sehingga dapat meminimalisir

pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an.

c) Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru-guru bahwa begitu pentingnya membaca Al-Qur'an dalam kehidupan yang bisa berdampak positif terhadap siswa.

d) Bagi orang tua dan Masyarakat

Memberikan gambaran kepada orang tua maupun masyarakat tentang minat membaca Al-Qur'an, sehingga orang tua dan masyarakat dapat memotivasi anaknya untuk giat membaca Al-Qur'an

BAB III

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Tinjauan Tentang *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. *Game online* merupakan suatu sarana bermain secara online yang berhubungan langsung dengan sambungan internet yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan walaupun saling berjauhan.

Berdasarkan pengertian *game online* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* merujuk pada salah satu jenis permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.⁷

⁷ Ahmad Muraqib Athoillah, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016*, Skripsi Institut Agama Islam Negeri Jember, 2016, h. 37

Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa di tonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetensi untuk memperoleh poin tinggi dan rendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game online* dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.⁸

Game online dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan antara orang lain dalam jangka jarak jauh, yang mana antara kesemua orang terkoneksi semua dan juga bisa saling berinteraksi antara sesama, salah satu contoh yang dapat peneliti angkat iyalah *Mobile*

⁸M Fahrul Alam, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), h. 25

Legend yang populer sekarang ini yang banyak dimainkan pada kalangan remaja.⁹

b. Intensitas Bermain Game Online

Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Sedangkan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.

Maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain *game online*.

c. Aspek-Aspek Game Online

Adapun aspek-aspek intensitas *game online* adalah sebagai berikut:

⁹Agung Salim,” *Pengaruh Game Onlin Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*”, Skripsi UIN Alauddin Makassar, 2016, h. 12.

1) Frekuensi

Frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*. Katika anak bermain *game online* dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapatkan pengetahuan.

2) Lama mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Ketika anak bermain *game online* dengan waktu ≥ 3 jam perhari hal ini akan membuat anak menganggap bahwa *game online* lebih penting dari pada hal yang lain, seperti melakukan aktifitas belajar.¹⁰

¹⁰ Ahmad Muraqib Athoillah, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016*, Skripsi Institut Agama Islam Negeri Jember, 2016, h. 37-39

d. Kecanduan Game Online

Kata Kecanduan biasanya diartikan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.

Secara historis kecanduan telah didefinisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau dan obat-obatan) yang masuk melewati darah dan menuju otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Yang menyatakan bahwa internet

dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addictive disorder*. *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang tinggi.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Pengertian kecanduan *Game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *Game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi yang berdampak negatif pada dirinya.

e. Aspek Kecanduan Game Online

Aspek seseorang kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan

game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologi dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang bahwa sedikit ada empat aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

- 1) *Compulsion* (Kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana di dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

- 2) *Withdrawal* (Penarikan Diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*,

seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

3) *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4) *Interpersonal and Health-Related Problems* (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan

interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak benar.

Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.¹¹

¹¹Rahmat Anhar, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang", Skripsi Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017, h. 11-12

f. Dampak Dari Bermain Game Online

Tidak selalu dalam bermain *Game online* berdampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain *Game online*, di antaranya :

- 1) Meningkatkan konsentrasi seorang *Gamer* dalam bermain game online membutuhkan konsentrasi yang tinggi, jika semakin sulit *game* yang di mainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang di butuhkan dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain *game* maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.
- 2) Mengembangkan daya berpikir atau penalaran dengan bermain *Game online* seorang *gamer* akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. dan juga di latih untuk membuat keputusan secara cepat.
- 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dalam *game online* mayoritas berbahasa Inggris. Dengan terbiasanya

berbahasa Inggris ketika bermain *game online* maka secara tidak langsung akan melatih *gamer* dalam berbahasa Inggris.

- 4) Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi *stress*, pada dasarnya, *game online* seperti semua jenis permainan lain di buat untuk menghibur dan sebagai media refreshing.
- 5) Mendapatkan teman baru, dalam bermain *game online* banyak sekali *gamer* dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat *gamers* yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.

Adapun dampak negatif dari bermain *game online*, diantaranya:

- 1) Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal dalam bermain *game online*. Seorang *gamer* dapat menjadi kecanduan karena dituntut

untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika gamers sudah kecanduan *game online* maka akan menyita waktu para gamer.

- 2) Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain *game online* otomatis seorang gamer tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.
- 3) Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, saat proses pembelajaran seorang gamers yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang game maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.
- 4) Menurunnya motivasi belajar, seorang gamer akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
- 5) Merusak mata dan juga saraf, bermain *game* secara berlebihan akan menyebabkan melemahnya lensa mata.
- 6) Berkurangnya sosialisasi, seorang gamer yang terlalu asik pada *game* akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan kurangnya

sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.¹²

2. Tinjauan Tentang Minat Membaca Al-Qur'an

a. Pengertian Minat Membaca Al-Qur'an

Minat merupakan motivasi yang bisa mendorong seseorang untuk bebas memilih apa yang ingin dilakukan sesuai dengan keinginannya. Apabila mereka melihat bahwa sesuatu yang dilakukan menghasilkan keuntungan, maka perasaan minat akan muncul karena hal tersebut mendatangkan kepuasan. Jika kepuasannya berkurang maka minat pun juga akan ikut berkurang. Minat juga merupakan suatu fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu. Minat merupakan kekuatan dari dalam dan tampak dari luar sebagai gerak-gerak. Dalam menjalankan fungsinya berhubungan erat dengan pikiran dan perasaan.

Membaca berasal dari kata dasar baca yang artinya memahami arti sebuah tulisan.

¹²Nisrianafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa" Jurnal Edukasi Nonformal, h. 119-121.

Membaca merupakan suatu proses yang sangat penting dalam menggali ilmu dan pengetahuan. Pada zaman era globalisasi seperti sekarang ini, seseorang yang tidak bisa membaca dapat dikatakan bahwa mereka tidak bisa hidup di zaman ini karena manusia bergantung pada ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Untuk mendapatkan ilmu tersebut, salah satunya yaitu dengan membaca. Membaca juga merupakan jendela untuk melihat hazanah ilmu pengetahuan dan jalan lapang untuk memahami dunia.

Al-Qur'an secara harfiah berarti "bacaan sempurna" merupakan pilihan nama yang sangat tepat dari Allah SWT, karena sejak lima ribu tahun yang lalu sebelum manusia mengenal baca tulis tidak ada satupun bacaan yang dapat menandingi al-Qur'an Al-Karim, bacaan sempurna lagi mulai. Dalam mempelajari Al-Qur'an tidak hanya memperhatikan kosakata dan susunan redaksinya saja, melainkan mempelajari kandungannya baik itu yang tersirat, tersurat bahkan pada kesan-kesan yang ditimbulkan.

Kemudian apa yang telah dituangkan tersebut tidak akan pernah kering meskipun berbeda-beda sesuai kecenderungan mereka atau sesuai perbedaan kemampuan, tetapi semuanya mengandung kebenaran. Demikian dijelaskan dalam Al-Qur'an:

اللَّهُ الَّذِي أَنْزَلَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ وَالْمِيزَانَ

Terjemahannya:

“Demikian Allah menurunkan kitab suci Al-Qur'an dengan penuh kebenaran dan keseimbangan” (QS. Al-Syura: 17)

Lilawati dalam Hayadi mendefinisikan bahwa minat membaca adalah sesuatu perhatian yang mendalam dan kuat yang disertai perasaan senang apabila sedang membaca sehingga mengarahkan seseorang untuk membaca atas dasar kemauannya. Demikian yang dimaksud dengan minat membaca Al-Qur'an adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan suatu aktivitas kegiatan membaca al-Qur'an.

b. Aspek Minat

Ada dua aspek minat yaitu aspek kognitif dan aspek afektif:

- 1) Aspek kognitif berdasarkan pada minat yang dikembangkan oleh anak pada bidang tertentu. Misalnya minat anak terhadap lingkungan sekolah. Apabila anak menganggap sekolah merupakan tempat yang nyaman untuk belajar tentang berbagai hal yang menimbulkan rasa ingin tahu dan menganggap sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk bergaul dengan teman sebayanya yang tidak didapatkan ditempat lain. Minat mereka terhadap sekolah akan sangat berbeda dibandingkan bila minat itu didasarkan atas konsep sekolah yang menekankan frustrasi dan pengekangan oleh peraturan sekolah. Konsep terbangunnya aspek kognitif, minat didasarkan oleh pengalaman pribadi serta apa

yang pernah dipelajari baik itu di rumah, dimasyarakat, di sekolah atau dari sumber media massa.

- 2) Aspek afektif atau sering disebut juga bobot emosional merupakan perkembangan dari sebuah pengalaman pribadi anak dari sikap orang-orang terdekat, seperti guru, orang tua, dan teman-teman sebayanya. Sebagai contoh anak yang mempunyai hubungan menyenangkan dengan para guru, biasanya mengembangkan sifat positif di sekolahnya begitupun sebaliknya.¹³

c. Metode Menemukan dan Membangkitkan Minat

Metode menemukan minat anak dapat dilakukan dengan:

- 1) Mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anak. Dalam mengamati kegiatan

¹³Muhammad Reyza Almujaheed, *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2016, h. 21-24.

yang dilakukan oleh anak akan diketahui arah minat anak berdasarkan frekuensi melakukan dan intensitasnya.

