

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam dan diajukan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini, sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini, telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiarisme atau mencontek karya tulis orang lain, saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang 23 April 2020

Nur Ahmad Akbar
NIM: 152102047

ABSTRAK

Nur Ahmad Akbar, NIM 152102047, Judul Skripsi :Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Usia Remaja Awal 13-15 Tahun (Studi di MTs Miftahul Ulum Kab.Bekasi)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Pengguna bermain *game online*, 2) mengetahui minat membaca al-qur'an, 3)Pengaruh pengguna bermain game online terhadap minat membaca al-qur'an di MTs Miftahul Ulum Kec.Cibitung Kab.Bekasi. Dan manfaat pada penelitian ini adalah Memberi informasi dan sejauhmana ketertarikan siswa dengan *game online*, sehingga dapat meminimalisir pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an.

Latar Belakang dan focus penelitian ini membahas tentang pengaruh bermain *game onlin* terhadap minat membaca al-qur'an usia remaja awal 13-15 tahun, penulis memilih sekolah di MTS Miftahul Ulum Bekasi karena penulis ketika di lapangan menemukan terdapat beberapa siswa yang bermain online ketika KBM berlangsung dan waktu membaca al-qur'an terbuang. Dampak negatif yang di timbulkan dari *game online* siswa merasa bahwa game online lebih penting dari belajar dan membaca al-qur'an, sehingga untuk merasa kurang bergairah karena sudah memiliki ketertarikan dngan dunia nya sendiri (bermain *game online*).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasional dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket, dan tes. Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 28 peserta didik.

Hasil dari Penelitian ini adalah : korelasi dengan menggunakan Product Moment r_{xy} diperoleh nilai korelasi sebesar 0,45. Hal ini menunjukkan bahwa Pengaruh bermain game online korelasi yang sedang/cukup. Adapun Pengaruh bermain game online terhadap minat membaca al-qur'an sebesar 20,25% sedangkan sebagian sisanya 79,75% yakni dipengaruhi oleh faktor lain dan dapat diteliti kembali.

Kata Kunci : Game Online , Minat membaca Al-Qur'an, Siswa



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN**

Jl. Syech nawawial-bantani kp. Andamu'i kel. Sukawana kec. Curug kota serang

Nomor	: -	Kepada Yth.
Lamp	: 1 (Satu) Eksemplar	Bapak Dekan Fakultas
Perihal	: Usulan Ujian Skripsi	Tarbiyah dan Keguruan
	a.n. Nur Ahmad Akbar	UIN SMH Banten
	NIM : 152102047	Di -

Serang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dipermaklum dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Nur Ahmad Akbar**, NIM: 152102047 yang berjudul **Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Pada Usia Remaja Awal 13-15 Tahun (Studi di MTs Miftahul Ulum Kab. Bekasi)**, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqosyah pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Serang, 13 Januari 2020

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Yahdinil Firda Nadhiroh, S.Ag., M.Si
NIP. 197710182001122001

H. Irfan Salim, Lc, M.A
NIP. 197307212000031000

**Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat
Membaca Al-Qur'an Pada Anak Usia Remaja Awal
13-15 Tahun**

(Studi di MTs Mifthul Ulum Bekasi)

Oleh:

NUR AHMAD AKBAR

NIM: 152102047

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Yahdinil Firda Nadhiroh, S.Ag., M.Si
NIP.197710182001122001

H. Irfan Salim, Lc., M.A
NIP.197307212000031000

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,

Ketua
Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. H. Subhan, M.Ed
NIP. 196809102000031001

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd
NIP.196812052000031001

PENGESAHAN

Skripsi a.n **Nur Ahmad Akbar**, NIM: 152102047, Judul Skripsi: **Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Usia Remaja Awal 13-15 Tahun (Studi di MTs Miftahul Ulum Kab. Bekasi)**, telah diujikan dalam sidang munaqosyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada tanggal 23 April 2020.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 23 April 2020
Sidang Munaqasah

Ketua Merangkap Anggota,

Sekretaris Merangkap Anggota

Yahdinil Firda Nadhiroh, S.Ag., M.Si.
NIP. 197710182001122001

Peni Ramanda, M.Pd
NIP. 199008042019031014

Penguji I

Anggota:

Penguji II

Dr.Hj. Eneng Muslihah, Ph.D
NIP. 196811171991032001

Moch. Subekhan, M.Ag
NIP. 197301242005011002

Pembimbing I,

Menyetujui:

Pembimbing II,

Yahdinil Firda Nadhiroh, S.Ag, M.Si
NIP. 197710182001122001

H. Irfan Salim, Lc.M.A
NIP. 197307212000031000

PERSEMBAHAN

Yang pertama saya mengucapkan syukur atas nikmat Allah SWT, yang telah memberikan nikmat sehat sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini ku persembahkan untuk kedua orangtua tercinta, Bapak H. Unin dan Ibunda Hj. Nonih, karena berkat doa merekalah saya bisa sampai saat ini, terima kasih juga untuk semua anggota keluarga saya yang selalu mendukung saya dari awal masuk kuliah sampai saat ini.

MOTTO

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبْوَةٌ ۖ وَإِن تُمُنُّوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ جُورَكُمْ
لَا يَسْأَلُكُمْ أَمْوَالَكُمْ (محمد 47:36)

Artinya: Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan sendagurau, jika kamu beriman serta bertaqwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan dia tidak akan meminta hartamu. (Q.S muhammad 47: 36)¹

¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Diponegoro, 2018), 428.

