

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP MINAT MEMBACA AL-QUR'AN
ANAK DI GAMPONG LAMBARO SKEP
KECAMATAN KUTA ALAM
KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

PUTRI DIANA SINTA

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat

Program Studi: Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

NIM: 210303091



**FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH**

2024 M / 1444

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Putri Diana Sinta
Nim : 210303091
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Banda Aceh 10 Desember 2024
Yang Menyatakan,



Putri Diana Sinta
NIM. 210303091

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuludin Dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Sebagai Salah Satu Beban Studi
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Ushuludin Dan Filsafat
Program Studi Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir

Diajukan Oleh :

PUTRI DIANA SINTA

Mahasiswa Fakultas Ushuludin Dan Filsafat
Program Studi : Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir
NIM : 210303091

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Abd. Wahid, S.Ag., M.Ag
NIP. 197209292000031001


Darwani, M.Pd
NIP. 199011212019032015

SKRIPSI

Telah diuji Oleh Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat UIN Ar-Raniry dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Strata Satu dalam Ilmu Ushuluddin Dan Filsafat
Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

Pada hari / tanggal : Senin, 30 Desember 2024 M
28 Jumadil Akhir 1446 H

di Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah

Ketua,


Dr. Abd. Wahid S. Ag., M. Ag.
NIP. 19720929200003001

Sekretaris,


Darwani, M. Pd.
NIP. 199011212019032015

Anggota 1,


Prof. Dr. Darmanhuri, M. Ag.
NIP. 196003131995031001

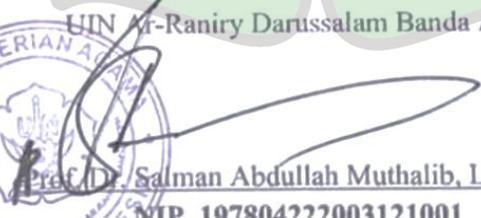
Anggota 2,


Nurlaila, M. Ag.
NIP. 197601062009122001

AR-RANIRY

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh




Prof. Dr. Salman Abdullah Muthalib, Lc., M. Ag.
NIP. 197804222003121001

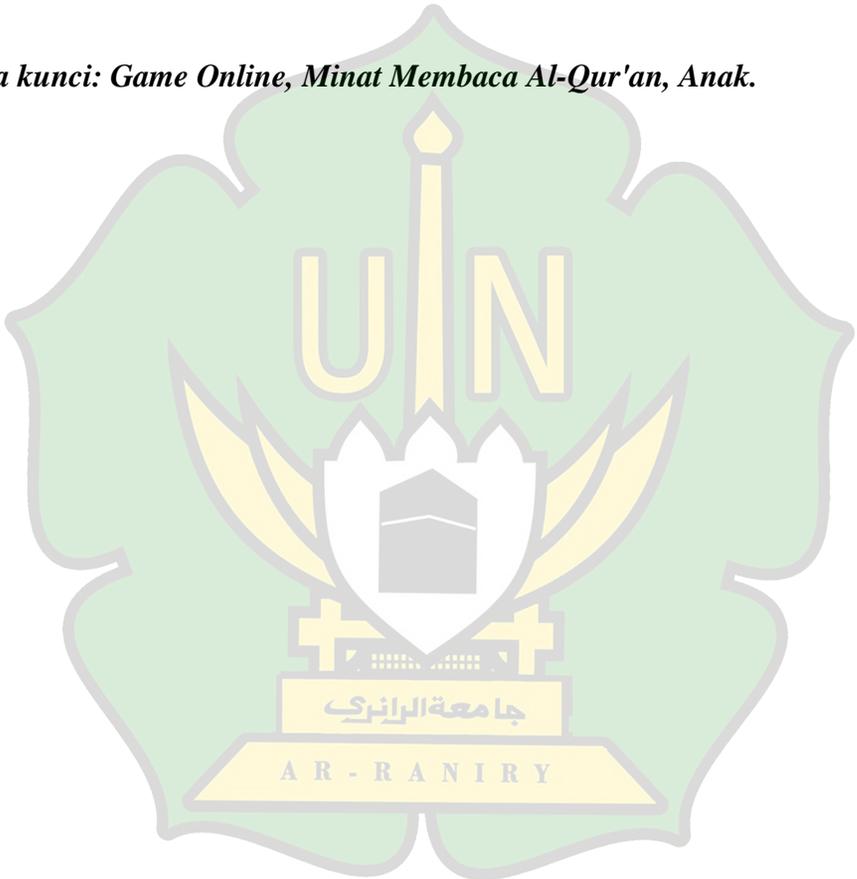
ABSTRAK

Nama / NIM : Putri Diana Sinta / 210303091
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak Di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh
Tebal Skripsi : 63 Halaman
Prodi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
Pembimbing I : Dr. Abd. Wahid, S.Ag., M.Ag
Pembimbing II : Darwani, M.Pd

Skripsi ini mengkaji pengaruh bermain *Game Online* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada anak-anak di Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keaktifan bermain *Game Online* anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh, untuk mengkaji minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh, untuk mengetahui intensitas serta menganalisis pengaruh bermain *Game Online* terhadap minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Ex-Post Facto yang berfokus pada hubungan antar variabel. Populasi penelitian ini terdiri dari 400 anak usia 10-12 tahun yang berada di Gampong Lambaro Skep. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling acak sederhana atau random (memilih 30 orang anak secara acak sehingga setiap anak memiliki peluang yang sama untuk terpilih). Data dikumpulkan melalui hasil observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan tingkat keaktifan bermain *game online* berada pada kategori tinggi dengan nilai koefisien B = -1.1700. dan Sig. < 0.05 sementara minat membaca Al-Qur'an cenderung rendah dengan nilai 40,5% . Analisis data menunjukkan bahwa bermain *Game Online*

berdampak terhadap minat membaca Al-Qur'an menjadi rendah dengan besaran pengaruh sebesar 89,6%. Penelitian ini menegaskan perlunya perhatian khusus dari orang tua dan pendidik untuk mengelola durasi bermain *game online* anak, serta memberikan motivasi dan pembinaan terhadap kegiatan membaca Al-Qur'an guna membangun karakter religius pada anak sejakn usia dini.

Kata kunci: Game Online, Minat Membaca Al-Qur'an, Anak.



PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

Model ini sering dipakai dalam penulisan transliterasi dalam jurnal ilmiah dan juga transliterasi penulisan disertasi. Adapun bentuknya adalah sebagai berikut:

Arab	Transtiterasi	Arab	Transliterasi
ا	Tidak disimbolkan	ط	T (tidak disimbolkan)
ب	B	ظ	Z (titik dibawah)
ث	T	ع	'
ث	Th	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H (titik dibawah)	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dh	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ع	'
ص	S (titik dibawah)	ي	Y
ض	D (titik dibawah)		

Catatan

1. Vokal Tunggal

- (fathah) = a misalnya, حدث ditulis hadatha
 (kasrah) = i misalnya, قيل ditulis qila
 (dhammah) = u misalnya, روي ditulis ruwiya

2. Vokal Rangkap

(ي)(fathah dan ya) = ay, misalnya بريرة ditulis Hurayrah

(و)(fathah dan waw) = aw, misalnya توحيد ditulis tawhid

3. Vokal Panjang (maddah)

(ا) (fathah dan alif) = ā, (a dengan garis diatas)

(ي) (kasrah dan ya) = ī, (i dengan garis di atas)

(و) (dhammah dan waw) = ū, (u dengan garis di atas) Misalnya :

(معقول ثى , توفيق , برهان) ditulis burhān, tawfīq, ma“qūl.

4. Ta'Marbutah (ة)

Ta'Marbutah hidup atau mendapatkan harakat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya adalah (t), misalnya =

(الفلسفة والولى) al-falsafatal-ūlā. Sementara Ta'Marbutah mati atau mendapatkan harakat sukun, transliterasinya adalah (h), misalnya: (مناجح الأدلة , دليل الإنابة , تهافت الفلاسفة) ditulis Tahāfut al-Falāsifah, Dalīl al-inābah, Manāhij al-Adillah.

5. Syaddah(tasydid)

Syaddah yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan lambang (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan huruf, yakni yang sama dengan huruf yang mendapatkan syaddah, misalnya (إسلامية) ditulis islamiyyah.

6. Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال transliterasinya adalah al, misalnya: النفس, الكشف ditulis al-kasyf, al-nafs.

7. Hamzah(ء)

Untuk hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata transliterasi dengan (‘), misalnya: ملائكة ditulis mala’ikah جزئى ditulis juz’ī. Adapun hamzah yang terletak di awal kata, tidak dilambangkan karena dalam bahasa Arab, ia menjadi alif, misalnya: اختراع ditulis ikhtirā’

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti Hasbi Ash Shiddieqy. Sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Mahmud Syaltut.
2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti Damaskus, bukan Dimasyq; Kairo, bukan Qahirah dan sebagainya.

SINGKATAN

Swt.	= Subhanahu wa ta'ala
Saw.	= Salallahu 'alaihiwasallam
HR.	= Hadith Riwayat
as.	= 'Alaihi wassalam
t.tp	= Tanpa tempat penerbit
Cet.	= Cetakan
Vol.	= Volume
terj.	= Terjemahan
M.	= Masehi
t.p	= Tanpa penerbit
QS.	= Qur'an Surah
ra	= Radiyallahu 'Anhu
H	= Hijriah
KBBI	= Kamus Besar Bahasa Indonesia

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

النَّحْمُدُ اللَّهَ حَمْدًا طَيِّبًا مُبَارَكًا فِيهِ، وَنُصَلِّي وَنُصَلِّمُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah Swt yang telah memberikan rahmat, petunjuk, dan berkah-Nya sehingga dapat terselesaikannya penelitian dan tulisan berupa skripsi dengan judul **“Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur’an Anak Di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh”**. Skripsi ini merupakan bagian dari perjalanan akademis dalam meraih gelar Sarjana Agama pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Program Studi Ilmu Al-Qur’an dan Tafsir. Salawat bermahkotakan salam semoga selalu tercurah kepada Baginda Nabi Besar Muhammad Saw yang telah membawa kita dari alam jahiliah kepada alam islamiyah seperti saat ini, beliau merupakan seorang pemuda padang pasir yang gagah perkasa yang dilahirkan oleh wanita termulia Siti Aminah.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari liku-liku dan gebrakan yang dihadapi penulis. Namun dengan Ridhallah beserta dukungan dan doa dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Marzuki dan Ibunda Siti Aisyah S.Pd.i yang senantiasa tak henti memberikan doa, dukungan dan cinta/kasih sayang tanpa henti, selalu menjadi garda terdepan untuk putri keduanya sehingga penulis dapat berada pada titik ini.
2. Kedua saudara/i tercinta, Kakak Karisma Melati S.Keb dan Adik Umarul Ilham yang selalu mendoakan, menjadi sporter terbaik penulis.

3. Paman tercinta, Rahmat Suhairi yang telah banyak mendukung dan membantu penulis selama ini.
4. Keluarga besar dari pihak ayahanda maupun pihak ibunda yang telah mendukung penulis.
5. Bapak Dr. Abd.Wahid, S.Ag.,M.Ag selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam proses menyusun skripsi ini.
6. Ibu Darwani,M.Pd selaku pembimbing II yang juga telah meluangkan waktu dalam memberikan pengarahan untuk selesainya penulisan skripsi ini.
7. Bapak Muqni Affan Abdullah,Lc,MA selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah membantu dan mengarahkan penulis selama masa perkuliahan.
8. Bapak Prof. Dr. Salman Abdul Muthalib, Lc., M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang senantiasa membantu mempermudah para mahasiswa dalam menyelesaikan studi.
9. Ketua dan Sekretaris Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Ibu Zulihafnani, M.A dan Bapak Muhajirul Fadhli, Lc., M.A yang senantiasa mendengar keluh kesah para mahasiswa.
10. Ibu Jabaliah, S.Pd.I, M.Pd selaku Operator Prodi yang sudah penulis repotkan dalam banyak hal yang menyangkut dengan akademik.
11. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ushuluddin dan Filsafat.
12. UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Perpustakaan Wilayah Provinsi Aceh dan Ruang Baca Fakultas Ushuluddin dan Filsafat yang telah menyediakan berbagai referensi yang penulis butuhkan.
13. Sahabat dan Rekan ; Arifa Yasira, Rina Hayati, MR, keluarga kpm-55 Uinar Gampong Lampupok Raya dan kolega IAT angkatan 2021 yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
14. Putri Diana Sinta S.Ag, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan

tidak pernah menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih Sinta untuk semua hal yang begitu luar biasa telah kamu lalui, terimakasih sudah bertahan sampai akhir. Thaks for being the real Sinta.

Penulis berdoa semoga segala peran dan bantuan yang diberikan dibalas dengan kebaikan Allah Swt dan berlipat ganda.

Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman kita tentang pengaruh media teknologi, khususnya permainan online, terhadap perilaku anak dalam mengembangkan minat terhadap aktivitas keagamaan, khususnya membaca Al-Qur'an. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan *Jāriyah* bagi penulis , khususnya bagi masyarakat Gampong Lambaro Skep dan para peneliti lainnya. *Āmīn Yā Rabbal'Ālamīn.*

Banda Aceh, 30 Desember 2024

Penulis,

AR - RANIRY



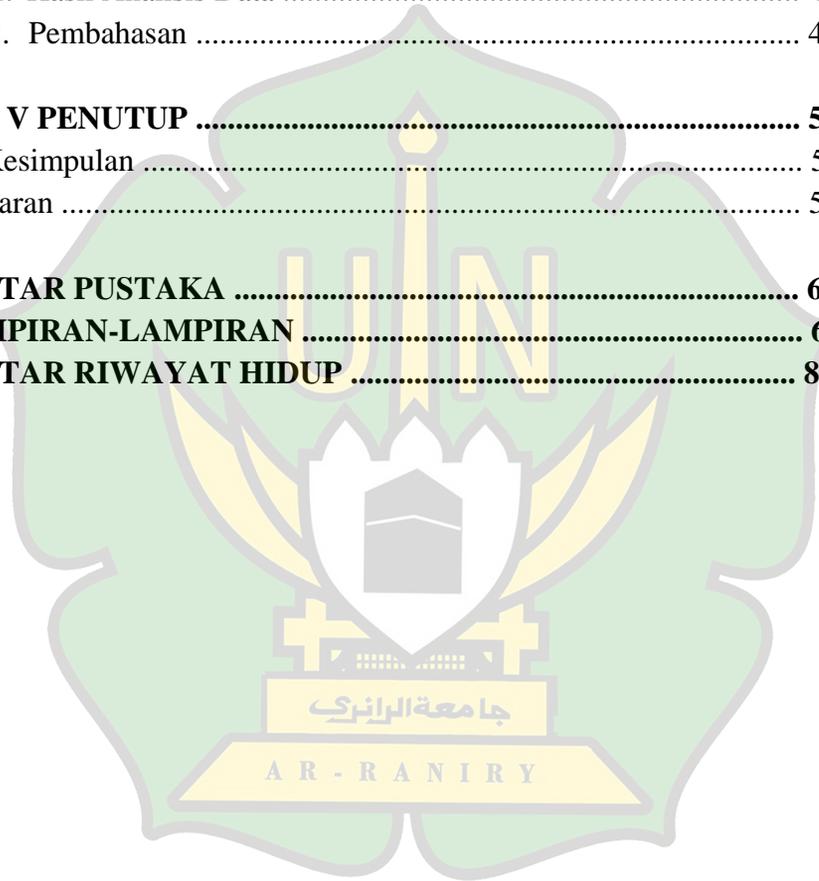
Putri Diana Sinta

DAFTAR ISI

Halaman

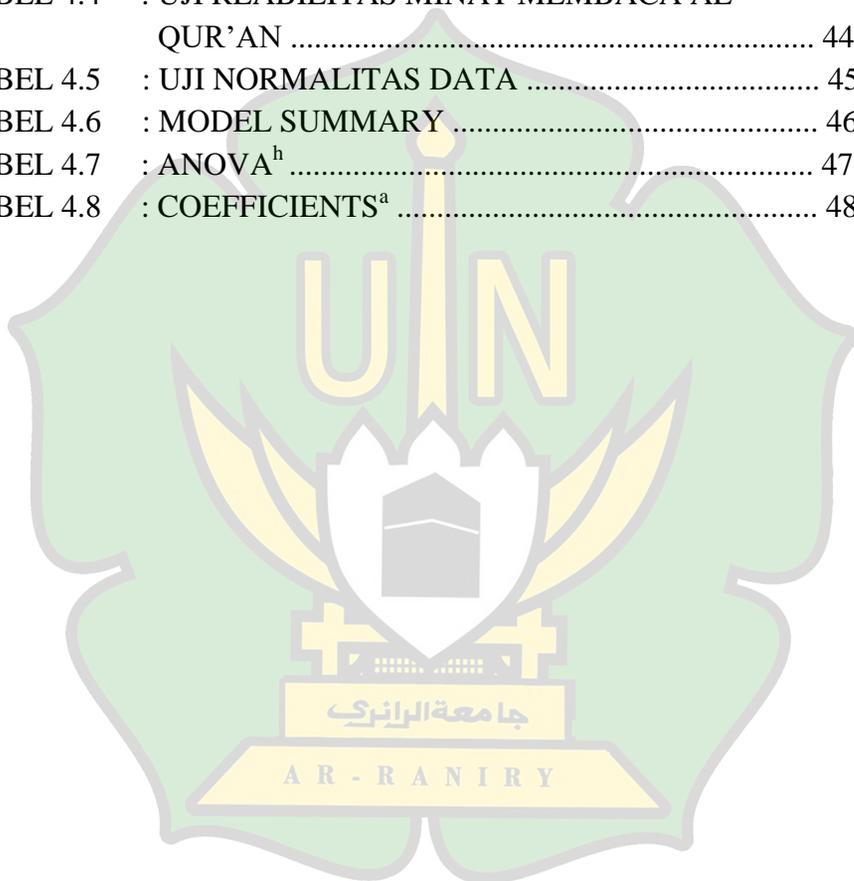
HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iii
ABSTRAK	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Hipotesa Penelitian	7
G. Sistematika Pembahasan	7
BAB II KAJIAN PERPUSTAKAAN DAN TEORI	8
A. Kajian Kepustakaan	8
B. Kerangka Teori	10
1. Pengaruh Game Online	10
2. Tinjauan Tentang Minat Membaca Al-Qur'an	13
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Jenis Penelitian	19
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	19
C. Populasi Dan Sample	19
D. Teknis Pengumpulan Data	23

E. Instrumen Penelitian	33
F. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Penelitian	37
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	37
2. Hasil Analisis Data	41
B. Pembahasan	48
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	84



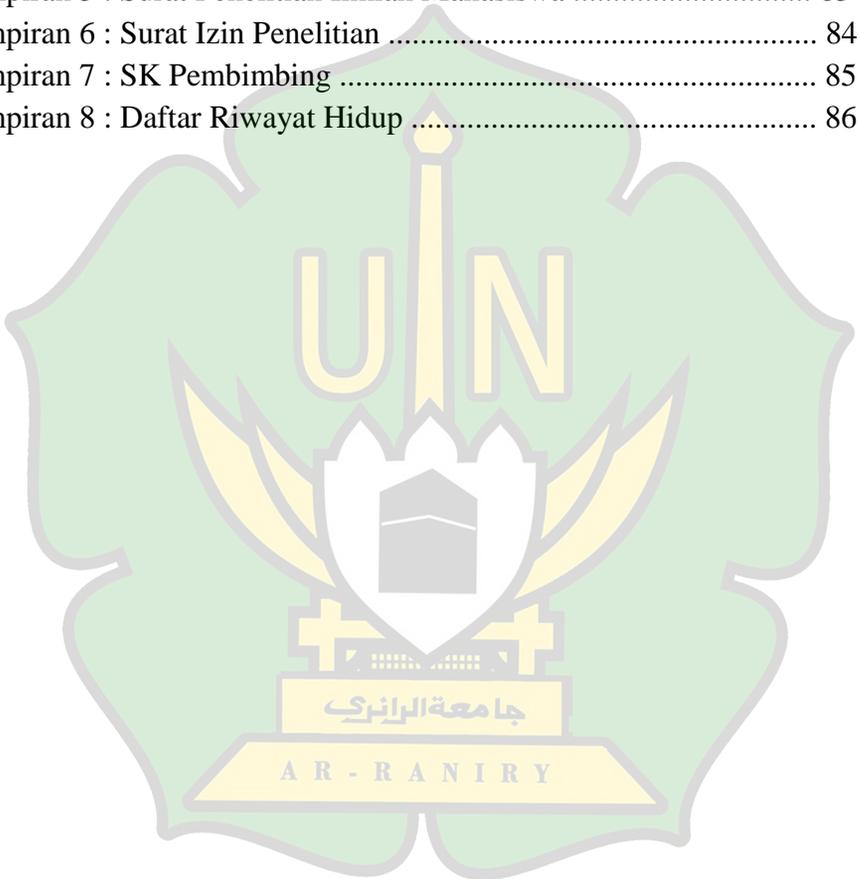
DAFTAR TABEL

TABEL 4.1	: UJI VALIDITAS <i>GAME ONLINE</i>	42
TABEL 4.2	: UJI VALIDITAS MINAT MEMBACA AL- QUR'AN.....	43
TABEL 4.3	: UJI REABILITAS <i>GAME ONLINE</i>	44
TABEL 4.4	: UJI REABILITAS MINAT MEMBACA AL- QUR'AN	44
TABEL 4.5	: UJI NORMALITAS DATA	45
TABEL 4.6	: MODEL SUMMARY	46
TABEL 4.7	: ANOVA ^h	47
TABEL 4.8	: COEFFICIENTS ^a	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuesioner Penelitian	65
Lampiran 2 : Contoh Kuesioner Yang Telah Diisi Responden	74
Lampiran 3 : Tabulasi Hasil Kuesioner Responden	78
Lampiran 4 : Gambar/Dokumentasi Penelitian	79
Lampiran 5 : Surat Penelitian Ilmiah Mahasiswa	83
Lampiran 6 : Surat Izin Penelitian	84
Lampiran 7 : SK Pembimbing	85
Lampiran 8 : Daftar Riwayat Hidup	86



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 : Anak-Anak Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh Sedang *Bermain Game* 13
- Gambar 2.2 : Anak–Anak Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh Bergegas Ketempat Ngaji 17



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan amanah yang dianugerahkan oleh Allah Swt Sang Maha Pencipta, kepada setiap orang tua guna menjadi penerus kehidupan. Di antara bentuk ketakwaan seorang hamba kepada Allah Swt adalah tercermin dalam menjaga amanah ini. Dalam ajaran Islam, anak tidak hanya sekedar konsekuensi dari pemenuhan kebutuhan biologis orang tua. Tetapi anak merupakan titipan Allah Swt yang harus dipertanggungjawabkan kepada-Nya. Oleh karena itu, orang tua memiliki tanggung jawab besar dalam mendidik anak, termasuk di dalamnya tugas memberikan pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian yang sesuai dengan ajaran islam kepada anak yang bersangkutan.¹

Keluarga dan orang tua memiliki peranan yang sangat signifikan dalam membentuk karakter yang berkualitas bagi penerus bangsa. Betapa tidak, lingkungan keluarga dan orang tualah yang menjadi teladan sekaligus madrasah pertama bagi anak-anak, baik dalam aspek pendidikan maupun sosial. Pada dasarnya, orang tua sebaiknya tidak terlalu mengekang anak, melainkan memberikan kesempatan untuk mengeksplorisasikan dan mengekspresikan dunianya. Dunia anak bisa dikatakan sebagian besar merupakan kehidupan bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dapat menghilangkan rasa bosan dan lelah. Namun usia anak pada umumnya yang memasuki masa remaja adalah dimana masa perkembangan individu dimulai, yang sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter dan kualitas anak. Masa remaja atau masa muda itu merupakan periode yang penuh dengan harapan, penuh dengan cita-cita dan penuh dengan romantika kehidupan yang begitu indah, maka dari itu pantas bila

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

para pemuda dan para remaja dianggap sebagai salah satu penentu kemajuan dan mundurnya suatu Negara, karena terbukti sesuai dengan fitrohnya pemuda dan remaja merupakan tulang punggung bangsa dan penerus perjuangan. Hal ini sejalan dengan pandangan Syekh Mustofa Al-Ghalayani seorang pujangga Mesir lewat sebuah syairnya menyatakan: “Sesungguhnya pada tangan-tangan pemudalah urusan umat dan pada kaki-kaki merekalah terhadap kehidupan umat”.

Beberapa tahun terakhir menunjukkan pembentukan karakter dan kualitas anak semakin terbantu oleh perkembangan berbagai teknologi yang semakin canggih, kemajuan teknologi ini tidak hanya bisa dirasakan dikota-kota besar saja, akan tetapi kota-kota kecil dan desa juga telah terkontaminasi oleh kecanggihannya. Perkembangan teknologi yang pesat ini diharapkan memberikan dampak positif bagi pendidikan, namun seringkali menjadi bumerang. Kemudahan akses teknologi seperti internet seharusnya mendukung kemajuan pendidikan, tetapi telah menjadi kebutuhan yang harus terpenuhi dalam aktivitas manusia. Internet, sebagai salah satu contoh teknologi maju, digunakan oleh berbagai kalangan, dari anak-anak bahkan remaja dan juga dewasa untuk memperoleh informasi dan sebagai sarana hiburan. Salah satu teknologi yang banyak diminati anak-anak bahkan remaja dan juga dewasa adalah permainan daring (*Game Online*) baik itu melalui *Handphone* (HP), Laptop, maupun *Computer*. Dalam 10 tahun terakhir, permainan eletronik ini semakin populer, yang terlihat dari banyaknya pusat permainan (*Game Center*) yang tersebar dilingkungan sekitar.²

Game Online merupakan salah satu jenis permainan yang membutuhkan banyak pemain, memerlukan koneksi internet dan bisa menghabiskan banyak waktu serta uang. Aktivitas ini seringkali membutuhkan konsentrasi tinggi dan interaksi dengan pemain lain. Banyak orang, termasuk anak-anak dan orang dewasa cenderung

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

menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *Game Online*, yang dapat menyebabkan kecanduan dan gangguan jiwa. Dalam hal ini, perlu diperhatikan bahwa makna bermain yaitu aktivitas yang biasanya dilakukan untuk kesenangan intrinsik. Hal ini sesuai dengan ajaran Rasulullah Saw yang menegaskan pentingnya memberikan ruang untuk kesenangan dalam aktivitas bermain.