- 2) Pertanyaan yang diajukan oleh anak. Bila anak terus menerus bertanya mengenai sesuatu hal, ini mengindikasikan bahwa minat anak pada hal tersebut lebih besar daripada minatnya pada hal yang sekali-kali ditanyakan.
- 3) Pokok pembicaraan anak. Hal yang dibicarakan anak dengan orang desa atau teman sebaya member petunjuk mengenai minat mereka dan seberapa kuatnya minat tersebut.
- 4) Membaca, bila anak bebas memilih buku untuk dibaca atau dibacakan, anak memilih yang membahas topic yang menarik minatnya.
- 5) Menggambar spontan, apa yang digambar atau dilukis secara spontan dan seberapa sering mengulanginya akan memberi petunjuk tentang minat anak terhadap sesuatu.

- 6) Keinginan, bila ditanya apa yang diinginkan mereka dapat memperoleh apa saja yang diinginkan¹⁴

Usaha-usaha yang dilakukan untuk membangkitkan minat belajar pada anak dapat ditempuh dengan cara:

- 1) Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
- 2) Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran.
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individu anak didik.¹⁵

¹⁴Darmadi, *Membaca Yuk "Strategi Menumbuhkan Minat baca pada anak sejak usia dini"*, Guepedia.com, Bogor, 2018, h. 164-165

d. Ciri-ciri Minat Membaca

Menurut Syaiful Rijal seorang anak yang mempunyai minat baca tinggi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Senantiasa berkeinginan untuk membaca

Sejatinya membaca nyaris identik dengan ilmu pengetahuan, suatu aspek peradaban manusia yang utama mengantarkan manusia dapat mengembangkan kehidupannya. Budaya membaca merupakan salah satu penentu utama yang membuat ilmu pengetahuan berkembang pesat dan mengantarkan manusia ke dalam kehidupan dinamis, serta berwawasan luas sehingga manusia gampang dalam menjalankan kehidupannya.

- 2) Mempunyai kebiasaan dan kontinuitas dalam membaca

Pada saat ini minat dan kegemaran membaca masyarakat kita

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002),h. 167.

masih tumbuh pada lapisan tertentu, yaitu kalangan akademis, tokoh masyarakat dan karena kedudukan dan tugasnya dituntut untuk membaca. Bagi sebagian besar masyarakat termasuk peserta didik, kegiatan membaca belum merupakan kebiasaan bahkan mereka masih menganggap bahwa tanpa membaca sekalipun seseorang dapat mencapai sesuatu yang diinginkan. Untuk itu harus ada upaya yang sungguh-sungguh dan konsisten dalam membudayakan gemar membaca.

- 3) Memanfaatkan setiap peluang waktu dengan membaca

Kesempatan dan peluang untuk membaca banyak dimiliki oleh setiap orang, namun sedikit yang dapat memanfaatkan setiap peluang tersebut untuk membaca. Membaca adalah suatu hal yang kurang diminati oleh masyarakat umum bahkan cenderung ditakuti karena dianggap

membosankan dan menjemukan. Hanya kalangan tertentu yang mempunyai minat baca yang tinggi sajalah yang akan menggunakan setiap peluang waktu untuk membaca.

**e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi
Minat Membaca Al-Qur'an**

Crow berpendapat ada tiga faktor yang menjadi timbulnya minat, yaitu:

- 1) Dorongan dari dalam individu, misal dorongan untuk makan dan ingin tahu. Dorongan untuk makan akan membangkitkan minat untuk bekerja atau mencari penghasilan, minat terhadap produksi makanan dan lain-lain. dorongan ingin tahu atau rasa ingin tahu akan membangkitkan minat untuk membaca, belajar, menuntut ilmu, melakukan penelitian dan lain-lain.
- 2) Motif sosial, dapat menjadi faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan sesuatu aktivitas tertentu.

Misalnya minat terhadap pakaian timbul karena ingin mendapat persetujuan atau penerimaan dan perhatian orang lain. minat untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat, karena biasanya yang memiliki ilmu pengetahuan cukup luas mendapat kedudukan yang tinggi dan terpandang dalam masyarakat.

- 3) Faktor emosional, minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada aktivitas akan menimbulkan perasaan senang dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap aktivitas tersebut, sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan minat terhadap hal tersebut.

Karena kepribadian manusia itu bersifat kompleks, maka sering ketiga faktor yang menjadi penyebab timbulnya

minat tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan suatu perpaduan dari ketiga faktor tersebut, akhirnya menjadi agak sulit bagi kita untuk menentukan faktor manakah yang menjadi awal penyebab timbulnya suatu minat.¹⁶

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi Mardiana dari IAIN Bengkulu tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 08 Air Napal Desa Pukur Bengkulu Utara”. Hasil penelitian ini menunjukkan dari skor jawaban angket yaitu sebanyak 11 dari 15 siswa respondennya (73,33%) berada pada kategori sedang, kedua minat belajar siswa dalam kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dari nilai statistik deskriptif yaitu sebanyak 14 dari 15 siswa (93,3%), ketiga terdapat pengaruh

¹⁶ Abdul Rahman Shaleh dan Mihhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), hal. 264-265.

game onlien terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 08 Air Napal Desa Pukur Bengkulu Utara. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama meneliti tentang *game online*. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada perubahan perilaku siswa.

2. Skripsi Agus Sugiarto dari kampus Universitas Bengkulu tahun 2013 . Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* siswa kelas x di SMA Negeri 1 Dukun Magelang berada dalam kategori tinggi (61,5%). Minat membaca berada dalam kategori sedang (51,9%) dan ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an yang ditunjukkan dengan angka signifikansi 0.001. Nilai R Square sebesar 0,188 artinya pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an sebesar 18,8% dan 81,2% dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang

akan diadakan yaitu sama-sama meneliti tentang *game online* dan minat membaca Al-Qur'an.

C. Hipotesis

Definisi hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis di antara dua atau lebih variabel yang diungkap dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Hipotesis merupakan jawaban sementara atau pernyataan penelitian. Dalam hal ini hipotesis sangat berkaitan dengan perumusan masalah, karena perumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang harus dijawab pada hipotesis dan dalam menjawab rumusan masalah dalam hipotesis haruslah berdasar pada teori dan empiris.

Adapun hipotesis pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh antara game online terhadap minat membaca Al-Qur'an siswa di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai.

H_a : Ada pengaruh antara game online terhadap minat membaca Al-Qur'an siswa di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Expost Facto*. Disebut penelitian *Expost Fakto* karena para peneliti berhubungan dengan variabel yang telah terjadi dan mereka tidak perlu memberikan perlakuan terhadap objek yang diteliti.¹⁷ Adapun objek dalam penelitian ini adalah pengaruh *game online* terhadap minat membaca al-Qur'an siswa di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain menyebutkan penelitian kuantitatif adalah

¹⁷Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Cet IX; Yogyakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 15.

penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik disertai dengan gambar, tabel, grafik, atau tampilan lainnya.¹⁸

B. Definisi Variabel

Variabel adalah suatu proses mencari tahu sesuatu secara sistematis dalam waktu yang relatif lama dengan menggunakan metode ilmiah serta aturan-aturan yang berlaku. Suapay proses penelitian akan berjalan lancar dan dapat berhasil dengan baik maka peneliti ditekankan untuk membuat rancangan penelitian. Dalam menentukan rancangan penelitian, hal yang perlu untuk diingat adalah seluruh komponen penelitian itu harus terjalin secara serasi dan tertib. Salah satu komponen penelitian yang mempunyai arti penting dalam kaitannya dengan proses studi secara komprehensif adalah variabel penelitian.

Variabel merupakan atribut sekaligus objek yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Komponen dimaksud penting dalam menarik

¹⁸Gempur Santoso, *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005), hlm. 43

kesimpulan atau inferensi suatu penelitian. Ada beberapa jenis variabel dalam penelitian. Variabel-variabel yang dimaksud antara lain: variabel bebas dan variabel terikat, variabel aktif dan variabel atribut, variabel kontinu dan variabel kategori termasuk juga variabel laten.

Dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, terdapat dua variabel, yaitu:

1. ***Variabel Independent (X)***: variabel independent atau sering disebut variabel bebas, variabel stimulus, prediktor, antecedent. Variabel bebas adalah suatu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Adapun variabel Independent dalam penelitian ini adalah pengaruh *game online*. *Game online* yang dimaksud yakni mobile legend, free fire dan game online lainnya.
2. ***Variabel Dependent (Y)***: Variabel terikat atau dependent atau sering disebut variabel output, kriteria, konsekuen, adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena

adanya variabel bebas.¹⁹ Adapun variabel dependent dalam penelitian ini adalah minat membaca al-Qur'an siswa MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun tempat dan waktu penelitian sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai, karena melihat dari kondisi yang terjadi maraknya remaja atau siswa yang bermain game online.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada Mei- Juni tahun 2021.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh

¹⁹ Sandu Siyoto & M.Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Penelitian*,(Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hal.49-52.

peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulan.²⁰ Populasi juga dapat diartikan sebagai semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.

Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu siswa MA Muhammadiyah Tengnga Lembang berjumlah 135 orang.

Tabel 3.1

**Populasi Siswa MA Muhammadiyah
Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai**

No.	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1.	X A	36
2.	X B	36
3.	XI A	32
4.	XI B	31
7.	Jumlah	135

²⁰ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019), hal. 61.