RIWAYAT HIDUP

Penulis Nur Ahmad Akbar dilahirkan di Bekasi, pada tanggal 28 Februari 1997. Merupakan anak ke 4 dari 4 bersaudara, dari bapak H. Unin dan ibu Hj. Nonih, Penulis bertempat tinggal di jalan raya Kp. utan – setu desa Cibuntu Kecamatan Cibitung Bekasi

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah sebagai berikut:

SD Negeri Mekar Wangi 04 Cikarang Barat, Bekasi lulus pada tahun 2009, MTs Al-Imaroh Cikarang Barat, Bekasi lulus pada tahun 2012, MA Al-Imaroh Cikarang barat, Bekasi lulus pada tahun 2015, dan tahun 2015 penulis masuk perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang sekarang berubah bentuk menjadi Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Pengalaman penulis yaitu mengikuti kegiatan OSIS tahun 2014-2015 di MA Al-Imaroh Cikarang Barat Bekasi, Selama masa kuliah penulis mengikuti kegiatan Organisasi Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia, dan Organisasi Ikatan Mahasiswa dan Pelajar Bekasi pada tahun 2016 UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji hanya bagi Allah, yang telah memberikan taufik, hidayah serta inayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurah kepada Rasulullah, keluarga, para sahabat serta para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi yang berjudul "**Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an pada usia remaja awal 13-15 tahun** (studi di MTs Miftahul Ulum Kab.Bekasi)", tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Fauzul Iman, M.A. Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bergabung dan belajar di lingkungan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. H. Subhan, M. Ed. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang mendorong penyelesaian studi dan skripsi penulis.
3. Bapak Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengarahkan, mendidik serta memberikan motivasi kepada penulis.
4. Yahdinil Firda Nadhiroh S.Ag., M.Si sebagai pembimbing I dan H. Irfan Salim Lc., M.A sebagai pembimbing II, yang telah memberikan

- bimbingan dan saran-saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, terutama yang telah mengajar dan mendidik penulis selama kuliah di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
 6. Ibu Yayah S.PdI sebagai Kepala Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kabupaten Bekasi dan yang telah memberikan izin tempat pelaksanaan penelitian.
 7. Bapak dan Ibu guru Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kabupaten Bekasi yang telah banyak mendukung dan banyak memberikan informasi data yang telah dibutuhkan penulis.
 8. Keluarga, teman dan rekan-rekan yang telah memberikan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
 9. Pimpinan dan Staff Perpustakaan Utama dan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan keleluasaan dalam peminjaman buku-buku yang dibutuhkan.
 10. Sahabat PAI kelas D angkatan 2015 dan rekan-rekan jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan suka, duka, serta motivasi selama penyusunan skripsi ini.
 11. Terimakasih pula untuk semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis berharap semoga Allah SWT. membalasnya dengan pahala yang berlimpah. Amin.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun metodologi penulisannya.

Untuk itu, kritik dan saran pembaca sangat penulis harapkan guna perbaikan selanjutnya.

Akhirnya hanya kepada Allah, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aminn ya Robbal'alamin

Serang, 13 Januari 2020

Penulis,

Nur Ahmad Akbar
NIM. 152102047

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR USULAN MUNAQOSAH	iii
MOTTO.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG MUNAQOSAH	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Belakang Masalah	1
B. Latar Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masakah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Sistematika Pembahasan.....	10

BAB II LANDASAN TEORITIK, KERANGKA BERFIKIR,	
HIPOTOTESIS PENELITIAN.....	12
A. Landasan Teoritik	12
1. <i>Game Online</i>	12
a. Pengertian <i>game online</i>	12
b. Pengguna <i>game online</i>	13
c. Tipe-tipe <i>game online</i>	13
d. Pengaruh <i>game online</i>	15
2. Minat Membaca Al-Qur'an	19
a. Pengertian minat	19
b. Pengertian membaca	26
c. Pengertian al-qur'an.....	27
d. Keutamaan Membaca Al-Qur'an	29
e. Minat membaca al-qur'an	31
B. Penelitian Terdahulu.....	37
C. Kerangka Berpikir	39
D. Hipotesis Penelitian	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	43
A. Tempat dan Waktu Penelitian	43
B. Metode Penelitian.....	44
C. Populasi dan Sampel	45
D. Variabel Penelitian	46
E. Instrumen Penelitian.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV DESKRIPSI HASIL PENELITIAN.....	58
A. Analisis Deskripsi dan Hasil Penelitian	58

B. Uji Persyaratan Analisis	66
C. Uji Hipotesis.....	74
D. Pembahasan Hasil Penelitian	83
BAB V PENUTUP	86
A. Simpulan.....	86
B. Saran- saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	43
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket (Variabel X)	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi Intrumen Angket (Variabel Y).....	50
Tabel 3.4 Interpretasi Terhadap Koefision Korelasi	57
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Pengguna Game Online (Variabel X)	60
Tabel 4.2 Simpang Rata-Rata Pengguna Bermain Game Online	64
Tabel 4.3 Uji Normalitas Pengguna Bermain Game Online	66
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Minat Membaca Al-Qur'an (Variabel Y).....	68
Tabel 4.5 Simpang Rata-rata Minat Membaca Al-Qur'an (Variabel Y)	72
Tabel 4.6 Uji Normalitas Minat Membaca Al-Qur'an	74
Tabel 4.7 Penghitungan Uji Normalitas (Variabel X).....	75
Tabel 4.8 Penghitungan Uji Normalitas (Variabel Y).....	76
Tabel 4.9 Data Variabel X dengan Variabel Y.....	77
Tabel 4.10 Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi 'r' Produk Moment	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan Antara Variabel X dan Variabel Y	41
Gambar 4.1 Histogram Data Pengguna Game Online.....	61
Gambar 4.2 Histogram Data Minat Membaca Al-Qur'an	69