Dengan demikian bermain sangat diperkenankan dalam ajaran Islam, karena merupakan bagian dari kehidupan manusia yang memberikan kesenangan. Hal ini sesuai dengan yang telah dijelaskan dalam Al-Qur`an Surah Muhammad 47:36 :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِن تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلُكُمْ أَمْوَالَكُمْ

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

Islam mengizinkan bermain sebagai kegiatan yang memberikan kesenangan, tetapi juga mengingatkan agar ummat nya tidak melalaikan kewajiban agama dan menyia-nyiaikan waktu, sesuai dengan yang terkandung dalam Al-Qur`an Surah Al Jumu'ah /62:11

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۗ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

“Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “apa yang disisih Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan”, dan Allah sebaik-baik pemberi rezeki”. (QS. Al-Jumu`ah: 11).³

³ Departemen Agama RI, *Alqur`an dan Terjemahnya*(Bandung 06)

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

Segala sesuatu pasti ada dampak positif dan negatif, begitu juga dengan *Game Online*, meskipun *Game Online* memiliki dampak positif seperti memfasilitasi interaksi sosial dan kesempatan bisnis, penting bagi pemain untuk mengatur waktu dengan baik. Bermain *Game Online* dapat meningkatkan tingkat berpikir dan respons anak, serta menjadi saluran pengeluaran kekesalan tanpa merugikan diri sendiri ataupun orang lain. Namun pada realitanya, bermain *Game Online* yang berlebihan akan membawa dampak yang negatif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu rumah warga (Ny S) yang tepatnya di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh pada November 2023, dalam hal ini penulis mewawancarai beberapa anak yang berusia 10-12 tahun yang berada di sekitar rumah tersebut. Ditemukan bahwa mereka cenderung menghabiskan waktu bermain *Game Online* selama satu hingga empat jam per hari, bahkan mengabaikan jadwal mengaji yang sudah ditetapkan. *Game online* menjadi pengaruh salah satunya dalam kegiatan belajar mengaji yang menyebabkan anak-anak malas pergi mengaji, malas mengulang hafalan/murajaah, malas belajar dirumah, dan tak jarang orang tua harus membelikan Hp untuk anak agar tidak mengganggu/meminta Hp orang tua. Kecanduan bermain *Game Online* juga terjadi, yang mengakibatkan anak-anak menghabiskan waktu luang mereka hanya untuk bermain *Game*.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Irwan dengan judul “*Modeling Analysis Effect Of Online Game To Individual Quality*”, menemukan bahwa kecanduan *Game Online* dapat merusak perilaku sosial, kepedulian, dan aktivitas keagamaan anak.⁴ Pengaruh

⁴ Saptani Rahayu, Irwan Christanto Edy, “Modeling Analysis Effect of *Online Game* to Individual Quality,” *Jurnal European Business and Management* 7, No. 6 (2015): 219.

negatif *Game Online* yang mampu mempengaruhi aktifitas keagamaan bagi anak menjadi penyebab anak malas meluangkan waktu untuk shalat dan membaca Al-Qur'an, terutama dalam hal membaca Al-Qur'an.

Maka dari itu *Game Online* menjadi suatu fenomena sosial yang begitu sangat membudaya dan memiliki efek di kalangan anak, remaja, dan bahkan dewasa saat ini. Penulis beranggapan bahwa kecanduan bermain *Game Online* pada anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh menyebabkan adanya pengaruh terhadap minat membaca Al-Qur'an. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tergugah hati untuk meneliti lebih lanjut tentang permasalahan tersebut guna untuk meninjau sejauh mana **Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.**

B. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini, fokus terbatas pada pengaruh bermain *Game Online* terhadap minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh, dengan rentang usia anak 10-12 tahun. Pembatasan masalah mencakup pada fokus utamanya yaitu memahami hubungan antara bermain *Game Online*, perkembangan anak aspek-aspek spesifik dalam minat membaca Al-Qur'an yang akan dievaluasi dalam konteks ini atau kecenderungan mereka untuk terlibat dalam aktivitas keagamaan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat keaktifan bermain *Game Online* anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh?
2. Bagaimana minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh?

3. Bagaimana pengaruh bermain *Game Online* terhadap minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui tingkat keaktifan bermain *Game Online* anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.
2. Untuk mengkaji minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh
3. Untuk mengetahui intensitas serta menganalisis pengaruh bermain *Game Online* terhadap minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini bisa dilihat dari dua aspek, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya tentang pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an.

2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi Anak

Mengkaji minat anak terhadap *game online* dapat membantu mengurangi dampak negatif bermain *game online* terhadap minat mereka dalam membaca Al-Qur'an.

- b. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

Memberikan pemahaman atau gambaran kepada orang tua maupun masyarakat tentang pentingnya minat membaca Al-Qur'an dapat membantu mereka memotivasi anak-anak untuk lebih giat membaca Al-Qur'an.

F. Hipotesa Penelitian

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

1. Tingkat keaktifan bermain *Game Online* anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada tingkat tinggi.
2. Minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada tingkat rendah.
3. Bermain *Game Online* memiliki pengaruh negatif terhadap minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menjelaskan urutan yang akan dibahas dalam penyusunan laporan penelitian. Sistematika diungkapkan dalam bentuk narasi singkat masing-masing bab, bukan numerik seperti daftar isi.

Bab I yaitu, bagian pendahuluan ini di dalamnya berisi latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesa penelitian, sistematika pembahasan.

Bab II yaitu, berisi tentang tinjauan pustaka dan kerangka teori yang menjadi landasan teori pada landasan ini.

Bab III yaitu, berisi tentang metodologi penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data.

Bab IV yaitu, berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan

Bab V yaitu, berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran hasil penelitian.

BAB II KAJIAN PERPUSTAKAAN DAN TEORI

A. Kajian Kepustakaan

Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan tinjauan pustaka untuk memastikan apakah penelitian serupa telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan tinjauan tersebut, penulis menemukan beberapa penelitian yang sinkron dengan penelitian ini, adapun penelitian-penelitiannya sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes *Game Center* Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fitur komunitas online pada game menyebabkan kecanduan dan perilaku negatif pada remaja. Sentralisasi penelitian ini adalah pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap perilaku remaja, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih fokus pada pengaruh *Game Online* terhadap minat baca Al- Qur’an.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Nisrina Fatmahan dalam jurnal Edukasi Nonformal dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Game Online* berdampak negatif pada motivasi belajar siswa, dimana kecanduan *Game Online* mempengaruhi prestasi akademik mereka.⁵ Kesamaan dengan penelitian penulis terletak pada pengaruh *Game Online* yang diteliti, sedangkan perbedaannya adalah Nisrina Fatmahan menggunakan metode jenis penelitian pustaka sedangkan peneliti menggunakan metode jenis penelitian kuantitatif dan terfokus pada minat membaca Al-Qur’an.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Tri Rizqi Arantoro dalam Jurnal Teknik Informatika Musawaras dengan judul “Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar”. Dari hasil penelitian

⁵ Nisrinafatmahan, “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Anak,” *Jurnal Edukasi Non Formal* vol 1, No. 2 (April 2020)

tersebut menunjukkan bahwa faktor-faktor penyebab *Game Online* lebih menarik daripada pelajaran sekolah berpengaruh pada penurunan prestasi belajar remaja.⁶ Persamaan dalam penelitian tersebut adalah sama-sama membahas tentang *Game Online* sedangkan perbedaannya yaitu Tri Rizqi Ariantoro fokus pada pembahasan prestasi belajar pelajar sedangkan peneliti membahas tentang minat membaca Al-Qur'an.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Siprianus Koi, Sudiawati, dan Lasri tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Aktivitas Belajar Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Magelang” penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain komparatif, yang mana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain *Game Online* memiliki aktivitas belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan yang tidak bermain. Esensi penelitian ini adalah dampak permainan *Game Online* terhadap aktivitas belajar anak-anak pada tingkat sekolah dasar kelas III dan IV. Sementara itu, penelitian yang peneliti lakukan lebih memusatkan perhatian pada dampak permainan *Game Online* terhadap minat baca Al-Qur'an.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Astutik Nur Qoomariyah tahun 2018 yang berjudul “Perilaku Penggunaan Internet Pada Kalangan Remaja di Perkoataan”, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif survei. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja diperkotaan menggunakan internet untuk informasi, aktivitas kesenangan, komunikasi, dan transaksi. Penelitian ini fokus pada Perilaku Penggunaan Internet Pada Kalangan Remaja di Perkoataan, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih berfokus pada pengaruh *Game Online* terhadap minat membaca Al- Qur'an.

⁶ ri Rizqi Ariantoro, “Dampak *Game online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar,” *Jurnal JUTIM vol 1*, No. 1 (Desember 2016)

B. Kerangka Teori

1. Pengaruh *Game Online*

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaruh adalah daya yang ada atau muncul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, dan perbuatan seseorang.⁷ Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan sesuatu daya yang dapat membentuk sesuatu yang lain. Dalam hal ini pengaruh lebih condong kedalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada pribadi seseorang.

Pengaruh dapat dibagi menjadi 2, pengaruh positif dan juga pengaruh negatif. Maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh adalah sesuatu hal (bermain *Game Online*) yang dapat mempengaruhi minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh. Pada penelitian ini peneliti menggunakan persepsi menurut Jean Piaget sebagai kerangka teori yang merupakan salah satu teori terpenting dalam psikologi perkembangan anak. Piaget mengusulkan bahwa anak-anak melewati serangkaian tahap perkembangan kognitif yang terstruktur secara universal. Meskipun Piaget tidak mendefinisikan pengaruh secara eksplisit, teorinya menunjukkan bahwa pengaruh dari lingkungan sosial dan pengalaman baru sangat penting dalam perkembangan kognitif anak. Pengaruh ini bekerja melalui mekanisme asimilasi, akomodasi, dan interaksi sosial yang membantu anak-anak memahami dan menginterpretasikan dunia disekitar mereka.

Selanjutnya kata *Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan melalui perangkat seperti Komputer, Laptop, dan Smartphone atau Gadget yang terhubung dengan jaringan atau internet. Menurut Young sebagaimana yang dikutip Misnawati mengatakan *Game Online* merupakan jenis permainan yang memerlukan jaringan internet. *Game* ini memiliki aturan, menghasilkan pemenang dan pecundang, serta dapat melibatkan banyak pemain

⁷ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), hlm. 1045.

secara simultan, yang membuatnya menarik dan berpotensi menyebabkan kecanduan. Adapun gejala yang dirasakan oleh orang yang mengalami kecanduan *Game Online* meliputi: *Salience, Tolerance, Mood Modification, Relapse, Withdrawal, Conflict dan Problems.*

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *Game Online* memberikan kesenangan dan kebahagiaan melalui perangkat yang terhubung ke internet. Adapun jenis-jenis *Game Online* diantaranya : *Action Games, Adventure, Role Play Games (RPG), Simulation, Strategi, Sports, Mobile Legend, PUBG Mobile, Free fire, Puzzle Games, Shooter Game, Higgs Domino Islands* dan lainnya.

a. Dampak Bermain *Game Online*

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

1) Dampak Positif

- a) Meningkatkan *kosentrasi*
- b) Meningkatkan kemampuan membaca
- c) Melatih kemampuan bekerjasama
- d) Meningkatkan kemampuanberbahasa Inggris
- e) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan tentang *Computer* maupun *Gedge*
- f) Menjadikan disiplin
- g) Memiliki banyak teman baru tanpa harus pergi keluar

2) Dampak Negatif

- a) Dari segi jasmani, kecanduan *Game Online* mengakibatkan kesehatan menurun.⁸
- b) Dari segi Psikologi, *Game Online* dapat merusak perkembangan mental seseorang.
- c) Dari segi waktu, permainan ini menarik para gamers untuk duduk

⁸ Ayu Rini, Menanggulangi *Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 32.

didepan layar selama berjam-jam. Hal ini menyebabkan lalai dalam beribadah, juga berpengaruh pada tugas-tugas yang harus di selesaikan, seperti belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan anggota keluarga menjadi terlupa.⁹

- d) Dari segi keuangan (Mengajarkan pemborosan)
- e) Membuat Kecanduan.
- f) Mendorong melakukan hal-hal negatif/perilaku agresif.¹⁰
- g) Terbengkalai kegiatan dunia nyata.
- h) Terosilasi dari kehidupan sosial.
- i) Pola makan tidak teratur.
- j) Menyebabkan emosional mudah terganggu.
- k) Cenderung mempunyai sifat tertutup.
- a. Faktor-Faktor Penyebab Terpengaruh *Game Online*
 - 1) Faktor-faktor internal :
 - a) Keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*.
 - b) Rasa bosan yang di rasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah.
 - c) Ketidak mampuan mengatur atau mengerjakan aktivitas penting lainnya.
 - d) Kurangnya pengontrolan dalam diri anak, sehingga anak kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari berbagai *Game Online* secara berlebihan.
 - 2) Faktor-faktor eksternal :
 - a) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *Game Online*.
 - b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga anak memilih alternatif bermain *Game* Sebagai aktivitas yang menyenangkan.

⁹ Fathimah Adz & Sister, *Kado Terindah Untuk Sahabat Hijrah*, (Surabaya: Seniman Publisher, 2018), hlm. 92.

¹⁰ Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam, 2016), hlm. 58.

- c) Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan pokok anak seperti bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.¹¹
- 3) Faktor-faktor Situasional :
 - a) Mengarah pada saat bermain *Game Online* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman dapat menjadi penyebab terjadinya kecanduan *Game Online*.



Gambar 2.1 Anak-Anak Gampong Lambaro Skep Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh Sedang Bermain Game Bersama

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 aktivitas sesuai dengan keinginannya, biasanya terkait dengan hal-hal yang memberikan kesenangan dan kebahagiaan. Menurut Syah, “Secara sederhana, minat (*Interest*) berarti

¹¹ Masya and Candra, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* tahun 2015/2016.”

kecenderungan dan kegiairahan yang tinggi terhadap sesuatu dan berfungsi untuk mencapai sesuatu, berhubungan erat dengan pikiran dan perasaan.

Membaca dalam Bahasa Indonesia yakni berasal dari kata “baca” yang berarti mengucapkan lafadz bahasa lisan dengan aturan tertentu.¹² Membaca merupakan suatu cara untuk memperoleh informasi dari suatu yang ditulis dan penting untuk menggali ilmu pengetahuan. Di era Globalisasi, kemanapun membaca sangat penting untuk mendapatkan pengetahuan. Membaca juga merupakan jendela untuk melihat hazanah ilmu pengetahuan dan jalan lapang untuk memahami dunia.