2. Sampel

Sampel adalah bagian suatu subjek atau objek yang mewakili populasi. Pengambilan sampel harus sesuai dengan kualitas dan karakteristik suatu populasi. Pengambilan sampel yang tidak sesuai dengan kualitas dan karakteristik suatu populasi akan menyebabkan suatu penelitian menjadi bias, tidak dapat dipercaya, dan kesimpulannya pun bisa keliru. Hal ini karena tidak dapat mewakili populasi.²¹

Dalam menentukan jumlah sampel menggunakan rumus *Sloving*. Setelah mendapatkan jumlah sampel, teknik pengambilan sampelnya menggunakan *Simpel Random* yaitu teknik pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan karena anggota populasi dianggap homogen.

Berdasarkan sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus *Solving* sebagai berikut:

²¹*Ibid*, hal. 62

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana:

- n : Jumlah elemen/anggota sampel
 N : Jumlah elemen/anggota sampel
 E : Error level (tingkat kesalahan, umumnya digunakan 0,01 (1%), 0,05 (5%) dan 0,1 (10%))

Jadi, sampel penelitian ini adalah 57 siswa di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yaitu berpedoman pada teori yang ada untuk mencari dan mendapatkan serta mengumpulkan data dan informasi yang ada sesuai dengan fakta di lapangan.

Adapun teknik pengumpulan data di lapangan dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik yaitu:

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau

pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

2. Dokumen

Dokumentasi adalah teknik mendapatkan data dari berbagai sumber media, baik dari dokumen, video, camera, surat kabar, makalah, buletin dan lainnya. Dengan adanya dokumen ini akan terdapat informasi yang sekiranya sesuai dengan variabel penelitian.

Beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif ini akan mendapatkan data-data yang diharapkan valid dan sesuai dengan harapan penelitian sehingga penelitian yang dilakukan tidak sia-sia. Dalam pengumpulan data prestasi belajar siswa peneliti mengumpulkan nilai rapor hasil belajar peserta didik pada dua semester yang telah di tempuh oleh peserta didik, berpatokan pada nilai jumlah komulatif semua nilai pelajaran yaitu nilai rata-rata yang didapat oleh peserta didik dalam 2 semester terakhir.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, pengamatan, dan pertanyaan yang disiapkan untuk mendapatkan informasi. Pernyataan ini senada dengan Galeo yang menyatakan bahwa instrumen itu disebut pedoman wawancara, kuesioner atau pedomanan dokumenter sesuai dengan metode yang digunakan.²²

Adapun instrumen yang digunakan yaitu:

1. Pedoman angket

Angket yang digunakan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat membaca al-Qur'an siswa di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai. Angket ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa yang ada di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai sehingga peneliti bisa mendapat informasi tentang pengaruh *game online*.

²²Ovan & Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument Penelitian Berbasis Web*, (Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020), hal. 1

2. Pedoman dokumen

Alat dokumentasi yaitu alat pengumpulan data berupa:

- a) *Handphone* (Kamera), berfungsi untuk memotret jika peneliti sedang melakukan pembicaraan dengan respondent atau sumber data serta untuk mempermudah penelitian misalnya berupa foto-foto kegiatan pelaksanaan kegiatan penelitian.
- b) *Flashdisk*, berfungsi sebagai penyimpanan data/file untuk kepentingan penelitian.

Skala yang digunakan peneliti yaitu skala likert. Skala likert banyak digunakan karena memberi peluang kepada responden untuk mengekspresikan perasaan mereka dalam bentuk persetujuan terhadap suatu pernyataan. Pertanyaan yang diberikan berjenjang, mulai dari tingkat terendah sampai tertinggi. Jumlah pilihan jawabannya bisa tiga, lima, tujuh, sembilan, yang jelas harus ganji.²³

²³Bilson Simamora, *Analisis Multivariat Pemasaran*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005), hal. 23.

Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala likert yaitu:

1. Sangat setuju (SS) : 4
2. Setuju (S) : 3
3. Tidak setuju (TS) : 2
4. Sangat tidak setuju (STS) : 1

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum mengelolah instrument, maka perlu dilakukan pengujian validitasi dan reliabilitas instrumen karena instrumen dapat dikatakan memenuhi persyaratan sebagai alat pengumpul data apabila sekurang-kurangnya instrumen tersebut valid dan reliable.²⁴ Valid artinya sah, suatu alat pengukur dikatakan valid jika alat itu mengukur apa yang harus diukur oleh alat itu.²⁵ Sedangkan reliabel artinya dapat dipercaya, suatu alat pengukur dikatakan reliabel bila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu

²⁴Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 218.

²⁵S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: 1`Bumi Aksara, 2011), hal. 74.

yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama.²⁶

2. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat untuk melakukan teknik analisis statistika parametrik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik yang digunakan dalam analisis selanjutnya.²⁷

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan pertanyaan-pertanyaan yang menggambarkan suatu hubungan antar dua variabel yang berkaitan dengan suatu kasus tertentu dan merupakan anggapan sementara yang perlu di uji benar atau tidak benar tentang dugaan dalam suatu penelitian serta memiliki manfaat bagi proses penelitian agar efektif dan efisien. Hipotesis merupakan asumsi atau dugaan dengan mengenai suatu hal yang dibuat untuk

²⁶Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal.46.

²⁷Tri Hidayati, Ita Handayani dkk, *Statistika Dasar (Panduan Bagi Dosen dan Mahasiswa)*, (Jawa Tengah: CV Pena Persada, 2019), hal. 77

menenkankan hal tersebut dan dituntut untuk melakukan pengecekan.²⁸

²⁸*Ibid*, hal. 102.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat MA Muhammadiyah Tengnga Lembanh

MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai berdiri di Desa Bontosalama pada tahun 1991 dibawah pimpinan Abd. Aziz Jappa, S.Ag. Madrasah Aliyah Tengnga Lembang di singkat MAM T. Lembang yang mana dulunya merupakan Madrasah Aliyah Balangnipa di bawah pimpinan Muh. Judrah yang terkendala dengan kurangnya siswa sehingga tidak berlanjut. Maka dengan inisiatif Abd. Aziz, S.Ag MA Muhammadiyah Balangnipa dipindahkan ke Tengah Lembang Desa Bontosalama Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai dan menjadi MA Muhammadiyah Tengnga Lembang.

Sejak berdirinya MA Muhammadiyah Tengnga Lembang sampai sekarang tidak pernah berhenti mengalami tantangan dan kendala, dimana diawal keberadaannya banyak tokoh

masyarakat bahkan dari tokoh masyarakat bahkan dari pemerintah setempat yang tidak mendukung keberadaannya. Namun demikian Abd. Aziz beserta dengan teman-teman pembina tetap dengan penuh kesabaran berjuang demi hidupnya madrasah tersebut. Selain hal tersebut, tantangan lain adalah tidak adanya perhatian dari pihak yayasan Muhammadiyah walaupun demikian pihak yayasan tetap membina madrasah demi meningkatkan kualitas dimasa yang akan datang.

Dari tantangan tersebut sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Terbukti dari sejak berdirinya proses pembelajaran selalu pindah-pindah, seperti di masjid, MTs, SD, dan bangun yang tidak terpakai oleh masyarakat. Bahkan harus di bawah kolom rumah dan atas bantuan dari PNPM Mandiri tahun 2008 berulah memiliki gedung yang tetap yang beralamat di dusun Carumbang.

Dari sejak berdirinya pada tahun 1991 sampai sekarang sudah 3 kali pergantian kepala Madrasa, yakni:

- a. Abd. Aziz, S.Ag (Almarhum) 1991-2003
- b. Muh. Asmi KS, BA Tahun 2003-2004
- c. Syukur, S.Ag Tahun 2004- sekarang

2. Identitas Sekolah

- a. Namas Sekolah :MA
Muhammadiyah Tengnga Lembang
- b. NPSN : 20319629
- c. NSS : 13127307092
- d. Akreditasi : Akreditasi C
- e. Alamat :
 - 1) Provinsi : Sulawesi Selatan
 - 2) Kabupaten : Sinjai
 - 3) Kecamatan : Sinjai Barat
 - 4) Desa : Desa Bontosalama
 - 5) Jalan : Jl. Persatuan Raya
No. 46 Bontosalama
- f. Kode Pos : 92653
- g. Nomor Telefon : 085299826546
- h. Nomor Faks : -
- i. Email

: masmuhammadiyahtengahlembang@gmail.com

- j. Jenjang : SMA
- k. Status : Swasta
- l. Situs :MA

MUHAMMADIYAH TENGNGA
LEMBANG

- m. Lintang :
5.081095393600696
- n. Bujur :120.18768310546875
- o. Ketinggian : 30
- p. Waktu Belajar : Sekolah Pagi
- q. Jumlah Siswa : 135
- r. Jumlah Guru : 23
- s. Jumlah Pelajaran :23
- t. Jumlah Ekstrakurikuler:5

3. Visi Misi MA Muhammadiyah Tengnga Lembang

- a. Visi : Terwujudnya lulusan madrasa yang terampil, berilmu, berakhlak mulia berdasarkan iman dan takwa
- b. Misi : 1). Melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga tujuan kurikulum tercapai dan potensi yang

dimiliki siswa dapat berkembang secara optimal.

2).Menentukan kedisiplinan kepada seluruh komunitas Madrasah

3). Menanamnkan nilai-nilai ajaran Islam yang murni dalam civitas madrasah.

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil Penelitian

a) Deskripsi Hipotesis Penelitian

1) Variabel X (Independen)

Variabel X (bebas) atau variabel indevenden adalah suatu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh game online.

2) Variabel Y (Dependen)

Variabel Y sering disebut dengan variabel terikat.Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang

menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat membaca Al-Qur'an.

b) Deskripsi Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X dan XI yang terdiri dari 135 siswa dan dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 57 siswa, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Identitas Responden

No.	Nama Responden	NIS	Kelas
1	Irma Awalia	1288	XA
2	Sintia Juliani	1306	XA
3	Nurhalisa	1300	XA
4	Dinda Alfina Salsabila	1281	XA
5	Nurfadillah S	1299	XA
6	Rahman	1303	XA
7	Rizal Afriandi	1304	XA
8	Tamsir	1308	XA

9	Sharul	1305	XA
10	Tomi Winata	1311	XA
11	Adrian	1277	XA
12	Anri Wijaya	1279	XA
13	Taufik Ikhsan	1310	XA
14	Hasdini	1318	XB
15	Niar	1332	XB
16	Irna B	1322	XB
17	Nurfadillah A	1335	XB
18	Nurwahidah	1338	XB
19	Tasya	1345	XB
20	Herawati	1359	XB
21	Khusnul Khatimah	1320	XB
22	Samsidar	1342	XB
23	Megawati	1328	XB
24	Ina	1321	XB
25	Udin	1346	XB
26	Ismail	1323	XB
27	Nurmawansa	1336	XB
28	M. Anugrah	1325	XB
29	A. Haikal	1313	XB
30	Nurul Hikmah	1234	XIA

31	Nur Wahyuni	1235	XIA
32	Firli	1223	XIA
33	Suci Cahayani	1243	XIA
34	Risma	1239	XIA
35	Niar Ramadani	1233	XIA
36	Syamsir	1242	XIA
37	Haerul	1224	XIA
38	Muhlis Adeputra	1231	XIA
39	Akbar	1216	XIA
40	Ilyas	1244	XIA
41	Yopandri	1226	XIA
42	Diki Wahyudi	1220	XIA
43	Al-Ghazali	1214	XIA
44	Khaerul Afdal	1288	XIB
45	Irmayani	1256	XIB
46	A. Kurniawan	1247	XIB
47	Agus Salam	1246	XIB
48	Faizal	1251	XIB
49	Muh. Tri Nurhadi	1262	XIB
50	Imran	1254	XIB
51	Muhadi	1260	XIB

52	Arman	1250	XIB
53	Amri	1249	XIB
54	Muh. Agil	1261	XIB
55	Mahmud Addwiyah	1259	XIB
56	Muh. Wahidin	1263	XIB
57	Rahmat	1270	XIB

c) Deskripsi Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa MA Muhammadiyah Tenggara Lembang Kabupaten Sinjai, penulis menggunakan instrumen dan dokumen dengan jumlah sampel 57 siswa yang terdiri dari 49 pertanyaan dalam bentuk angket, 23 pertanyaan untuk pengaruh game online (variabel X), 23 pertanyaan untuk minat membaca Al-Qur'an (variabel Y).

d) Deskripsi Hasil Angket dan Dokumen

1) Angket

Dari hasil angket yang telah diberikan kepada 57 responden dengan alternatif jawaban setuju diberi skor 4, sangat setuju diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 2 dan sangat tidak setuju diberi skor 1.

Tabel 4.3

Rincian Jawaban Responden Tentang Minat Membaca Al-Qur'an

No	Jawaban Responden Untuk Item Nomor																						Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		23
1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	1	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	83
2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	84
3	3	2	3	1	4	3	3	3	2	1	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	66
4	3	2	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	2	2	2	4	4	4	4	77
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
6	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	2	4	84
7	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	86
8	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2	1	4	2	2	1	1	1	1	4	4	4	69
9	4	4	3	2	2	3	3	3	4	2	4	1	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	3	70
10	4	1	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	1	2	2	2	4	4	4	75
11	4	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	61
12	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94

32	4	2	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	80
33	3	2	3	2	3	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	78
34	3	2	3	2	3	3	3	2	4	1	3	3	4	3	2	4	70
35	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	1	4	84
36	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	2	3	71
37	4	2	4	2	4	4	4	4	4	1	2	4	4	2	2	4	81
38	4	2	4	2	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	2	4	78
39	4	1	3	2	3	3	3	3	2	2	3	1	3	3	1	3	60
40	4	3	4	1	2	4	4	4	1	1	2	1	2	4	2	2	71
41	4	2	4	1	4	4	4	2	1	1	4	1	2	4	1	4	70
42	3	2	4	4	4	3	3	3	1	4	4	3	4	4	4	4	82
43	3	2	4	2	4	4	1	4	1	1	4	1	4	4	2	4	70
44	4	2	3	2	3	4	4	3	2	2	2	2	4	2	4	2	67
45	4	3	3	1	3	3	4	2	4	3	2	4	3	2	4	3	75
46	4	3	4	2	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	1	1	69
47	4	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	2	4	2	1	2	59
48	3	2	4	1	3	4	3	3	1	2	3	1	4	3	2	4	67
49	3	2	4	1	3	4	3	3	1	2	3	1	4	3	2	4	71
50	4	4	4	1	4	4	4	4	2	2	4	2	4	2	2	4	71

51	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	80
52	4	1	4	1	4	4	4	4	1	1	4	1	2	4	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	57
53	4	3	4	1	4	4	4	4	1	1	2	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	78
54	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	78
55	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	72
56	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	74
57	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	60

e) Uji Instrumen Penelitian

1) Uji Validitas dan Reabilitas

i. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kevalidan angket koesioner yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden, data yang baik untuk dijadikan instrumen penelitian adalah data yang valid. Suatu penelitian dalam penentuan valid atau tidaknya suatu instrumen yang digunakan jika ia melakukan apa yang seharusnya dilakukan dan mengukur apa yang sebenarnya diukur. Instrumen dikatakan valid jika memiliki nilai *signifikan* < 0.05 sedangkan jika nilai *signifikan* > 0.05 maka tidak valid. Berikut uji validitas variabel independen dan dependen dalam penelitian ini.

Tabel 4. 4
Uji Validatas Game Online

[illegible]

Correlations								
		x18	x19	x20	x21	x22	x23	xtotal
x1	Pearson Correlation	,568	,464	,201	,613	,494	,567	,688
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,133	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x2	Pearson Correlation	,100	,110	,150	,047	,194	,174	,373
	Sig. (2-tailed)	,460	,415	,265	,731	,148	,196	,004
	N	57	57	57	57	57	57	57
x3	Pearson Correlation	,610	,375	-,021	,540	,430	,652	,801
	Sig. (2-tailed)	,000	,004	,877	,000	,001	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x4	Pearson Correlation	-,080	,286	-,032	,107	-,013	-,102	,167
	Sig. (2-tailed)	,553	,031	,811	,426	,922	,449	,215
	N	57	57	57	57	57	57	57
x5	Pearson Correlation	,586	,283	,077	,524	,431	,600	,761
	Sig. (2-tailed)	,000	,033	,567	,000	,001	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x6	Pearson Correlation	,536	,259	,136	,501	,378	,608	,787
	Sig. (2-tailed)	,000	,052	,313	,000	,004	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x7	Pearson Correlation	,416	,239	,201	,422	,375	,527	,737
	Sig. (2-tailed)	,001	,073	,135	,001	,004	,000	,000

	N	57	57	57	57	57	57	57
x8	Pearson Correlation	,524	,455	,021	,552	,488	,481	,743
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,878	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x9	Pearson Correlation	,206	,189	-,114	,212	,205	,319	,495
	Sig. (2-tailed)	,124	,158	,396	,114	,126	,016	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x10	Pearson Correlation	,200	,065	-,250	,164	,219	,318	,489
	Sig. (2-tailed)	,136	,633	,061	,224	,102	,016	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x11	Pearson Correlation	,619	,358	,068	,565	,401	,636	,766
	Sig. (2-tailed)	,000	,006	,614	,000	,002	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x12	Pearson Correlation	-,108	,158	,124	,005	,204	-,117	,167
	Sig. (2-tailed)	,423	,241	,360	,970	,128	,387	,215
	N	57	57	57	57	57	57	57
x13	Pearson Correlation	,472	,363	,289	,355	,207	,465	,566
	Sig. (2-tailed)	,000	,006	,029	,007	,123	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x14	Pearson Correlation	,716	,429	,158	,633	,506	,737	,804
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,240	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57

x15	Pearson Correlation	-,159	-,124	-,191	-,031	,147	-,081	,036
	Sig. (2-tailed)	,239	,357	,154	,817	,274	,549	,788
	N	57	57	57	57	57	57	57
x16	Pearson Correlation	,435	,648	,402	,574	,397	,473	,668
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,002	,000	,002	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x17	Pearson Correlation	,438	,437	,137	,465	,492	,494	,637
	Sig. (2-tailed)	,001	,001	,310	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x18	Pearson Correlation	1	,600	,235	,692	,368	,714	,730
	Sig. (2-tailed)		,000	,078	,000	,005	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x19	Pearson Correlation	,600	1	,422	,628	,499	,510	,642
	Sig. (2-tailed)	,000		,001	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x20	Pearson Correlation	,235	,422	1	,324	,345	,323	,299
	Sig. (2-tailed)	,078	,001		,014	,009	,014	,024
	N	57	57	57	57	57	57	57
x21	Pearson Correlation	,692	,628	,324	1	,565	,612	,751
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,014		,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
x22	Pearson Correlation	,368	,499	,345	,565	1	,520	,655

x23	Sig. (2-tailed)	,005	,000	,009	,000		,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
	Pearson Correlation	,714	,510	,323	,612	,520	1	,780
xtotal	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,014	,000	,000		,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
	Pearson Correlation	,730	,642	,299	,751	,655	,780	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,024	,000	,000	,000	
	N	57	57	57	57	57	57	57

Sumber Data: Output SPSS 25

Berdasarkan tabel diatas maka instrumen penelitian dinyatakan valid karena memiliki nilai *signifikan* <0.05 .