Al-Qur’an berasal dari bahasa Arab yaitu qara’a-yaqrau-qur’an yang berarti bacaan. Al-Qur’an diturunkan kepada Nabi saw secara berangsur-angsur dan juga disampaikan secara mutawatir. Menurut Syaikh Wahbah az-Zuhali dalam karyanya at-Tafsir al-Munir sebagaimana yang dikutip Muhammad Aqil Haidar, Al-Qur’an ialah firman (wahyu) Allah Swt yang merupakan mukjizat diturunkan kepada Nabi Muhammad saw dalam bahasa Arab, tertulis dalam mushaf-mushaf dan dianggap sebagai ibadah saat dibaca. Menurut Manna’ Al-Qathathan sebagaimana dikutip Ulya mengatakan Al-Qur’an ialah wahyu Allah swt yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw yang jika dibaca bernilai ibadah. Al-Qur’an merupakan sumber ajaran Islam yang pertama dan juga utama, berisi wahyu Allah Swt yang disampaikan melalui malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad Saw secara berangsur-angsur, sebagai pedoman hidup umat islam. Adapun keutamaan dalam Membaca Al-Qur’an sangatlah banyak pastinya. Allah Swt telah menjanjikan pahala besar bagi “sahabat Al-Qur’an yang merealisasikan ajarannya. Allah Swt juga akan menambahkan keutamaan dan kemuliaan bagi mereka, yang kadarnya itu tiada yang mengetahui kecuali Allah Swt.¹³

¹² Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 3 (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 266

¹³ Mahmud Al-Dausary, *Keutamaan Al-Qur’an*, e-book Islami, (t.p.: t.tp, 2013), hlm 70

Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surat Fatir ayat 29-30:

إِنَّ الَّذِينَ يَتْلُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَعَلَانِيَةً يَرُجُونَ تِجَارَةً لَّن تَبُورَ
وَأَنْفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا

لِيُؤْتِيَهُمْ أُجُورَهُمْ وَيَزِيدَهُم مِّن فَضْلِهِ إِنَّهُ غَفُورٌ شَكُورٌ

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

Nabi Muhammad Saw pernah bersabda akan keutamaan dan kelebihan membaca Al-Qur'an dalam hadits yang diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim yang mana hadist tersebut menjelaskan akan dorongan kepada ummat islam untuk selalu berusaha membaca Al-Qur'an, dengan jaminan pahala dan kedudukan yang tinggi disisi Allah Swt, baik bagi yang mahir maupun yang terus berusaha meskipun mengalami kesulitan.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa minat membaca Al-Qur'an adalah keadaan di mana seseorang yang memiliki ketertarikan dan keinginan kuat untuk mempelajari Al-Qur'an secara sukarela. Individu dengan minat ini akan bersungguh-sungguh memahami dan mengamalkan ajaran Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari tanpa paksaan dari pihak lain.

Pada penelitian ini peneliti juga menggunakan persepsi menurut Vygostsky sebagai kerangka teori yang mana teori Vygostsky ini menekankan bahwa perkembangan kognitif adalah hasil dari interaksi dinamis antara anak dan lingkungannya. Pembelajaran dan perkembangan terjadi melalui proses sosial dan budaya, di mana anak-

anak dibantu oleh orang lain untuk mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi atau dapat diartikan juga membantu memahami peran lingkungan sosial terutama dalam minat membaca Al-Qur'an.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca Al-Qur'an

Menurut Taufani, sebagaimana yang dikutip Rizka Setiyani mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca terdiri dari faktor personal (usia, intelegasi, kemampuan membaca, sikap, dan kondisi psikologis) dan faktor institusional (ketersediaan buku, jenis buku, status sosial orang tua, dan latar belakang keluarga).¹⁴

Menurut Rahim, sebagaimana dikutip Encang Saepuddin menegaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca adalah Faktor Fisiologis, Intelektua, Lingkungan, Psikologis.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca Al-Qur'an pada anak meliputi faktor internal dan eksternal, ketersediaan waktu, kondisi sosial ekonomi keluarga, pengaruh lingkungan, dan motivasi internal. Selanjutnya teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik juga digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini guna untuk menilai faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

¹⁴ Rizka Setiyani dan Nedin Badruzzaman, Tatan Muhajang, "Pengaruh Penguasaan Ilmu Tajwid terhadap Minat Membaca Al-Qur'an," *Proceedings- Open Acces 1*, No. 1 (2018)



Gambar 2.2 Anak Anak Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh Bergegas Ke Tempat Ngaji

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu konsep yang bersifat abstrak guna memudahkan pengukuran suatu variabel. Hal ini juga berfungsi sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan penelitian. Penelitian ini terdiri dari dua variable utama yang memerlukan definisi operasional untuk menghindari kesalahpahaman terhadap permasalahan penelitian ini, maka dari itu penulis memperjelas definisi operasional yang menjadi fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bermain *Game Online* adalah jenis permainan berbasis video yang dapat dimainkan melalui jaringan internet. *Game* ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan pemain lain diberbagai lokasi, secara kompetitif maupun

komperatif. *Game online* biasanya membutuhkan perangkat seperti *komputer*, *smartphone*, atau konsol *game*, serta koneksi internet untuk menjalankannya. Ciri khas game online meliputi ; interaksi real-time, berbasis jaringan, fitur multiplayer, beragam genre. Game online menjadi sangat populer karena memberikan pengalaman dinamis, tantangan yang beragam, serta aspek sosial dalam menjalin hubungan dengan pemain lain.

2. Minat membaca Al-Qur'an adalah keinginan atau ketertarikan yang kuat dalam diri seseorang untuk membaca, memahami, dan mempelajari isi Al-Qur'an secara konsisten. Minat ini ditandai oleh antusiasme, kesadaran spiritual, serta upaya meningkatkan kualitas bacaan.

Adapun standar membaca Al-Qur'an yang baik bagi anak khususnya anak yang berusia 10-12 tahun meliputi ; lancar membaca huruf hijaiyah tanpa mengeja, menguasai hukum dasar tajwid, (tartil) membaca perlahan jelas dan sesuai makhraj, (hafalan) menghafal surat pendek, adab, (pemahaman) mengenal makna sederhana ayat Al-Qur'an. Pendekatan-pendekatan ini dilakukan bertahap sesuai kemampuan anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Empirical Research*) berbentuk kuantitatif *Ex-Post Facto* yang meneliti pengaruh antara variabel. Penelitian ini disebut *Ex-Post Facto* karena variabel yang diteliti sudah terjadi, sehingga peneliti tidak perlu memberikan perlakuan terhadap variabel tersebut.¹⁵

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian, Penelitian ini dilakukan di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena melihat sebagian besar anak-anak yang terdapat pada lokasi tersebut minat membaca Al-Qur'an sangat kurang.
2. Waktu Penelitian
Adapun waktu kegiatan pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan November 2024.

C. Populasi Dan Sample Penelitian

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dengan kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari, diamati, dan dianalisis kemudian ditarik kesimpulan.¹⁶ Dalam penelitian ini, populasi yang dipilih adalah anak-anak berusia 10-12 tahun yang tinggal di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh dengan jumlah total 400 orang anak.

Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek suatu penelitian. Dalam pengambilan sampel yang diteliti, penulis berpedoman pada pendapat yang dikemukakan oleh Suharismi

¹⁵ Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 04), 15.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*, 6 (Bandung: Alfa Beta, 2014), hlm 199

Arikunto. Apabila jumlah populasi kurang dari 100 maka seluruh populasi digunakan sebagai sampel, tetapi apabila jumlah populasi lebih dari 100 maka jumlah sampel dapat diambil antara 10% atau 20%.¹⁷ Mengacu pada pendapat di atas, teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling acak sederhana / random (memilih 30 anak secara acak sehingga setiap anak memiliki peluang yang sama untuk terpilih).

Dengan jumlah anak berusia 10-12 tahun di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh yang mencapai 400 orang anak, yang mana lebih dari 100 maka jumlah sampel dapat diambil antara 10% atau 20%.¹⁸

Adapun responden tambahan adalah orang tua, guru mengaji atau imam mesjid (tokoh agama), kepala desa, dan tokoh masyarakat.

Alasan utama pengambilan sampel berjumlah 30 orang anak meliputi :

1. Populasi Dan Sampel

Populasi : Total anak-anak digampong (400 orang anak)

Sampel : sebagian kecil dari populasi yang dipilih untuk penelitian (30 orang anak)

Karena jumlah populasi terlalu besar untuk diobservasi secara menyeluruh, maka pengambilan sampel dilakukan untuk menghemat waktu, biaya, dan tenaga tanpa mengurangi kualitas hasil penelitian.

2. Mengapa Hanya 30 Anak?

Prinsip Statistik (Hukum Bilangan Besar) :

Dalam statistik, jumlah 30 dianggap cukup untuk menganalisis populasi karena Sudah memenuhi syarat minimum untuk distribusi normal (data cenderung representatif), memberikan hasil yang akurat, meskipun tidak melibatkan seluruh populasi.

Efisiensi Sumber Daya :

Menganalisis 400 anak akan memakan waktu lama dan membutuhkan lebih banyak biaya, sedangkan mengambil 30 anak

¹⁷ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 6 (Jakarta: Rineka, 2011),13

¹⁸ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 6 (Jakarta: Rineka, 2011),13

saja sudah cukup memberikan gambaran umum kondisi populasi.

Representasi Proporsional :

Dengan memilih 30 anak dari 400, peneliti telah mengambil 10% dari populasi. 10% adalah persentase yang cukup untuk mewakili populasi dalam penelitian skala kecil hingga menengah.¹⁹

Homogenitas Populasi :

Jika karakteristik anak-anak di Gampung (usia, aktivitas, lingkungan) relatif seragam, sampel 30 orang dapat mewakili seluruh populasi.

3. Bagaimana Memilih 30 Anak?

Penulis menggunakan metode sampling yang valid:

Sampling Acak Sederhana / Random (Memilih 30 anak secara acak sehingga setiap anak memiliki peluang yang sama untuk terpilih).

Sampling Proporsional (Jika ada kelompok tertentu misalnya laki-laki/perempuan, dapat memastikan sampel 30 orang ini mencakup proporsi yang sama seperti di populasi)

4. Dapat Disimpulkan

Jumlah anak di Gampung adalah 400 orang anak dikarenakan peneliti tidak mungkin mengobservasi semuanya, peneliti memilih 30 anak sebagai sampel, yang diambil secara acak. Pemilihan jumlah 30 ini didasarkan pada prinsip statistik, di mana 30 dianggap jumlah minimum yang cukup untuk distribusi normal. Dengan mengambil 10% dari populasi, peneliti bisa mendapatkan gambaran umum yang valid dan representatif. Selain itu, karakteristik anak-anak di Gampung ini cenderung homogen, sehingga 30 anak dapat mewakili populasi secara keseluruhan. Peneliti juga menggunakan metode sampling acak sederhana agar hasilnya tidak bias. Pendekatan ini efisien dan tetap dapat memberikan data yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan penelitian ini.

¹⁹ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 6 (Jakarta: Rineka, 2011),13

5. Pembagian Populasi Berdasarkan Dusun

Total populasi anak di Gampong adalah 400 anak, yang tersebar ke dalam empat dusun (Dusun Blang, Dusun Geulumpang, Dusun Inti Jaya, Dusun Suka Maju) sebagai berikut:

Dusun A (Blang) : 100 anak

Dusun B (Geulumpang) : 150 anak

Dusun C (Inti Jaya) : 50 anak

Dusun D (Suka Maju) : 100 anak

Total populasi = 400 anak

6. Pembagian Sampel Secara Proporsional

Peneliti membaginya berdasarkan proporsi populasi setiap dusun. Berikut caranya:

Hitung proporsi anak di setiap dusun:

Dusun A: $(100/400) \times 30 = 7,5 \rightarrow 8$ anak

Dusun B: $(150/400) \times 30 = 11,25 \rightarrow 11$ anak

Dusun C: $(50/400) \times 30 = 3,75 \rightarrow 4$ anak

Dusun D: $(100/400) \times 30 = 7,5 \rightarrow 8$ anak

Dari setiap dusun, peneliti memilih anak-anak secara acak. Ini memastikan bahwa setiap anak dalam dusun memiliki peluang yang sama untuk terpilih, sehingga tidak ada bias dalam pemilihan sampel. Total populasi anak di Gampong adalah 400 anak, yang tersebar di empat dusun. Untuk memastikan bahwa sampel ini valid dan representatif, peneliti menggunakan metode stratifikasi, di mana sampel diambil secara proporsional dari setiap dusun. Jumlah sampel 30 anak dibagi sebagai berikut: 8 anak dari Dusun A, 11 anak dari Dusun B, 4 anak dari Dusun C, dan 8 anak dari Dusun D. Anak-anak dari setiap dusun dipilih secara acak untuk menghindari bias. Dengan cara ini, sampel 30 anak tetap valid untuk menggambarkan populasi secara keseluruhan."

7. Kenapa Jumlah 30 Anak Tetap Cukup?

Proporsi Terwakili: Setiap dusun memiliki perwakilan sesuai proporsinya, sehingga sampel tetap mencerminkan populasi secara keseluruhan.

Karakteristik Seragam: Jika anak-anak di setiap dusun memiliki

karakteristik yang relatif homogen, jumlah 30 anak sudah cukup. Standar Statistik: Jumlah 30 adalah angka minimum yang diakui dalam statistik untuk analisis distribusi normal.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk menghasilkan dan mengumpulkan data yang valid dan juga sesuai dengan kenyataan. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang bertujuan menjawab ketiga rumusan masalah yang telah tercantum pada bab 1 :

1. Observasi

Teknik observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif terstruktur yang mana peneliti ikut serta dalam kegiatan sehari-hari anak-anak, baik saat mereka bermain *Game Online* maupun membaca al-qur'an, dan pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang sudah dirancang sebelumnya dengan indikator yang spesifik. Adapun indikator yang bisa diamati meliputi, interaksi anak dengan teman atau keluarga saat bermain *game* dan membaca al-qur'an, durasi bermain *game* dan durasi membaca al-qur'an persesinya, kesulitan atau hambatan yang dihadapi anak saat membaca al-qur'an, motivasi dan minat anak selama melakukan kedua aktivitas tersebut.

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (Angket) yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner terstruktur dengan kombinasi pertanyaan tertutup dan terbuka, yang mana guna pertanyaan tertutup untuk mengukur aspek kuantitatif seperti frekuensi, durasi, dan jenis kegiatan. Sedangkan guna pertanyaan terbuka untuk mendapatkan wawasan kualitatif tentang motivasi, sikap dan pandangan anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh terhadap bermain *game online* dan membaca Al-Qur'an.

KUESIONER PENELITIAN

Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

Identitas

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

A. Kata Pengantar

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

B. Petunjuk Pengisian

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

2. Keterangan:

SS : Sangat Setuju = 4

S : Setuju = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

3. Langkah mengisi kuesioner

a. Baca dan pahami setiap pernyataan dalam kuesioner

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

c. Berilah tanda centang sesuai dengan pilihan teman-teman

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya sangat suka bermain <i>Game Online</i>				
2	Saya tidak mau mengaji jika sudah bermain <i>Game Online</i>				

Kuesioner Bermain *Game Online*

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

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

	membaca Al-Qur'an saja				
18	Bermain <i>Game Online</i> mampu melatih konsentrasi saya.				
	Total				

Kuesioner Minat Membaca Alqur'an

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

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

Pertanyaan Terbuka (Opsional)

1. Bagaimana perasaan anda tentang waktu yang anda habiskan untuk bermain *Game Online* dibandingkan dengan membaca Al-Qur'an

Jawaban :

2. Apakah ada faktor lain yang mempengaruhi minat anda dalam membaca Al-Qur'an selain bermain *Game Online*

Jawaban :

3. Wawancara

Dalam penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terpimpin, dimana pertanyaan telah disusun sebelumnya.²⁰ Pewawancara terlebih dahulu menentukan data yang diperlukan dan menyusun pertanyaan secara sistematis untuk memperoleh jawaban yang sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan berdasarkan teori.²¹ Hasil wawancara kemudian ditranskrip dan dianalisis secara mendalam. Wawancara ini ditujukan kepada seluruh informan yang ada didalam skripsi melalui via WA maupun bertemu langsung.

Disamping itu selain daftar pertanyaan, peneliti sudah mempersiapkan beberapa peralatan seperti alat tulis, media tulis, juga alat perekam guna untuk mencatat hasil wawancara dan juga untuk merekam jawaban dalam penelitian ini.

Adapun pertanyaan ketika wawancara sebagai berikut :

Wawancara untuk Orang Tua

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan orang tua tentang pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an anak-anak mereka. Jawaban ibu/bapak akan sangat membantu dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

²⁰ Atep adya Barata, *Dasar-Dasar Pelayanan Prima* (Jakarta: PT. Elex Media Koputindo. 2003), hlm. 118.

²¹ Fandi Rosi Sarwo Edi, *Teori Wawancara Psikologi* (Yogyakarta 06)

1. Berapa usia anak ibu/bpk?
2. Seberapa sering anak ibu/bpk bermain *game online* dalam sehari?
3. Apa jenis *game online* yang paling sering dimainkan anak ibu/bpk?
4. Apakah Anda melihat perubahan dalam minat anak ibu/bpk terhadap membaca Al-Qur'an sejak mereka mulai bermain *game online*? Jelaskan.
5. Apakah anak ibu/bpk mengikuti kegiatan mengaji di masjid? Seberapa sering?
6. Menurut ibu/bpk, apa yang menyebabkan anak lebih tertarik bermain *game online* daripada membaca Al-Qur'an?
7. Apa yang ibu/bpk lakukan untuk meningkatkan minat anak Anda dalam membaca Al-Qur'an?
8. Apakah ibu/bpk memiliki saran untuk menyeimbangkan waktu bermain *game online* dan membaca Al-Qur'an?

Wawancara untuk Guru Mengaji

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pandangan guru mengaji tentang pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an anak-anak. Jawaban tersebut akan sangat membantu dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

1. Sejak kapan ibu/bpk mengajar mengaji di masjid ini?
2. Berapa jumlah anak yang mengikuti kegiatan mengaji di masjid ini?
3. Apakah ibu/bpk melihat perubahan dalam minat anak-anak terhadap membaca Al-Qur'an sejak mereka mulai bermain *game online*? Jelaskan.
4. Seberapa sering anak-anak mengikuti kegiatan mengaji dalam seminggu?
5. Apa yang ibu/bpk lakukan untuk meningkatkan minat anak-anak dalam membaca Al-quran?
6. Menurut ibu/bpk, apa yang menyebabkan anak-anak lebih tertarik bermain *game online* daripada membaca Al-Qur'an?

7. Apakah ibu/bpk memiliki saran untuk menyeimbangkan waktu bermain *game online* dan membaca Al-Qur'an?
8. Apakah ibu bpk pernah mendiskusikan dampak *game online* dengan orang tua murid? Jika yaa, bagaimana respon mereka?

Wawancara untuk Tokoh Agama

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan tokoh agama tentang pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Quran anak-anak mereka. Jawaban ibu/bapak akan sangat membantu dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

1. Bagaimana pandangan bpk mengenai pengaruh *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an didesa ini?
2. Apakah bpk melihat adanya perubahan dalam frekuensi atau kualitas membaca Al-Qur'an dikalangan anak-anak seiring dengan meningkatnya waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online*?
3. Menurut bpk, apa dampak spiritual dari bermain *game online* terhadap anak-anak, khususnya dalam hal kedisiplinan membaca Al-qur'an?
4. Apakah ada kasus-kasus yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih memilih bermain *game online* daripada mengikuti pengajian atau kegiatan keagamaan lainnya?
5. Bagaimana peran mesjid, arau, lembaga keagamaan dalam membantu anak-anak menyeimbangkan waktu antara bermain *game* dan membaca Al-Qur'an?

Wawancara untuk Kepala Desa

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan kepala desa tentang pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an anak-anak mereka. Jawaban ibu/bapak akan sangat membantu dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

1. Apa pandangan bpk mengenai tren bermain *game online* dikalangan anak-anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh?

2. Apakah bpk melihat adanya perubahan signifikan dalam minat membaca Al-Qur'an dikalangan anak-anak seiring dengan meningkatnya waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online*?
3. Bagaimana pemerintah desa menyikapi isu ini? Adakah program atau inisiatif yang telah dilakukan untuk mendorong minat membaca Al-Qur'an?
4. Menurut bpk, apa dampak jangka panjang dari bermain *game online* terhadap perkembangan spiritual dan akademis anak-anak didesa ini?
5. Apakah ada perencanaan atau kebijakan yang akan diterapkan untuk menyeimbangkan waktu antara bermain *game online* dan kegiatan keagamaan dikalangan anak-anak?

Wawancara untuk Tokoh Masyarakat

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan tokoh masyarakat tentang pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Quran anak-anak mereka. Jawaban ibu/bapak akan sangat membantu dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

1. Bagaimana bpk melihat pengaruh game online terhadap keseharian anak-anak di desa ini, terutama dalam hal kegiatan keagamaan seperti membaca Al-Qur'an?
2. Apakah ada laporan atau keluhan dari orang tua mengenai berkurangnya minat anak-anak dalam membaca Al-Qur'an karena bermain *game online*?
3. Menurut bpk, apa faktor utama yang membuat anak-anak lebih tertarik bermain *game* daripada membaca Al-Qur'an?
4. Apa peran tokoh masyarakat dalam mengatasi masalah ini dan bagaimana upaya yang telah dilakukan?
5. Bagaimana cara yang efektif untuk mengajak anak-anak lebih banyak membaca Al-Qur'an tanpa harus menghilangkan hiburan digital mereka?

4. Dokumentasi

Pada teknik ini peneliti mengumpulkan data sekunder berupa bukti dan keterangan guna menyediakan informasi terkait isi dokumen untuk penggunaannya. Sebagai alat bukti dan data akurat terkait keterangan dokumen. Adapun alat dokumentasi berupa *Handphone* (Kamera), *Flashdisk* dan lainnya yang berfungsi sebagai alat pengumpuldata.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian berupa pertanyaan, yang menjadi pedoman instrumen penelitian (observasi, kuesioner, wawancara, dokumenter).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Skala pengukuran berbentuk skala likert. Skala likert banyak digunakan karena memberi peluang kepada responden untuk mengekspresikan perasaan mereka dalam bentuk persetujuan terhadap suatu pernyataan. Pertanyaan yang diberikan bertingkat, mulai dari tingkat terendah sampai tertinggi.

Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala likert yaitu:

Sangat setuju (SS) : 4

Setujuh (S) : 3

Tidak setuju (TS) : 2

Sangat tidak setuju (STS) : 1

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah teknik yang digunakan untuk menjawab suatu rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah diajukan.²²

Teknik analisis data juga merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi,

²² Suci Arischa, Analisis Beban Kerja Bidang Pengolahan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru,” *Jurnal JOM FISIP* 6, No.1 (2019)

angket, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Package For Social Sciences*) Setelah data diperoleh maka selanjutnya data tersebut akan diolah dengan menggunakan teknik analisis data.

1. Uji Validitas

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

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

2. Uji Reliabilitas

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

3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan persyaratan penting dalam analisis statistik parametrik. Uji normalitas ini bertujuan untuk menentukan apakah distribusi data mengikuti normal atau tidak. Hasil uji normalitas menjadi dasar dalam memilih jenis analisis statistik yang tepat untuk digunakan pada tahap analisis selanjutnya.

4. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan asumsi atau dugaan sementara mengenai hubungan antara dua variabel dalam konteks kasus tertentu. Hipotesis ini perlu diuji kebenarannya melalui penelitian. Penyusunan hipotesis yang tepat dapat memberikan manfaat signifikan bagi efektivitas dan efisiensi proses penelitian, karena hipotesis menurut pengecekan dan verifikasi terhadap dugaan yang diajukan. Berikut adalah hipotesis statistiknya :

- a. Hipotesis Untuk Tingkat Keaktifan Bermain Game Online Anak
 H_0 : Tingkat Keaktifan Bermain *Game Online* Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada tingkat rendah.
 H_1 : Tingkat Keaktifan Bermain *Game Online* Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada tingkat tinggi.
- b. Hipotesis Untuk Minat Membaca Al-Qur'an Anak
 H_0 : Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada tingkat rendah.
 H_1 : Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada tingkat tinggi.
- c. Hipotesis Untuk Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak
 H_0 : Bermain *Game Online* tidak memiliki pengaruh terhadap minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

H₁ : Bermain *Game Online* memiliki pengaruh negatif terhadap minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

Adapun kriteria pengujian sebagai berikut :

H₀ (Tingkat keaktifan bermain *game online* tinggi) :

Diterima: rata-rata skor < katagori rendah

Ditolak : rata-rata skor > katagori rendah

H₁ (minat membaca al-qur'an rendah) :

Diterima: rata-rata skor < katagori rendah

Ditolak : rata-rata skor > katagori rendah

H₂ (*game online* berpengaruh negatif pada minat membaca Al-Qur'an)

Diterima: koefisien regresi negatif dan sig ($p < 0,05$)

Ditolak : koefisien regresi positif atau tidak sig ($p > 0,05$)

Adapun solusi untuk proposal penelitian ini dapat mencakup, pengembangan program pendidikan interaktif, pelibatan orang tua dan guru, pengembangan game edukatif islami, kampanye sosialisasi komunitas, monitoring aktivitas online, dan pengembangan media pembelajaran kreatif. Solusi-solusi ini dapat menjadi dasar untuk merancang intervensi yang efektif dalam meminimalisir dampak negatif bermain game online terhadap minat membaca Al-qur'an anak di Lambaro Skep Banda Aceh. Solusi-solusi tersebut dianggap efektif dikarenakan dengan memadukan solusi ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi minat membaca Al-Qur'an pada anak-anak di Lambaro Skep Banda Aceh.

A R - R A N I R Y

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah Singkat Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.



Gambar 4.1 Kantor Kepala Desa Gampong Lambaro Skep Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh

Provinsi	: Aceh
Kota/Kab	: Kota Banda Aceh
Gampong	: Lambaro Skep
Luas Wilayah	: 228 km ²
Latitude/Longitude	: 5.570538 / 95.332826
Batas Utara	: DEAH RAYA
Batas Selatan	: BANDAR BARU
Batas Barat	: LAMDINGIN
Batas Timur	: JEULINGKE dan TIBANG
Jumlah Total Pen.	: 3.879 jiwa

Gampong Lambaro Skep memiliki sejarah panjang yang dimulai sejak era masuknya Islam ke Nusantara. Awalnya dikenal sebagai Jurong Kleng, wilayah ini dihuni oleh penduduk asal India dan merupakan bagian dari Sagoe Sikureung pada masa Kerajaan Islam Aceh.

Selama penjajahan Belanda, Lambaro Skep, yang saat itu dikenal sebagai Lambaro-Lamkruet, digunakan sebagai lokasi latihan militer. Belanda membangun sembilan gundukan tanah besar untuk menahan peluru disekitar lokasi ini.

Pasca kemerdekaan Indonesia, area bekas gundukan penyimpanan peralatan militer di Lambaro Skep diubah menjadi fasilitas umum, termasuk sekolah dan mesjid bagi masyarakat setempat. Administratifnya, Lambaro Skep awalnya masuk dalam wilayah Kabupaten Aceh Besar. Namun, dengan terbitnya peraturan pemerintah No. 5 Tahun 1982 mengenai perluasan Kota Banda Aceh, Gampong Lambaro Skep menjadi bagian dari Kota Madya Banda Aceh, tepatnya di Kecamatan Kuta Alam. Sejarah dan perkembangan wilayah ini mencerminkan dinamika sosial dan politik yang berlangsung sejak masa kerajaan hingga masa modern.

Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh terdiri dari beberapa dusun. Berdasarkan informasi yang tersedia, berikut adalah nama-nama dusunya :

1. Dusun Blang
2. Dusun Geulumpang
3. Dusun Inti Jaya
4. Dusun Suka Maju

Adapun visi dan misi Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh sebagai berikut²³:

VISI

Terwujudnya tatanan kehidupan masyarakat yang islami, pemerintahan gampong yang bersih, efektif, transparan akuntabel dan peningkatan kehidupan masyarakat.

MISI

1. Meningkatkan pengamalan syariat islam melalui penegakan hukum dan partisipasi masyarakat.
2. Membangun ekonomi gampong yang mandiri.
3. Meningkatkan pelayanan masyarakat disemua bidang.
4. Mengembangkan pembangunan infrastruktur gampong yang mandiri.
5. Meningkatkan kapasitas sumber daya manusia (SDM).