Tabel 4.5
Uji Validatas Minat Membaca Al-Qur'an

Correlations																		
		y1	y2	y3	y4	y5	y6	y7	y8	y9	y10	y11	y12	y13	y14	y15	y16	y17
y1	Pearson Correlation	1	,354	,133	,091	,551	,717	,751	,588	,090	,059	,341	,120	,098	,692	,202	,196	-,140
	Sig. (2-tailed)		,007	,323	,502	,000	,000	,000	,000	,507	,662	,009	,373	,468	,000	,131	,145	,298
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
y2	Pearson Correlation	,354	1	,194	,351	,168	,311	,324	,423	,083	,085	,171	,170	,134	,223	,384	,170	,025

y1 6	Pearson Correlation	,196	,170	,183	,317	,296	,259	,257	,199	- ,033	,060	,156	,189	,513	,189	- ,021	1	,113
	Sig. (2-tailed)	,145	,206	,173	,016	,025	,052	,054	,139	,805	,658	,245	,159	,000	,160	,876		,403
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
y1 7	Pearson Correlation	-,140	,025	,050	,355	-,033	-,017	-,005	,001	,143	,490	-,070	,011	,197	-,096	,294	,13	1
	Sig. (2-tailed)	,298	,851	,710	,007	,806	,902	,972	,995	,287	,000	,603	,933	,143	,477	,026	,403	
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
y1 8	Pearson Correlation	,162	,121	,004	,274	,266	,221	,072	,077	-,024	,075	,231	-,049	,546	,276	,010	,371	,048
	Sig. (2-tailed)	,229	,371	,978	,039	,045	,099	,595	,568	,094	,579	,084	,715	,000	,038	,943	,004	,722
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
y1 9	Pearson Correlation	,104	,205	,179	,355	,195	,159	,022	,092	-,111	,249	,249	,079	,534	,152	-,022	,390	,015
	Sig. (2-tailed)	,443	,127	,183	,007	,145	,239	,873	,497	,413	,061	,062	,558	,000	,259	,870	,003	,915
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
y2 0	Pearson Correlation	,147	,204	,144	,186	,270	,236	,140	,149	-,200	-,014	,219	,035	,609	,234	-,074	,679	-,060

[illegible]

Correlations								
		y18	y19	y20	y21	y22	y23	ytotat
y1	Pearson Correlation	,162	,104	,147	,329	,092	,090	,508
	Sig. (2-tailed)	,229	,443	,274	,013	,495	,506	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y2	Pearson Correlation	,121	,205	,204	,020	,277	-,069	,461
	Sig. (2-tailed)	,371	,127	,128	,886	,037	,609	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y3	Pearson Correlation	,004	,179	,144	,097	,353	,038	,397
	Sig. (2-tailed)	,978	,183	,284	,474	,007	,777	,002
	N	57	57	57	57	57	57	57
y4	Pearson Correlation	,274	,355	,186	,206	,085	,237	,572
	Sig. (2-tailed)	,039	,007	,165	,124	,529	,076	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y5	Pearson Correlation	,266	,195	,270	,448	,183	,360	,633
	Sig. (2-tailed)	,045	,145	,042	,000	,174	,006	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y6	Pearson Correlation	,221	,159	,236	,352	,339	,212	,648
	Sig. (2-tailed)	,099	,239	,077	,007	,010	,114	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y7	Pearson Correlation	,072	,022	,140	,321	,176	,232	,590
	Sig. (2-tailed)	,595	,873	,300	,015	,191	,083	,000

	N	57	57	57	57	57	57	57
y8	Pearson Correlation	,077	,092	,149	,308	,329	,142	,645
	Sig. (2-tailed)	,568	,497	,269	,020	,013	,292	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y9	Pearson Correlation	-,224	-,111	-,200	,162	,267	,093	,215
	Sig. (2-tailed)	,094	,413	,136	,230	,044	,493	,108
	N	57	57	57	57	57	57	57
y10	Pearson Correlation	,075	,249	-,014	,131	,266	,028	,415
	Sig. (2-tailed)	,579	,061	,920	,330	,046	,837	,001
	N	57	57	57	57	57	57	57
y11	Pearson Correlation	,231	,249	,219	,352	,052	,328	,529
	Sig. (2-tailed)	,084	,062	,101	,007	,703	,013	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y12	Pearson Correlation	-,049	,079	,035	,166	,202	,131	,389
	Sig. (2-tailed)	,715	,558	,795	,216	,133	,331	,003
	N	57	57	57	57	57	57	57
y13	Pearson Correlation	,546	,534	,609	,340	-,089	,519	,534
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,010	,508	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y14	Pearson Correlation	,276	,152	,234	,489	,191	,304	,617
	Sig. (2-tailed)	,038	,259	,080	,000	,155	,022	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57

y15	Pearson Correlation	,010	-,022	-,074	-,052	,422	-,212	,341
	Sig. (2-tailed)	,943	,870	,585	,699	,001	,113	,010
	N	57	57	57	57	57	57	57
y16	Pearson Correlation	,371	,390	,679	,355	,219	,572	,601
	Sig. (2-tailed)	,004	,003	,000	,007	,102	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y17	Pearson Correlation	,048	,015	-,060	-,026	,183	,012	,255
	Sig. (2-tailed)	,722	,915	,658	,847	,173	,929	,055
	N	57	57	57	57	57	57	57
y18	Pearson Correlation	1	,779	,508	,359	-,131	,351	,490
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,006	,331	,007	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y19	Pearson Correlation	,779	1	,630	,432	-,044	,395	,567
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,001	,743	,002	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y20	Pearson Correlation	,508	,630	1	,489	,135	,600	,577
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,316	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y21	Pearson Correlation	,359	,432	,489	1	,214	,601	,617
	Sig. (2-tailed)	,006	,001	,000		,110	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
y22	Pearson Correlation	-,131	-,044	,135	,214	1	-,041	,415

	Sig. (2-tailed)	,331	,743	,316	,110		,760	,001
	N	57	57	57	57	57	57	57
y23	Pearson Correlation	,351	,395	,600	,601	-,041	1	,532
	Sig. (2-tailed)	,007	,002	,000	,000	,760		,000
	N	57	57	57	57	57	57	57
Ytotal	Pearson Correlation	,490	,567	,577	,617	,415	,532	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,001	,000	
	N	57	57	57	57	57	57	57

Sumber Data: Outpout SPSS 25

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *signifikan* dari masing-masing pertanyaan <0.05 yang berarti bahwa instrumen penelitian valid.

ii. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji yang bertujuan untuk mengetahui tingkat konsisten angkaet koesioner yang digunakan oleh peneliti sehingga angket koesioner tersebut dapat dihandalkan. Uji reabilitas dilakukan setelah item soal dinyatakan valid, angket koesioner dikatakan baik dan berkualitas apabila sudah terbukti validats dan reabilitasnya. Instrumen penelitian dikatakan reliabel jika nilai *cronch alpa* $> 0,7$. Berikut

uji reliabilitas variabel independen dan variabel dependen dari penelitian ini:

Tabel 4.6
Uji Reliabilitas Game Online

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,918	,915	23

Sumber Data : Hasil Output SPSS 25

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* ialah 0,918, berarti instrumen penelitian ini reliabel karena $0,918 > 0,7$.

Tabel 4.7
Uji Reliabilitas Minat Membaca Al-Qur'an

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,848	,868	23

Sumber Data: Hasil Output SPSS 25

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *cronbacg's alpha* adalah 0.848 yang berarti instrumen penelitian ini realibel karena $0,855 > 0,7$.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan peneliti adalah *One sampel kolmogrov-smirnov* dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika nilai $P > 0,05$ maka dinyatakan normal

Jika nilai $P < 0,05$ maka dinyatakan tidak normal

Tabel 4.8
Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Predicted Value
N		57
Normal Parameters	Mean	69,0175439
	Std. Deviation	3,24686807
Most Extreme Differences	Absolute	,075
	Positive	,055
	Negative	-,075
Test Statistic		,075
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber Data: Output SPSS 25

Berdasarkan tabel *One Sampel Kolmogrov-Smirnov* diatas menunjukkan

nilai taraf signifikan *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,200 > 0,05$ berarti data tersebut normal.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS 25. Berikut ini hasil yang telah diperoleh setelah melakukan olah data:

a) Model Summary

Tabel 4.9
Model Summary

Model Summary ^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,324 ^a	,105	,088	9,579	,105	6,434	1	55	,014
a. Predictors: (Constant), xtotal									
b. Dependent Variable: ytotal									
Sumber Data: Output SPSS 25									

Model Summary untuk mengetahui besar kontribusi atau pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai $R = 0,324$, $R \text{ Square} = 0,105$, $Adjusted R$

$R^2 = 0.088$, Std. Error of the Estimate = 9,579. Hal ini berarti bahwa besar pengaruh game online terhadap minat membaca al-Qur'an siswa MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kabupaten Sinjai dapat dilihat dari nilai $R^2 = 0,105$ atau setara dengan 10,5% dan sisahnya sebesar 89,5% dipengaruhi oleh sebab-sebab lain yang diteliti.

b). Anova

Tabel. 4.10

Anova

ANOVA						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	590,361	1	590,361	6,434	,014
	Residual	5046,622	55	91,757		
	Total	5636,982	56			

Sumber Data: Outpout SPSS 25

Tabel anova digunakan untuk menguji apakah model regresi linear sederhana dapat digunakan untuk menguji apakah game online berpengaruh terhadap minat membaca al-Qur'an di MA Muhammadiyah Tengah dibawah .