Berikut struktur bagian aparatur desa Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh saat ini beserta tugasnya :

1. Keuchik/Kepala Desa: Bertanggung jawab atas kepemimpinan umum digampong.
2. Sekretaris Gampong : Berperan dalam mengurus administrasi pemerintahan gampong.
3. Imum meunasah: Bertanggung jawab atas kegiatan keagamaan dan sosial di gampong.
4. Kaur Pemerintahan: Mengelola urusan pemerintahan dan melaksanakan tugas-tugas administrasi.
5. Kaur Pembangunan: Mengawasi dan melaksanakan program pembangunan fisik di gampong.
6. Kaur Keuangan: Bertugas mengelola keuangan gampong, termasuk pelaporan dan penganggaran.

²³ Kepala Desa Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh,1 November 2024

7. Kaur Umum: Bertanggung jawab atas administrasi umum dan urusan rumah tangga kantor gampong.
8. Kasi Pelayanan: Menangani layanan publik dan kesejahteraan masyarakat.
9. Kasi Kesra (kesejahteraan rakyat): mengelola program kesejahteraan sosial dan kesehatan masyarakat.

Adapun di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh ini terdapat 8 tempat mengaji/TPQ dan di Gampong tersebut juga terdapat 10 warnet/warung internet.²⁴

b. Batas Wilayah

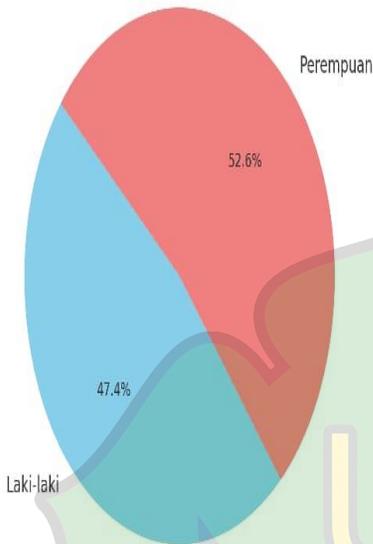
Gampong Lambaro Skep menjadi bagian dari Kota Madya Banda Aceh dan berada dalam wilayah kecamatan Kuta Alam, mukim Lam Kuta. Dengan luas wilayah gampong sekitar 228 km². Adapun batas-batas wilayahnya adalah sebagai berikut :

1. Sebelah Selatan berbatasan dengan Gampong Bandar Baru
 2. Sebelah Timur berbatasan dengan Gampong Jeulingke dan Tibang
 3. Sebelah Barat berbatasan dengan Gampong Lamdingin
 4. Sebelah Utara berbatasan dengan Gampong Deah Raya
- c. Jumlah Penduduk

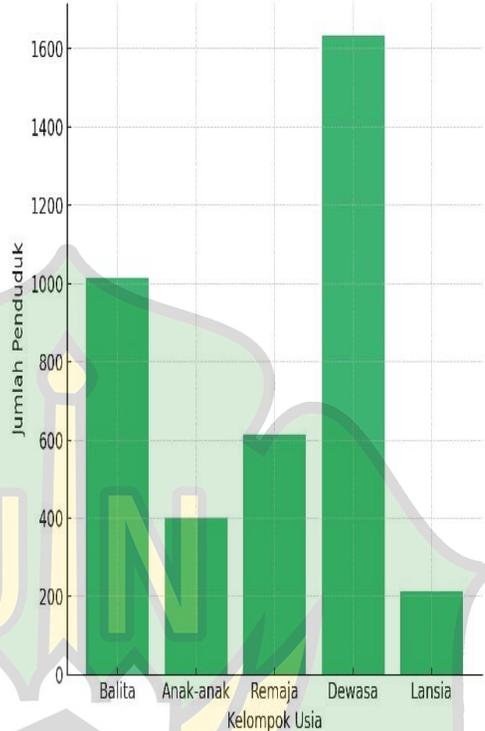
Berdasarkan data terbaru dari sistem informasi gampong dan juga dari hasil wawancara dengan kepala desa dan menurut data dari kampung keluarga berkualitas (Kampung KB) BKKBN, Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh memiliki 1.342 kepala keluarga (KK) dengan total penduduk sebanyak 3.879 jiwa, terdiri dari 3.879 laki-laki dan 2.040 perempuan, dengan jumlah balita 1.015 jiwa, jumlah anak-anak 400 jiwa, jumlah remaja 615 jiwa, jumlah orang dewasa 1.634 jiwa, jumlah lansia 215 jiwa.

²⁴ Kepala Desa Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh, 1 November 2024

Distribusi Penduduk Berdasarkan Gender



Distribusi Penduduk Berdasarkan Kelompok Usia



Gambar Grafik 4.2 Grafik kependudukan Gampong Lambaro Skep Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh

2. Hasil Analisis Data

a. Uji Instrumen Penelitian

1) Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang akurat dan relevan dengan tujuan penelitian. Suatu instrumen dinyatakan valid jika nilai signifikansinya kurang dari < 0.05 , instrumen dianggap tidak valid. Dengan demikian, uji validitas penting untuk menentukan keakuratan dan ketepatan data yang dikumpulkan dari responden dalam mendukung hasil penelitian.

Berikut uji validitas variabel independen dan variabel dependen dari penelitian ini :

Tabel. 4.1 Uji Validitas Game Online

		Correlations																		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	total
P1	Pearson Correlation	1	.384	.120	.136	.147	.176	.035	.104	-.192	-.133	.251	.049	.133	.278	.485	.025	.345	-.133	.370
	Sig. (2-tailed)		.036	.529	.472	.440	.351	.856	.584	.310	.483	.162	.799	.462	.197	.005	.894	.082	.463	.044
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	.384	1	.519 [*]	-.146	.033	.525 [*]	.671 [*]	.020	.338	.563	.104	.051	.378	.300	.145	.643 [*]	.568 [*]	.524 [*]	.671 [*]
	Sig. (2-tailed)	.036		.003	.440	.864	.003	.000	1.000	.098	.049	.583	.788	.039	.107	.448	.000	.001	.003	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	.120	.529 [*]	1	-.166	.189	.243	.544	.168	.250	.229	.254	.290	.502 [*]	.182	.195	.328	.409 [*]	.360	.619 [*]
	Sig. (2-tailed)	.529	.003		.390	.326	.185	.002	.371	.183	.224	.175	.120	.002	.335	.301	.079	.025	.061	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	.136	.146	.166	1	.445	.098	.004	.593 [*]	.085	-.074	.321	-.007	.112	-.003	.156	.159	.345	-.000	.447
	Sig. (2-tailed)	.472	.440	.380		.014	.808	.982	.001	.856	.697	.063	.971	.554	.989	.577	.402	.082	.917	.013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P5	Pearson Correlation	.147	.033	.189	.445	1	-.088	.014	.459	.020	-.001	.134	.362	.034	.102	.212	.169	.299	.005	.421
	Sig. (2-tailed)	.440	.854	.326	.014		.722	.940	.011	1.000	.975	.481	.049	.858	.939	.130	.371	.028	.774	.017
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P6	Pearson Correlation	.176	.525 [*]	.243	.036	-.068	1	.292	.042	.487	.561	.183	.106	.300	.485	.255	.725 [*]	.439	.779	.865
	Sig. (2-tailed)	.351	.003	.195	.806	.722		.117	.825	.006	.001	.333	.578	.107	.007	.174	.000	.015	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P7	Pearson Correlation	.035	.671 [*]	.514 [*]	.004	.014	.282	1	-.168	.141	.439	-.119	-.023	.200	-.038	-.113	.490 [*]	.343	.439	.385
	Sig. (2-tailed)	.856	.000	.002	.982	.940	.117		.372	.456	.015	.531	.806	.289	.840	.551	.006	.084	.015	.036
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P8	Pearson Correlation	.104	.000	.169	.593 [*]	.456	.042	-.169	1	-.200	.008	.475	-.037	.100	.312	.471 [*]	.083	.118	-.042	.417
	Sig. (2-tailed)	.584	1.000	.371	.001	.011	.825	.372		.288	.973	.008	.887	.559	.093	.009	.624	.532	.626	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P9	Pearson Correlation	-.192	.308	.250	.035	.000	.467 [*]	.141	-.200	1	.309	.015	.380	.134	.155	-.142	.461	.460 [*]	.935	.389
	Sig. (2-tailed)	.310	.098	.183	.856	1.000	.006	.456	.294		.098	.956	.049	.460	.414	.454	.012	.010	.001	.029
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P10	Pearson Correlation	-.133	.303	.229	-.074	-.008	.561 [*]	.439	.026	.309	1	-.006	.009	.196	.481 [*]	.122	.452	.168	.626	.451
	Sig. (2-tailed)	.483	.049	.224	.687	.975	.001	.015	.913	.506		.978	.960	.296	.006	.520	.012	.276	.000	.012
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P11	Pearson Correlation	.251	.049	.133	.243	.134	.183	-.119	.475 [*]	.015	-.035	1	.221	.309	.318	.455	.051	.286	-.103	.502
	Sig. (2-tailed)	.162	.585	.175	.063	.481	.333	.531	.008	.896	.373		.289	.087	.086	.011	.787	.110	.567	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P12	Pearson Correlation	.049	.051	.290	-.007	.362	.104	-.023	-.037	.313	.009	.221	1	.392 [*]	.018	.352	.114	.267	.104	.355
	Sig. (2-tailed)	.799	.788	.120	.971	.049	.578	.906	.847	.049	.960	.240		.032	.926	.057	.850	.153	.583	.054
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P13	Pearson Correlation	.133	.379	.552 [*]	.112	.034	.340	.200	.180	.134	.196	.109	.392	1	.300	.318	.361	.248	.196	.537
	Sig. (2-tailed)	.482	.039	.002	.556	.858	.107	.289	.589	.480	.298	.057	.032		.107	.086	.032	.216	.298	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P14	Pearson Correlation	.278	.300	.182	-.003	.102	.483 [*]	-.009	.312	.155	.491 [*]	.318	.018	.300	1	.504	.309	.167	.283	.546
	Sig. (2-tailed)	.137	.107	.335	.996	.503	.007	.840	.073	.414	.006	.066	.928	.107		.005	.096	.378	.130	.032
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P15	Pearson Correlation	.485	.145	.195	-.106	.283	.255	-.113	.471 [*]	-.142	.120	.455	.392	.318	.504 [*]	1	.273	.270	.122	.556
	Sig. (2-tailed)	.005	.446	.301	.577	.130	.174	.551	.009	.454	.520	.011	.057	.086	.005		.144	.148	.520	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P16	Pearson Correlation	.025	.843	.328	.189	.169	.725 [*]	.490 [*]	.033	.451	.452	.557 [*]	.114	.391	.309	.273	1	.845 [*]	.825 [*]	.713 [*]
	Sig. (2-tailed)	.894	.000	.079	.402	.371	.000	.006	.624	.012	.012	.767	.550	.032	.096	.144		.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P17	Pearson Correlation	.345	.568 [*]	.409	.349	.399	.409	.343	.139	.465	.168	.286	.267	.208	.167	.270	.645 [*]	1	.519 [*]	.740 [*]
	Sig. (2-tailed)	.062	.001	.025	.262	.029	.015	.064	.532	.010	.375	.110	.153	.249	.378	.149	.000		.003	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P18	Pearson Correlation	-.133	.524 [*]	.360	-.020	.055	.770	.439	-.042	.595	.826	-.103	.104	.166	.283	.122	.825	.519	1	.587
	Sig. (2-tailed)	.483	.003	.081	.917	.774	.000	.015	.826	.001	.000	.587	.583	.286	.190	.520	.000	.003	.000	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
total	Pearson Correlation	.370	.671 [*]	.619 [*]	.447 [*]	.431	.660 [*]	.380	.447 [*]	.399	.461	.502 [*]	.355	.537 [*]	.546 [*]	.556 [*]	.713 [*]	.740 [*]	.587 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	.044	.000	.000	.015	.017	.000	.036	.013	.029	.012	.006	.054	.002	.002	.001	.000	.000	.001	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Sumber Data: Hasil Output SPSS Statistics 18

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

Tabel. 4.2 Uji Validitas Minat Membaca Al-Qur'an

		Correlations															
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	total
P1	Pearson Correlation	1	.269	.736 ^{**}	.354	.472 ^{**}	.432	.325	-.008	.415 ^{**}	.245	.490 ^{**}	-.342	.392	-.248	.102	.657
	Sig. (2-tailed)		.151	.000	.055	.008	.017	.080	.966	.023	.192	.006	.064	.032	.186	.593	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	.269	1	.250	.409 ^{**}	.181	-.087	.288	.125	-.186	.130	.075	.170	.237	.271	.175	.462
	Sig. (2-tailed)	.151		.183	.025	.338	.647	.123	.511	.325	.494	.694	.368	.208	.148	.355	.010
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	.736 ^{**}	.250	1	.222	.241	.324	.386	.132	-.013	.422 ^{**}	.127	.096	.275	-.106	-.059	.506 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000	.183		.238	.199	.081	.035	.486	.945	.020	.503	.612	.141	.576	.758	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	.354	.409 ^{**}	.222	1	.273	.188	-.033	.384	.382	-.085	.382	.237	.273	.153	.018	.548 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.055	.025	.238		.144	.320	.861	.036	.037	.655	.037	.208	.145	.421	.926	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P5	Pearson Correlation	.472 ^{**}	.181	.241	.273	1	.318	.144	-.150	.502 ^{**}	-.160	.414	.428 ^{**}	.392	-.189	.019	.458 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.008	.338	.199	.144		.087	.446	.314	.005	.400	.023	.018	.032	.317	.920	.011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P6	Pearson Correlation	.432	-.087	.324	.188	.318	1	.129	.160	.178	.325	.367	.167	.154	-.054	.087	.526 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.017	.647	.081	.320	.087		.487	.397	.345	.079	.046	.378	.415	.778	.646	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P7	Pearson Correlation	.325	.288	.386 ^{**}	-.033	.144	.129	1	-.025	-.108	.235	-.000	.000	.316	.206	.355	.429 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.080	.123	.035	.861	.446	.497		.996	.571	.211	1.000	1.000	.088	.275	.054	.018
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P8	Pearson Correlation	-.008	.125	.132	.384	-.190	.160	-.025	1	-.077	.564 ^{**}	.156	.098	.071	.644 ^{**}	.212	.511 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.966	.511	.486	.036	.314	.397	.896		.688	.001	.410	.756	.709	.000	.260	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P9	Pearson Correlation	.415 ^{**}	.186	-.013	.382	.502 ^{**}	-.178	.108	-.077	1	-.183	.525 ^{**}	.256	.301	-.200	.202	.430 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.023	.325	.845	.037	.005	.346	.571	.688		.332	.003	.173	.106	.289	.284	.018
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P10	Pearson Correlation	.245	.130	.422 ^{**}	-.085	-.160	.325	.235	.564 ^{**}	-.183	1	-.087	.000	-.005	.507 ^{**}	.175	.478 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.152	.494	.020	.655	.400	.079	.211	.001	.332		.649	1.000	.979	.004	.356	.008
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P11	Pearson Correlation	.490 ^{**}	.694	.503	.037	.023	.046	1.000	.410	.003	.669	.046	.075	.283	.188	.002	.539 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.006	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P12	Pearson Correlation	.342	.170	.096	.237	.428 ^{**}	.167	.000	.059	.256	.000	.367 ^{**}	1	.188	.173	.481 ^{**}	.511 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.064	.368	.612	.208	.018	.378	1.000	.756	.173	1.000	.046		.321	.362	.007	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P13	Pearson Correlation	.392	.237	.275	.273	.382	.154	.316	.071	.301	-.005	.330	.188	1	.104	.102	.508 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.032	.208	.141	.145	.032	.415	.069	.709	.106	.979	.075	.321		.586	.591	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P14	Pearson Correlation	-.248	.271	-.106	.153	-.169	-.054	.206	.644 ^{**}	-.200	.507 ^{**}	-.062	.173	.104	1	.420	.405 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.186	.148	.576	.421	.317	.776	.275	.000	.289	.004	.283	.362	.586		.023	.027
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P15	Pearson Correlation	.102	.175	-.059	.018	.019	.087	.355	.212	.202	.175	.247	.481 ^{**}	.102	.420 ^{**}	1	.483 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.553	.355	.758	.926	.920	.646	.054	.260	.284	.356	.188	.007	.591	.021		.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
total	Pearson Correlation	.657 ^{**}	.462	.508 ^{**}	.548 ^{**}	.458 ^{**}	.526 ^{**}	.429	.511 ^{**}	.430	.478 ^{**}	.539 ^{**}	.511 ^{**}	.508 ^{**}	.405	.483 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.010	.004	.002	.011	.003	.018	.004	.016	.008	.002	.004	.004	.027	.007	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Sumber Data: Hasil Output SPSS Statistics 18

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

2) Hasil Uji Reabilitas

Uji realibilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi koesioner yang digunakan dalam penelitian, sehingga dapat diandalkan. Uji ini dilakukan setelah item pertanyaan dinyatakan valid. Kuesioner dianggap baik dan berkualitas jika terbukti valid dan reliabel. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari > 0.60 . Berikut uji reabilitas variabel independen dan variabel dependen dari penelitian ini :

Tabel. 4.3 Uji Reabilitas Game Online

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.736	19

Sumber Data: Hasil Outpout SPSS Statistics 18

Berdasarkan hasil uji reabilitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 0.736, maknanya penelitian ini reliabel karena $0.736 > 0.60$

Tabel. 4.4 Uji Reabilitas Minat Membaca Al-Qur'an

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.725	16

Sumber Data: Hasil Outpout SPSS Statistics 18

Berdasarkan hasil uji reabilitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 0.725, maknanya penelitian ini reliabel karena $0.725 > 0.60$.

3) Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dalam penelitian ini normalitas yang digunakan peneliti adalah Shapiro Wilk dengan pengambilan keputusan sebagai berikut :

Jika nilai $P > 0.05$ maka dinyatakan normal

Jika nilai $P < 0.05$ maka dinyatakan tidak normal

Tabel. 4.5 Uji Normalitas Data

Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.
.931	30	.053
.956	30	.248

Sumber Data: Hasil Outpout SPSS Statistics 18

Berdasarkan tabel Shapiro Wilk diatas menunjukkan nilai taraf Sig kedua variabel diatas yang mana $0.053 > 0.05$ dan $0.248 > 0.05$ berarti data tersebut normal.

4) Hasil Uji Hipotesis

Berikut adalah hipotesis statistiknya :

a) Hipotesis Untuk Tingkat Keaktifan Bermain Game Online Anak

H_0 : Tingkat Keaktifan Bermain *Game Online* Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada tingkat rendah.

H_1 : Tingkat Keaktifan Bermain *Game Online* Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada tingkat tinggi.

b) Hipotesis Untuk Minat Membaca Al-Qur'an Anak

H_0 : Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada tingkat rendah.

H_1 : Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada tingkat tinggi.

c) Hipotesis Untuk Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak

H_0 : Bermain *Game Online* tidak memiliki pengaruh terhadap minat membaca Al-qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

H_1 : Bermain *Game Online* memiliki pengaruh negatif terhadap minat membaca Al-qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS Statistics 18. Berikut ini hasil yang telah diperoleh setelah melakukan olah data :

Tabel. 4.6

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.946 ^a	.896	.888	.466

a. Predictors: (Constant), durasi bermain game online, tingkat keaktifan bermain game online

Sumber Data: Hasil Outpout SPSS Statistics 18

Model Summarry untuk mengetahui besar kontribusi atau pengaruh variabel indevidenden terhadap variabel dependen. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai $R = 0,946$, $R\ Square = 0,896$, $Adjusted\ R\ Square = 0.888$, $Std.\ Error\ of\ the\ Estimate = 466$. Hal ini berarti bahwa besar Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh dapat dilihat dari nilai $R\ Square = 0,896$ atau setara dengan 89,6% dan sisahnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang diteliti.

Tabel. 4.7ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	50.435	2	25.217	116.091	.000 ^a
	Residual	5.865	27	.217		
	Total	56.300	29			

a. Predictors: (Constant), durasi bermain game online, tingkat keaktifan bermain game online

b. Dependent Variable: minat membaca al-quran

Sumber Data: Hasil Outpout SPSS Statistics 18

Tabel anova digunakan untuk menguji apakah model regresi linear sederhana dapat digunakan untuk menguji apakah game online berpengaruh terhadap minat membaca al-qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

Berdasarkan tabel anova menunjukkan bahwa dengan tingkat signifikan dibawah 0,05 yaitu 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa model anova atau regresilinear sederhana dapat digunakan sebagai analisis pengaruh game online (X) terhadap minat membaca al-Qur'an (Y).

Tabel 4.8Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.539	.266		24.580	.000
	tingkat keaktifan bermain game online	-1.170	.134	-.676	-8.765	.000
	durasi bermain game online	-.643	.133	-.373	-4.837	.000

a. Dependent Variable: minat membaca al-quran

Sumber Data: Hasil Outpout SPSS Statistics 18

Berdasarkan hasil output SPSS diatas menunjukkan :

Variabel	B	Sig.
X1 (keaktifan)	-1.170	0.000
X2 (durasi)	-0.643	0.000

X1 (tingkat keaktifan bermain game online) memiliki koefisien $B = -1.170$ dan $Sig. = 0.000$. Hal ini diartikan bahwa tingkat keaktifan bermain game online memiliki pengaruh negatif signifikan terhadap minat membaca al-qur'an. Setiap peningkatan tingkat keaktifan bermain game online akan menurunkan minat membaca al-qur'an sebesar 1.170 unit, dan pengaruh ini signifikan karena nilai $Sig. < 0.05$.

X2 (durasi bermain game online) memiliki koefisien $B = -0.643$ dan $Sig. = 0.000$. Hal ini diartikan bahwa durasi bermain game online juga memiliki pengaruh negatif signifikan terhadap minat membaca Al-Qur'an. Setiap peningkatan durasi bermain game akan mengurangi minat membaca al-qur'an anak sebesar 0.643 unit, dan pengaruh ini juga signifikan.

Dari hasil diatas dapat disimpulkan, berdasarkan hasil output SPSS pada tabel koefisien diatas diperoleh taraf signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun game online berpengaruh terhadap minat membaca al- qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

B. Pembahasan

Penelitian ini melibatkan anak-anak dengan rentang usia 10-12 tahun yang tinggal di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket yang sebelumnya telah divalidasi oleh dosen ahli dalam bidangnya. Setelah melewati uji validitas dan reabilitas, angket tersebut dinyatakan layak dan digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Angket berisi 18 item yang mewakili variabel independen dan

15 item untuk variabel dependen. Setelah data terkumpul dari 30 responden, analisis dilakukan menggunakan SPSS Statistics versi 18.

Hasil dari olah data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa bermain game online berpengaruh terhadap minat membaca al-qur'an, hal ini dapat dilihat dari hasil output SPSS pada tabel koefisien diatas diperoleh taraf signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun game online berpengaruh terhadap minat membaca al- qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, anak-anak cenderung lebih sering menghabiskan waktu bermain *Game Online* dibandingkan membaca Al-Qur'an. Mereka mengakui bahwa *Game Online* lebih menarik dan menyenangkan, sehingga sering kali melupakan kewajiban membaca Al-Qur'an. Selain itu, kurangnya pengawasan orang tua, lingkungan teman sebaya yang juga lebih memilih bermain game, serta minimnya jadwal rutin untuk membaca Al-Qur'an turut memperkuat penurunan minat dalam beraktivitas spiritual. Anak-anak merasa bahwa game online memberikan hiburan instan, sementara membaca Al-Qur'an memerlukan konsentrasi lebih, sehingga pembagian waktu antara keduanya menjadi tidak seimbang.²⁵

Adapun hasil wawancara dengan responden tambahan yaitu dengan orang tua, guru ngaji, tokoh agama, kepala desa, dan tokoh masyarakat di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh signifikan terhadap menurunnya minat anak-anak dalam membaca Al-Quran. anak-anak lebih sering bermain *Game Online* dibanding mengikuti kegiatan mengaji, sehingga frekuensi partisipasi dalam aktivitas keagamaan menurun, dan beberapa anak menjadi kurang disiplin. Tokoh agama menilai bahwa *Game Online* mengalihkan perhatian dari aktivitas spiritual, menghambat perkembangan rohani. Meski pemerintah desa merencanakan program peningkatan minat baca Al-

²⁵ Wwcr anak-anak Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 1 November 2024

Quran, tantangan ini tetap memerlukan upaya bersama, seperti pembatasan waktu bermain game dan pengajian yang lebih interaktif.

Orang tua menyampaikan bahwa sebagian besar anak mereka berusia antara 10-12 tahun. Anak-anak sering bermain *Game Online* dengan durasi rata-rata 3-4 jam per hari, terutama pada sore atau malam hari. Jenis game yang paling sering dimainkan adalah game bergenre aksi atau petualangan, seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire*. Orang tua juga melihat bahwa sejak anak-anak mulai bermain game online, minat mereka terhadap membaca Al-Qur'an menurun drastis. Beberapa anak lebih memilih bermain *Game* daripada mengikuti kegiatan mengaji di masjid, yang kini hanya dilakukan seminggu sekali atau bahkan kurang. Guru ngaji menambahkan bahwa anak-anak yang aktif bermain *Game Online* sering kali terlambat atau absen dalam kegiatan pengajian. Tokoh agama menilai bahwa game online telah mengalihkan perhatian anak-anak dari aktivitas spiritual, sehingga menghambat perkembangan nilai-nilai rohani dan kedisiplinan. Kepala desa dan tokoh masyarakat mengungkapkan bahwa meskipun telah dilakukan sosialisasi dan program-program peningkatan minat baca Al-Qur'an, tantangan utama adalah bagaimana menciptakan keseimbangan waktu antara bermain *Game Online* dan kegiatan keagamaan.²⁶

Sebagai upaya meningkatkan minat membaca Al-Qur'an, orang tua dan guru ngaji mencoba berbagai cara, seperti membuat jadwal harian yang seimbang, memberikan reward bagi anak yang rajin mengaji, serta memperkenalkan metode pembelajaran Al-Qur'an yang lebih interaktif dan menarik. Para responden juga mengusulkan pembatasan waktu bermain game online dan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan aplikasi edukatif berbasis Al-Qur'an. Dukungan dari semua pihak, termasuk pemerintah desa, sangat diperlukan untuk mengatasi tantangan ini secara bersama-sama.²⁷

²⁶ Wwcr N.S dan N.SH di Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 1 November 2024

²⁷ Wwcr N.A dan N.D di Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 1 November 2024

Guru ngaji menyampaikan bahwa mereka telah mengajar di masjid ini selama lebih dari lima tahun. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan mengaji bervariasi, dengan rata-rata sekitar 20-25 anak. Namun, jumlah ini cenderung menurun sejak anak-anak mulai aktif bermain *Game Online*. Anak-anak yang dulunya rajin mengikuti pengajian kini lebih sering absen atau datang terlambat. Kegiatan mengaji biasanya dilakukan tiga kali dalam seminggu, tetapi tingkat kehadiran tidak konsisten.