H_0 : Game Online tidak berpengaruh terhadap minat membaca al-Qur'an di siswa MA

Muhammadiyah Tengah Lembang
Kabupaten Sinjai.

Ha : Game Online berpengaruh terhadap minat
membaca al-Qur'an siswa MA
Muhammadiyah Tengah Lembang
Kabupaten Sinjai.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a
ditolak

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a
diterima.

Berdasarkan tabel anova menunjukkan
bahwa $F_{hitung} (6,434) > F_{tabel} (,2609)$ dengan
tingkat signifikan dibawah 0,05 yaitu 0,014.
Maka dapat disimpulkan bahwa model anova
atau regresilinear sederhana dapat digunakan
sebagai analisis pengaruh game online (X)
terhadap minat membaca al-Qur'an (Y).

c). Koefisien

Tabel 4.11**Koefisien**

Coefficients					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	55,681	5,409		10,295
	Xtotal	,228	,090	,324	2,537
					Sig.
					,000
					,014

Sumber Data: Hasil Output SPSS 25

Berdasarkan hasil output SPSS 25 diatas dapat diketahui persamaan linear sederhana yaitu: $Y: 55,681 + 0,228 X$. Berdasarkan dari tabel koefisien maka dapat diuji t dan teknik probabilitas.

H_0 : Game Online tidak berpengaruh terhadap minat membaca al-Qur'an Siswa MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai

H_a : Game Online berpengaruh terhadap minat membaca al-Qur'an siswa MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel koefisien diatas diperoleh nilai $T_{hitung} (2,537) > T$

tabel (2,609) dengan taraf signifikan $0,014 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun game online berpengaruh terhadap minat membaca al-Qur'an siswa MA Muhammadiyah Tenggara Lembang Kabupaten Sinjai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian maka diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh game online terhadap minat membaca al-Qur'an melalui model rumus regresi linear sederhana diperoleh hasil $Y = 55,681 + 0,228 X$. Sedangkan hasil dari perhitungan uji T dengan menggunakan rumus regresi linear adalah diperoleh $T_{hitung} (6,434) > F_{tabel} (2,609)$ artinya bahwa terdapat pengaruh negatif game online terhadap minat membaca al-qur'an siswa MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai. Sedangkan melalui uji koefisien bahwa $R Square = 0,105$ atau setara dengan 10,5%. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap minat membaca al-Qur'an siswa MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai mempunyai pengaruh 10,5% sedangkan 89,5% dipengaruhi oleh sebab-sebab lain yang tidak diteliti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pengaruh game online maka semakin kurang minat membaca al-Qur'an pada siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan. Untuk hal itu, peneliti memberikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurna penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Diharapkan kepada siswa agar lebih pintar memilih permainan yang akan dimainkan yaitu permainan yang tidak hanya berfokus dengan game itu saja melainkan juga bisa bersosialisasi terhadap lingkungan sekitar dan tidak mengganggu aktivitas keagamaan seperti membaca al-Qur'an sehingga mempunyai dampak pengaruh yang positif bagi diri sendiri.
2. Untuk orang tua agar selalu memberikan pengawasan terhadap anak dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua. Berikan waktu kepada anak untuk bermain game online akan tetapi jangan lupa tegaskan kepada anak untuk tidak bermain di luar waktu yang disepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak melarang tetapi memberikan waktu sehingga mengajarkan anak untuk bertanggung jawab dengan waktu yang dimilikinya.

3. Untuk orang tua hendaknya disekolah ikut pula berperan serta dalam membimbing siswa terutama banyak memberikan pengarahann dan pendidikan tentang kegunaan internet yang bukan hanya untuk bermain melainkan juga dapat memberikan berbagai informasi pengetahuan serta memberikan penjelasan bahwa siswa agar lebih mementingkan membaca al-Qur'an daripada bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game OnLine Pada Anak*, Jakarta: Pustaka Mina
- Alam, M Fahrul, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya* Bandung: Pustaka Setia, 2010
- Almujahid, Muhammad Reyzal, *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang*, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2016
- Al-Qur'an Terjemahan 2015*. Depertemen Agama RI, Bandung: Cv Darus Sunnah
- Anhar, Rahmat, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang*, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malam, 2017
- Arikunto, Suharsimi Arikunto, *Manajamen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 218.
- Athoillah Ahmad Muraqib, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016*, Institut Agama Islam Negeri Jember, 2016
- Darmadi, *Membaca Yuk "Strategi Menumbuhkan Minat baca pada anak sejak usia dini"*, Guepedia.com, Bogor, 2018
- Depdikbud, kamus besar bahasa Indonesia , Jakarta Balai Pustaka, 2007
- Gunawan, Fahmi, *Senarai Penelitian Pendidikan, Hukum, dan Ekonomi di Sulawesi Tenggara*, Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2012
- Handayani, Tri, Ita Handayani dkk, *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen dan Mahasiswa*, Jawa Tengah: CV Pena Persada, 2019

- Hermawan ,Iwan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019
- Nisrianafatin, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Edukasi Nonformal
- Ovan & Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument Penelitian Berbasis Web*, Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020
- S. Nasution, *Metode Research*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011
- Salim, Agung ,*Pengaruh Game Onlin Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*, UIN Alauddin Makassar, 2016
- Santoso, Gempur, *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005
- Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta:Erlangga, 2003
- Shaleh, Abdul Rahman dan Mihhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, Jakarta: Prenada Media, 2004
- Simamrora, Bilson, *Analisis Multivariat Pemasaran*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005
- Siregar, Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana, 2014
- Siyoto, Sandu & M.Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cet IX; Yogyakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002

Yogatama, Rizky , *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMPN 1 Maospati Magetan*, Skripsi Universitas Widya Dharma Klaten, 2016

LAMPIRAN-LAMPIRAN

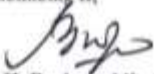
Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Item
1. Game online (X)	Game online adalah permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya	a. Bermain game online	1-7
		b. Waktu bermain game online	8-17
		c. Permainan atau game yang digemari	18-23
2. Minat Membaca Al-Qur'an (Y)	a. Minat merupakan suatu ke tertarikn, rasa seseorang terhadap sesuatu yang menjadi suatu kesukaan, kesenangan sehingga seseorang itu menjadi lebih giat dan tertarik dan terdorong untuk melakukannya kembali. b. Membaca Al-Qur'an Merupakan Ibadah Yang Paling Utama Karena Sangat Banyak Keutamaan Yang Ada Di Dalam Al-Qur'an	a. Membaca Al-Qur'an	1-8
		b. Kegiatan Membaca Al-Qur'an	9-13
		c. Kebiasaan Dalam Membaca Al-Qur'an	14-16
		d. Memanfaatkan Setiap Peluang Waktu Dengan Membaca	17-23

Sinjai, 14 Juli 2021

Pembimbing I,


Dr. Ismail, M.Pd
 NIDN: 2110058301

Pembimbing II,


Dr. H. Burhanuddin, M.A
 NIDN: 213125702

Mengetahui,

Ketua Program Studi BPI


M. Sopo, M.A
 NIDN: 2110058301

ANGKET UNTUK SISWA

Identitas Responden

Nama	:	
Jenis Kelamin	:	☐ Laki-Laki ☐ Perempuan
Pendidikan Orang Tua	:	
Ayah	:	☐ SD ☐ S1
		☐ SMP ☐ S2
		☐ SMA ☐ S3
Ibu	:	☐ SD ☐ S1
		☐ SMP ☐ S2
		☐ SMA ☐ S3
Pekerjaan Orang Tua	:	
Ayah	:	☐ PNS/ABRI ☐ Buruh
		☐ Petani ☐ Wirasaha
		☐ IRT ☐ _____
Ibu	:	☐ PNS/ABRI ☐ Buruh
		☐ Petani ☐ Wirasaha
		☐ IRT ☐ _____

Petunjuk

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, berilah tanda (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai.

Keterangan:

- SS : Jika Jawaban Anda Sangat Setuju
S : Jika Jawaban Anda Setuju
TS : Jika Jawaban Anda Tidak Setuju
STS : Jika Jawaban Anda Sangat Tidak Setuju

Angket Pengaruh *Game Online*

No.	Pernyataan	Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain <i>game online</i>				
2	Saya merasa <i>game online</i> hanya menghabiskan waktu				
3	Saya bermain <i>game online</i> untuk menambah wawasan tentang ilmu teknologi				
4	<i>Game online</i> merupakan permainan yang menyenangkan				
5	Saya memakai uang saku untuk bermain <i>game online</i>				
6	Saya mengerti tentang seluk beluk <i>game online</i>				
7	<i>Game online</i> banyak melatih kemampuan berfikir saya				
8	Saya bermain <i>game online</i> untuk mengisi waktu luang				
9	Saya bermain <i>game online</i> saat pulang sekolah				
10	Saya rela bolos sekolah demi bermain <i>game online</i>				
11	Saya lebih memilih <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas				
12	Saya memainkan <i>game online</i> setelah menyelesaikan tugas				
13	Tugas-tugas saya terlambat selesai jika banyak waktu terbuang oleh <i>game online</i>				
14	Bermain <i>game online</i> merupakan waktu yang paling baik				
15	Bermain <i>game online</i> akan membuat waktu terbuang sia-sia				
16	Saya bermain <i>game online</i> ketika tidak ada tugas				
17	Saya memainkan <i>game online</i> setiap hari				
18	Saya suka mencoba semua jenis <i>game online</i>				
19	saya suka <i>game online</i> yang berjenis strategi				
20	Saya suka bermain <i>game online</i> yang mampu melatih konsentrasi				
21	Saya bergabung dalam komunitas <i>game</i> yang saya suka				
22	Berusaha agar permainan <i>game online</i> saya lebih baik daripada teman saya				
23	Saya memainkan <i>game online</i> agar tidak ketinggalan dengan teman-teman saya				

Angket Minat Membaca Al-Qur'an

No.	Pernyataan	Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1	Membaca Al-Qur'an merupakan suatu kewajiban				
2	Saya membaca Al-Qur'an atas dasar takut dimarahi orang tua				
3	Membaca Al-Qur'an merupakan panggilan dari jiwa				
4	Saya membaca Al-Qur'an agar dapat pujian				
5	Saya membaca Al-Qur'an agar pintar agama Islam				
6	Dengan membaca Al-Qur'an hati saya menjadi tenang				
7	Dengan membaca Al-Qur'an hati saya merasa senang				
8	Dengan membaca Al-Qur'an hati saya menjadi bangga				
9	Merasa biasa saja jika tidak membaca Al-Qur'an				
10	Setelah membaca Al-Qur'an saya merasa tidak ingin melanjutkan membaca lagi				
11	Setelah membaca Al-Qur'an saya lebih berarti				
12	Membaca Al-Qur'an menurunkan kepercayaan diri saya				
13	Setiap hari saya membaca Al-Qur'an				
14	Saya merasa senang bila mendengar bacaan Al-Qur'an				
15	Saya merasa kesulitan dalam mempelajari bacaan Al-Qur'an				
16	Saya selalu mengadakan evaluasi tentang membaca Al-Qur'an				
17	Saya tidak suka membaca Al-Qur'an pada malam hari sebelum tidur				
18	Saya membaca Al-Qur'an pada pagi hari sesudah subuh				
19	Saya membaca Al-qur'an sehabis shalat duhur				
20	Saya membaca pada sore hari setelah shalat asar				
21	Membaca ayat-ayat selanjutnya				
22	Setiap membaca Al-Qur'an saya tidak melihat terjemahan				
23	Selalu mengerjakan soal latihan materi Al-Qur'an				

Lampiran 3. Hasil Angket *Game Online* dan Minat Membaca Al-Qur'an

No	Jawaban Responden Untuk Item Nomor																						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4
2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	1	1
3	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	4	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1
4	1	2	1	2	3	1	2	2	1	1	1	2	3	1	3	2	1	1	1	3	1	2	1
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2
6	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3
7	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	4	4	3	2	2	3	3	3	4	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	3
9	3	2	3	3	2	3	1	3	3	1	2	4	4	2	4	4	3	2	4	3	4	4	2
10	1	3	1	3	1	1	1	3	3	1	1	4	1	3	4	4	1	1	2	3	1	2	3
11	3	3	2	3	2	3	3	3	2	1	1	3	2	1	2	4	2	1	3	3	1	2	1
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	4	4	3	1	2	4	3	1	4	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	4	1	2	4
14	2	2	2	3	1	1	2	3	2	1	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	2
15	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	1	1	1	1	1	1	1
16	3	3	2	3	2	2	3	3	2	1	1	3	1	1	3	3	2	1	4	4	3	2	1
17	3	2	2	3	1	2	2	3	3	1	1	3	2	2	2	3	2	1	3	3	2	1	1

18	3	2	3	1	3	3	3	3	2	1	3	1	4	3	1	4	1	4	4	1	4	62
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	4	1	1	1	4	1	1	31
20	3	4	1	4	1	4	2	1	2	1	1	4	1	1	4	3	1	1	3	3	1	49
21	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	4	1	1	1	1	1	1	34
22	2	4	1	2	3	2	3	1	1	1	3	1	1	3	3	1	2	1	3	2	1	43
23	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	4	3	4	3	4	2	78
24	4	4	3	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	82
25	3	2	4	2	3	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	2	2	2	2	4	4	70
26	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	77
27	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	3	3	1	57
28	3	4	3	3	3	4	4	3	4	1	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	75
29	4	4	4	4	4	3	3	3	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83
30	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45
31	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	2	4	2	4	4	2	2	76
32	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	75
33	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	4	2	2	2	2	2	4	43
34	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	1	1	4	2	2	2	2	2	2	44
35	3	2	4	2	1	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	2	4	2	68
36	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	1	2	4	4	4	2	2	4	4	77
37	4	2	4	2	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	74
38	4	1	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	1	3	3	1	3	54

39	4	4	1	2	1	2	3	3	3	1	1	1	3	1	1	1	2	1	3	1	3	1	42
40	3	3	2	3	2	3	2	1	1	2	1	2	4	2	4	4	4	3	1	3	2	3	57
41	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	3	2	1	4	2	1	4	1	3	1	2	3	40
42	3	2	4	2	4	4	1	3	4	1	4	1	1	4	4	2	2	4	3	4	4	1	66
43	3	1	1	3	1	3	3	3	3	3	1	1	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	53
44	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	60
45	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	2	2	4	2	4	4	3	2	1	1	2	2	65
46	3	2	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
47	3	3	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	4	3	1	3	1	3	1	1	44
48	3	4	2	3	3	2	2	3	3	1	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	60
49	3	4	2	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	64
50	3	4	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	58
51	3	2	1	4	1	1	3	3	3	1	1	4	1	1	3	4	1	1	4	4	4	2	56
52	4	3	4	1	4	4	4	1	1	1	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	74
53	3	2	2	3	2	3	3	4	3	1	3	3	4	2	1	4	3	3	3	3	2	3	63
54	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	56
55	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4	2	70
56	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	60
57	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	1	2	1	2	3	1	57

No	Jawaban Responden Untuk Item Nomor																							Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	1	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	83
2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	84
3	3	2	3	1	4	3	3	3	2	1	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	66
4	3	2	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	2	2	2	2	4	4	4	77
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
6	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	2	4	84
7	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	86
8	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2	1	4	2	2	1	1	1	1	4	4	4	69
9	4	4	3	2	2	3	3	3	4	2	4	1	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	3	70
10	4	1	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	1	2	2	2	4	4	4	75
11	4	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	61
12	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94
13	1	1	4	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	32
14	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	4	2	4	82
15	4	2	4	1	4	4	4	4	1	3	4	4	2	4	3	2	1	4	4	1	4	4	1	72
16	3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	3	4	2	3	1	4	1	1	1	4	3	4	4	63

17	3	2	3	1	3	3	3	2	1	1	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	4	62
18	4	2	4	1	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	2	1	4	4	4	4	2	4	72
19	3	2	3	1	3	3	3	3	2	1	3	1	4	3	1	4	1	4	4	4	4	1	4	66
20	4	1	2	1	4	4	4	3	1	1	4	2	3	4	2	2	1	4	2	2	4	1	4	64
21	3	1	3	1	3	3	3	3	1	1	3	1	3	3	1	3	4	3	1	1	2	1	4	55
22	3	1	3	1	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	1	2	2	4	4	2	3	1	4	62
23	4	2	4	1	4	4	4	4	1	2	4	2	4	4	2	1	2	4	4	4	4	2	4	75
24	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	4	84
25	4	4	3	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	86
26	4	3	3	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	3	2	4	2	2	3	4	2	78
27	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	4	80
28	3	2	4	2	3	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	75
29	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
30	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	84
31	3	2	4	2	4	3	3	3	4	1	4	2	2	3	2	3	1	3	4	3	4	4	4	70
32	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	80
33	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	78
34	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	4	1	3	3	4	3	2	3	4	4	4	2	4	70
35	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	4	2	4	84
36	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	4	2	3	71
37	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	81

38	4	2	4	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	78
39	4	1	3	2	3	3	3	2	2	3	1	3	3	2	1	3	3	1	3	1	3	1	3	60
40	4	3	4	1	2	4	4	4	1	1	2	1	2	4	3	2	2	2	2	4	2	4	2	71
41	4	2	4	1	4	4	2	1	1	4	1	2	4	1	4	1	4	4	4	4	2	4	70	
42	3	2	4	4	4	3	3	1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	82	
43	3	2	4	2	4	4	1	4	1	1	4	1	1	4	4	2	4	4	3	4	4	3	70	
44	4	2	3	2	3	4	4	3	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	4	4	2	4	67	
45	4	3	3	1	3	3	4	2	4	3	2	4	3	2	4	1	3	4	4	3	4	3	75	
46	4	3	4	2	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	3	2	2	1	1	2	2	2	69	
47	4	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	2	3	4	2	1	2	2	2	2	2	2	59	
48	3	2	4	1	3	4	3	3	1	2	3	1	4	3	3	4	2	4	4	2	4	3	67	
49	3	2	4	1	3	4	3	3	1	2	3	1	4	3	3	4	2	4	4	2	4	3	71	
50	4	4	4	1	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2	71	
51	4	2	4	2	4	4	4	2	2	4	2	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	80	
52	4	1	4	1	4	4	4	1	1	4	1	2	4	1	2	1	2	2	2	1	1	2	57	
53	4	3	4	1	4	4	4	1	1	2	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	78	
54	4	2	4	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	78	
55	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	4	72	
56	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	4	74	
57	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	60	

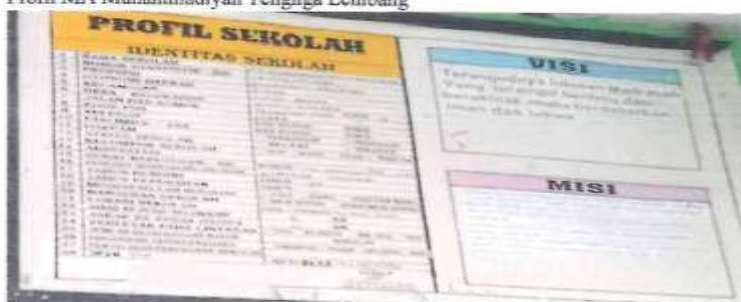
1. Dokumentasi Pengisian Angket



2. Dokumentasi Anak yang Sedang Bermain Game Online



3. Profil MA Muhammadiyah Tengnga Lembang



4. Struktur Organisasi MA Muhammadiyah Tengnga Lembang



5. Visi Misi MA Muhammadiyah Tengnga Lembang





**FAKULTAS UHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

Alamat: Jl. Sultan Hassanudin No. 40-42 Sinjai, 92122 Sulawesi Selatan, Indonesia
Email: info@iainmuhammadiah-sinjai.ac.id Website: <http://www.iainmuhammadiah-sinjai.ac.id>

SURAT KEPUTUSAN

Nomor: 100/11.3/KU/KP/2021

TENTANG

**DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS UHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN AKADI 1442/2021**

Dekan Fakultas Uhluluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai setelah

Menimbang

1. Bahwa dalam rangka penilaian Skripsi mahasiswa Fakultas Uhluluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing penilaian Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang termasuk dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang diamanatkan kepadanya.

Mengingat

1. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah
2. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Tinggi
3. Undang-undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
4. Keputusan Menteri Agama RI No. 6722 Tahun 2016, tentang perubahan surat STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai

Mempertalikan

5. Pedoman PP Muhammadiyah No. 32/PC/2016/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah
6. Visi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
7. Kalender Akademik Fakultas Uhluluddin dan Komunikasi Islam T.A. 2020/2021

Menetapkan

MEMUTUSKAN
Keputusan Dekan Fakultas Uhluluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penilaian skripsi mahasiswa

Pertama

Mengangkat dan menetapkan Bapak/Ibu:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Irmali, M.Pd	Dr. H. Burhanuddin, M.A.

Untuk penilaian skripsi mahasiswa

Nama: Kamilah
SIDA: 170202033
Prodi: BPT
Jadual: Pengajar, Guru-Online terdapat Materi dan Belajar secara MA
Skripsi: Muhammadiyah Tenggara Lembang Kabupaten Sinjai



FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM SUMATERA UTARA

Kampus 1: Jl. Raya Medan - Sibolga No. 10 Sibolga, Sumatera Utara 55711
 Kampus 2: Jl. Raya Medan - Sibolga No. 10 Sibolga, Sumatera Utara 55711

- Kode:** Hadis yang menunjukkan bahwa... adalah hukum yang harus ditaati oleh umat Islam.
- Kategori:** Kumpulan dari beberapa hadis yang menunjukkan bahwa... adalah hukum yang harus ditaati oleh umat Islam.
- Keterangan:** Kumpulan dari beberapa hadis yang menunjukkan bahwa... adalah hukum yang harus ditaati oleh umat Islam.

Dibuatkan di: Medan
 Pada Tanggal: 05.11.2020
 Ditandatangani: 2020

Disetujui:

[Signature]
 Dr. H. H. H. H. H.

Lampiran: Lampiran 1, 2, 3, 4

1. Kertas Putih (Kertas Putih)
2. Kertas Putih (Kertas Putih)
3. Kertas Putih (Kertas Putih)
4. Kertas Putih (Kertas Putih)



INSTITUT AGAMA ISLAM AL-HIKMAH SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM

Kampus 15, Jl. Pura Pajadene No. 10, Cidre, Jakarta Barat 14122
Email: info@iainal-hikmah.ac.id Website: www.iainal-hikmah.ac.id

الحمد لله رب العالمين

Nomor
Lamp.
Hal

075.112.863.45/9/2021
Survei Pengkaji
izin Penelitian

Survei 02.54.2021.1442.01
1 Juni 2021 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala Sekolah MA Muhammadiyah Tenggara Lembang
di

Singkat

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penelitian skripsi mahasiswa program Studi Saka (S1) Program Studi
Daerah Istimewa Penelitian Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Singaraja, dengan ini
diucapkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini

Nama	Kamilia
NPM	1502401019
Program Studi	Daerah Istimewa Penelitian Islam
Sesuai	XIII

akan mengadakan penelitian dengan judul:

Pengaruh Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa MA Muhammadiyah Tenggara Lembang Kabupaten Singaraja)

Selubungan dengan hal tersebut di atas dengan ini saya yang bersangkutan dapat diberikan
sua persetujuan penelitian di MA Muhammadiyah Tenggara Lembang.

Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Terlampir

1. Kertas 00755 14254 Singaraja Singaraja
2. Kertas 11.034 Singaraja di Singaraja
3. Kertas 00450 11.034 Singaraja di Singaraja
4. Kertas 00450 11.034 Singaraja di Singaraja



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: D/UN/MA/21/14.06/PP/20.007/2021

Yang beranda sebagai diteliti ini:

Nama: SYEER, S. Ag
NIP: 06730472007100001
Jabatan: Kepala MA Muhammadiyah Tanggal Lembang
Alamat: Katapohang Desa Bontu Salara Km. Sengat Bontu

Melaksanakan dengan menggunakan buku:

Nama: KARMA
Tempat, Tanggal Lahir: Sengat, 27 November 1998
Jenis Kelamin: Perempuan
Pekerjaan: Mahasiswa (SI)
NIM: 09020503
Perguruan Tinggi: Institut Agama Islam Muhammadiyah Sengat
Alamat: Dusun Taming Desa Timpas Km. Sengat Bontu Kab. Sengat

Mahasiswa tersebut di atas benar telah melakukan penelitian di MA Muhammadiyah Tanggal Lembang dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul Penelitian "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT MEMBAKA AL-QUR'AN" (Studi Kasus Siswa di MA Muhammadiyah Tanggal Lembang & Kabupaten Sengat) yang telah dilaksanakan pada hari Senin - Selasa Tanggal 14-15 Juni 2021

Ditentukan surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Dibuatkan di Sengat,
Pada Tanggal: 19 Juni 2021
Kepala Sekolah


SYEER, S. Ag
NIP. 06730472007100001

BIODATA PENULIS

Nama : Karmila
NIM : 170202033
Tempat/Tgl. Lahir : Sinjai, 27 November 1999
Alamat : Dusun Tonrong Desa Terasa Kecamatan Sinjai Barat Kab. Sinjai
Pengalaman Organisasi : 1. Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah Sinjai (IMM)
2. Pusat Informasi Konseling Mahasiswa Ahmad Dahlan IAI Muhammadiyah Sinjai (PIK-M AD)
3. Dst...
Riwayat Pendidikan :
SD/MI : SD 239 Laha-Laha, Tamat Tahun 2011
SMP : SMP Negeri 3 Sinjai Barat, Tamat Tahun 2014
SMU/MA : MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Sinjai Barat, Tamat Tahun 2017
Handphone : 085145979390
Email : karmilailafn@gmail.com
Nama Orang Tua : Abd. Kadir (Ayah)
Jusmawati (Ibu)

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

Country	Share of GDP
United States	1.0%
Germany	0.8%
France	0.7%
Italy	0.6%
Spain	0.5%
Japan	0.4%
China	0.3%
India	0.2%
South Korea	0.1%
United Kingdom	0.1%
Canada	0.1%
Sweden	0.1%
Netherlands	0.1%
Belgium	0.1%
Australia	0.1%
Switzerland	0.1%
Denmark	0.1%
Finland	0.1%
Portugal	0.1%
Greece	0.1%
Ireland	0.1%
Poland	0.1%
Czech Republic	0.1%
Slovakia	0.1%
Hungary	0.1%
Romania	0.1%
Bulgaria	0.1%
Croatia	0.1%
Slovenia	0.1%
Lithuania	0.1%
Latvia	0.1%
Estonia	0.1%
Malta	0.1%
Cyprus	0.1%
Serbia	0.1%
Bosnia and Herzegovina	0.1%
Montenegro	0.1%
Albania	0.1%
Moldova	0.1%
Ukraine	0.1%
Belarus	0.1%
Georgia	0.1%
Armenia	0.1%
Azerbaijan	0.1%
Kazakhstan	0.1%
Uzbekistan	0.1%
Tajikistan	0.1%
Kyrgyzstan	0.1%
China	0.1%
India	0.1%
South Korea	0.1%
Japan	0.1%
United States	0.1%