Guru ngaji juga melihat perubahan signifikan dalam minat anak-anak terhadap membaca Al-Qur'an. Sebagian besar anak lebih tertarik bermain *Game Online* karena dianggap lebih menyenangkan dan menawarkan hiburan instan. Menurut para tokoh agama, faktor utama yang menyebabkan hal ini adalah kurangnya pengawasan orang tua serta minimnya upaya menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi anak-anak.²⁸

Sebagai langkah untuk meningkatkan minat anak-anak dalam membaca Al-Qur'an, guru ngaji berupaya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, seperti menggunakan metode hafalan dengan permainan dan memberikan penghargaan kecil kepada anak yang rajin. Mereka juga mendorong para orang tua untuk membatasi durasi bermain *Game Online* dan lebih banyak melibatkan anak-anak dalam kegiatan keagamaan di masjid. Dalam diskusi dengan orang tua murid mengenai dampak *Game Online*, sebagian besar orang tua menyadari pengaruh negatifnya tetapi merasa kesulitan mengontrol kebiasaan anak-anak. Para tokoh masyarakat menyarankan agar dibuat program khusus yang menggabungkan teknologi dan pembelajaran Al-Qur'an, sehingga anak-anak dapat tetap tertarik tanpa meninggalkan nilai-nilai agama. Upaya bersama dari masyarakat, pemerintah desa, dan keluarga dianggap penting untuk menyeimbangkan waktu bermain game online dan membaca Al-Qur'an.²⁹

²⁸ Wwcr Ustzh C (TPG Hidayatul Ulum) di Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 2 November 2024

²⁹ Wwcr Ustzh P (TPG Hidayatul Ulum) di Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 2 November 2024

Peningkatan waktu bermain *Game Online* berdampak langsung pada penurunan kualitas membaca Al-Qur'an. Anak-anak sering kali mengaji dengan tergesa-gesa atau sekadar memenuhi kewajiban tanpa mendalami makna bacaan. Orang tua dan guru ngaji mengamati bahwa anak-anak lebih cenderung menikmati waktu bermain daripada belajar agama, sehingga perhatian mereka terhadap kegiatan keagamaan berkurang. Dalam hal dampak spiritual, *Game Online* dianggap menghambat perkembangan rohani anak-anak. Tokoh agama menyebutkan bahwa fokus anak-anak lebih tertuju pada dunia virtual daripada nilai-nilai spiritual yang diajarkan melalui Al-Qur'an. Akibatnya, kedisiplinan anak-anak dalam mengaji menurun, dan beberapa dari mereka kehilangan minat untuk mendalami ajaran agama.

Selain itu, terdapat kasus-kasus di mana anak-anak lebih memilih bermain *Game Online* daripada mengikuti pengajian. Beberapa orang tua mengeluhkan bahwa anak-anak mereka bahkan mengabaikan pengajian yang sudah terjadwal, lebih memilih bermain game hingga larut malam. Ada pula laporan anak-anak yang diam-diam bermain game selama jam pengajian berlangsung, menunjukkan daya tarik besar dari *Game Online* dibandingkan aktivitas spiritual.³⁰

Mesjid dan lembaga keagamaan telah berusaha mengatasi masalah ini melalui program pengajian dan kegiatan keagamaan. Namun, partisipasi anak-anak tetap rendah karena minimnya daya tarik dari program tersebut. Beberapa tokoh masyarakat menyarankan agar kegiatan pengajian dibuat lebih interaktif, misalnya menggunakan teknologi atau metode pembelajaran yang menarik perhatian anak-anak. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan upaya bersama antara orang tua, guru, dan lembaga keagamaan. Orang tua diharapkan membatasi durasi bermain game online dan mengarahkan anak-anak pada kegiatan yang lebih bermanfaat. Masjid dan lembaga keagamaan juga perlu meningkatkan kualitas program pembelajaran Al-Qur'an, sehingga anak-anak merasa lebih tertarik untuk berpartisipasi. Dengan

³⁰ Wwcr Ustzh FA, Ustzh DS, Ustz SY (TPG Mesjid Oman) di Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 3 November 2024

kolaborasi yang baik, diharapkan anak-anak dapat menyeimbangkan waktu antara bermain game dan memperdalam ilmu agama.

Para tokoh agama dan masyarakat setempat menyatakan bahwa peningkatan waktu bermain game online secara signifikan telah mengurangi minat membaca Al-Qur'an. Anak-anak lebih memilih bermain game dibandingkan menghadiri pengajian atau meluangkan waktu untuk mempelajari Al-Qur'an. Akibatnya, frekuensi partisipasi mereka dalam kegiatan keagamaan menurun, dan beberapa anak menjadi kurang disiplin dalam menjalankan kewajiban spiritual.³¹

Pemerintah desa telah menyadari isu ini dan berupaya mengambil langkah untuk mengatasinya. Beberapa inisiatif telah dilakukan, seperti program pengajian rutin dan kampanye meningkatkan minat membaca Al-Qur'an di kalangan anak-anak. Meski begitu, tantangan tetap ada, terutama karena daya tarik game online lebih besar dibandingkan kegiatan keagamaan yang dirasa kurang menarik oleh anak-anak. Dalam jangka panjang, dampak bermain game online terhadap perkembangan spiritual dan akademis anak-anak dikhawatirkan akan serius. Tokoh agama menyebutkan bahwa kebiasaan ini dapat menghambat perkembangan rohani dan mengurangi kedisiplinan anak-anak dalam menjalankan nilai-nilai agama. Selain itu, fokus mereka terhadap pendidikan formal juga dapat terganggu, mengingat waktu belajar sering kali tersita oleh aktivitas bermain game. Ke depan, pemerintah desa bersama tokoh masyarakat berencana menerapkan kebijakan yang lebih efektif untuk menyeimbangkan waktu antara bermain game online dan kegiatan keagamaan. Salah satu langkah yang diusulkan adalah pembatasan waktu bermain game melalui pengawasan orang tua, serta pengajian yang lebih inovatif dan interaktif agar anak-anak lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan keagamaan. Kolaborasi antara orang tua, guru ngaji, dan masyarakat sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan spiritual dan akademis

³¹ Wwcr Tengku Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 3 November 2024

anak-anak di desa ini.³²

Orang tua di desa ini banyak mengeluhkan berkurangnya minat anak-anak dalam membaca Al-Qur'an akibat permainan game online. Sebagian besar anak lebih memilih bermain game daripada meluangkan waktu untuk belajar agama, bahkan pada jam-jam yang biasanya digunakan untuk mengaji. Mereka juga sering kali mengabaikan panggilan untuk mengikuti kegiatan keagamaan di masjid.³³

Menurut tokoh agama dari hasil tinjauan setiap hari, salah satu faktor utama yang membuat anak-anak lebih tertarik bermain game daripada membaca Al-Qur'an adalah daya tarik teknologi dan desain permainan yang dirancang untuk menarik perhatian mereka. Selain itu, kurangnya inovasi dalam metode pengajaran Al-Qur'an juga menjadi alasan mengapa anak-anak merasa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan keagamaan.³⁴

Tokoh masyarakat di desa ini berperan penting dalam mengatasi masalah ini. Beberapa upaya telah dilakukan, seperti menyelenggarakan pengajian rutin, kompetisi hafalan Al-Qur'an, dan program bimbingan belajar agama yang lebih menarik bagi anak-anak. Namun, tantangan tetap ada, terutama dalam membangun kesadaran anak-anak dan orang tua tentang pentingnya menyeimbangkan waktu antara hiburan digital dan kewajiban spiritual, untuk mengatasi masalah ini secara efektif, para tokoh masyarakat menyarankan pendekatan yang lebih fleksibel. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran Al-Qur'an, seperti menggunakan aplikasi belajar Al-Qur'an yang interaktif. Selain itu, kegiatan keagamaan di masjid dapat dikemas lebih menarik, misalnya melalui permainan edukatif berbasis agama. Dengan demikian, anak-anak dapat tetap menikmati hiburan digital sambil

³² Wwcr Kepala Desa Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 2 November 2024

³³ Wwcr Kepala Desa Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 4 November 2024

³⁴ Wwcr Imam Menasah Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 4 November 2024

meningkatkan minat mereka dalam membaca dan memahami Al-Qur'an.³⁵

Peningkatan waktu bermain game online berdampak langsung pada penurunan kualitas membaca Al-Qur'an. Anak-anak sering kali mengaji dengan tergesa-gesa atau sekadar memenuhi kewajiban tanpa mendalami makna bacaan. Orang tua dan guru ngaji mengamati bahwa anak-anak lebih cenderung menikmati waktu bermain daripada belajar agama, sehingga perhatian mereka terhadap kegiatan keagamaan berkurang. Dalam hal dampak spiritual, game online dianggap menghambat perkembangan rohani anak-anak. Tokoh agama menyebutkan bahwa fokus anak-anak lebih tertuju pada dunia virtual daripada nilai-nilai spiritual yang diajarkan melalui Al-Qur'an. Akibatnya, kedisiplinan anak-anak dalam mengaji menurun, dan beberapa dari mereka kehilangan minat untuk mendalami ajaran agama.³⁶ Selain itu, terdapat kasus-kasus di mana anak-anak lebih memilih bermain game online daripada mengikuti pengajian. Beberapa orang tua mengeluhkan bahwa anak-anak mereka bahkan mengabaikan pengajian yang sudah terjadwal, lebih memilih bermain game hingga larut malam. Ada pula laporan anak-anak yang diam-diam bermain game selama jam pengajian berlangsung, menunjukkan daya tarik besar dari game online dibandingkan aktivitas spiritual.³⁷

Mesjid dan lembaga keagamaan telah berusaha mengatasi masalah ini melalui program pengajian dan kegiatan keagamaan. Namun, partisipasi anak-anak tetap rendah karena minimnya daya tarik dari program tersebut. Beberapa tokoh masyarakat menyarankan agar kegiatan pengajian dibuat lebih interaktif, misalnya menggunakan teknologi atau metode pembelajaran yang menarik perhatian anak-anak. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan upaya bersama antara orang tua, guru, dan lembaga keagamaan. Orang tua diharapkan

³⁵ Wwcr T.M Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 2 November 2024

³⁶ Wwcr N.GH Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 4 November 2024

³⁷ Wwcr T.K Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 4 November 2024

membatasi durasi bermain *Game Online* dan mengarahkan anak-anak pada kegiatan yang lebih bermanfaat. Masjid dan lembaga keagamaan juga perlu meningkatkan kualitas program pembelajaran Al-Qur'an, sehingga anak-anak merasa lebih tertarik untuk berpartisipasi. Dengan kolaborasi yang baik, diharapkan anak-anak dapat menyeimbangkan waktu antara bermain game dan memperdalam ilmu agama.³⁸

Para tokoh agama dan masyarakat setempat menyatakan bahwa peningkatan waktu bermain *Game Online* secara signifikan telah mengurangi minat membaca Al-Qur'an. Anak-anak lebih memilih bermain *Game* dibandingkan menghadiri pengajian atau meluangkan waktu untuk mempelajari Al-Qur'an. Akibatnya, frekuensi partisipasi mereka dalam kegiatan keagamaan menurun, dan beberapa anak menjadi kurang disiplin dalam menjalankan kewajiban spiritual.

Pemerintah desa telah menyadari isu ini dan berupaya mengambil langkah untuk mengatasinya. Beberapa inisiatif telah dilakukan, seperti program pengajian rutin dan kampanye meningkatkan minat membaca Al-Qur'an di kalangan anak-anak. Meski begitu, tantangan tetap ada, terutama karena daya tarik game online lebih besar dibandingkan kegiatan keagamaan yang dirasa kurang menarik oleh anak-anak. Dalam jangka panjang, dampak bermain game online terhadap perkembangan spiritual dan akademis anak-anak dikhawatirkan akan serius. Tokoh agama menyebutkan bahwa kebiasaan ini dapat menghambat perkembangan rohani dan mengurangi kedisiplinan anak-anak dalam menjalankan nilai-nilai agama. Selain itu, fokus mereka terhadap pendidikan formal juga dapat terganggu, mengingat waktu belajar sering kali tersita oleh aktivitas bermain game.³⁹

Ke depan, pemerintah desa bersama tokoh masyarakat berencana menerapkan kebijakan yang lebih efektif untuk menyeimbangkan waktu antara bermain *Game Online* dan kegiatan keagamaan. Salah satu langkah yang diusulkan adalah pembatasan

³⁸ Wwcr Ustzh R (TPG Hidayatul Ulum) di Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 2 November 2024

³⁹ Wwcr Kepala Desa Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 2 November 2024

waktu bermain game melalui pengawasan orang tua, serta pengajian yang lebih inovatif dan interaktif agar anak-anak lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan keagamaan. Kolaborasi antara orang tua, guru ngaji, dan masyarakat sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan spiritual dan akademis anak-anak di desa ini.⁴⁰

Hasil wawancara dengan responden tambahan diatas disimpulkan yaitu desngan orang tua, guru ngaji, tokoh agama, kepala desa, dan tokoh masyarakat di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh menunjukkan bahwa game online berpengaruh signifikan terhadap menurunnya minat anak-anak dalam membaca Al-Quran. anak-anak lebih sering bermain game online dibanding mengikuti kegiatan mengaji, sehingga frekuensi partisipasi dalam aktivitas keagamaan menurun, dan beberapa anak menjadi kurang disiplin. Tokoh agama menilai bahwa game online mengalihkan perhatian dari aktivitas spiritual, menghambat perkembangan rohani. Meski pemerintah desa merencanakan program peningkatan minat baca Al-Qu'ran, tantangan ini tetap memerlukan upaya bersama, seperti pembatasan waktu bermain game dan pengajian yang lebih interaktif.

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan nilai koefisien determinasi atau R Square sebesar 0.896 yang mana nilai tersebut berasal dari perpangkatan nilai koefisien korelasi atau R yaitu $0.946 \times 0.946 = 0.896$. Hasil ini diartikan bahwa besar Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh dapat dilihat dari nilai R Square =0,896 atau setara dengan 89,6% dan sisahnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang diteliti. Sedangkan faktor lainnya yang mempengaruhi minat membaca al-qur'an berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti kepada salah satu responden tambahannya ialah faktor dalam lingkungan keluarga, faktor dalam lingkungan sekolah dan faktor dalam lingkungan masyarakat.

⁴⁰ Wwcr Kepala Desa Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota banda Aceh, 2 November 2024

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Tingkat Keaktifan Bermain *Game Online*

Tingkat keaktifan bermain game online anak-anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis data yang mengungkap bahwa mayoritas anak-anak menghabiskan waktu signifikan untuk bermain game online setiap harinya.

2. Minat Membaca Al-Qur'an

Minat membaca Al-Qur'an anak-anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh berada pada kategori rendah. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui kuesioner, aktivitas membaca Al-Qur'an cenderung tidak menjadi prioritas utama bagi sebagian besar anak, terutama yang lebih aktif bermain game online.

3. Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Al-Qur'an

Terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an anak-anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, bermain game online memiliki hubungan negatif terhadap minat membaca Al-Qur'an.

Besaran pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai R Square sebesar 0,896, yang berarti 89,6% minat membaca Al-Qur'an dipengaruhi oleh aktivitas bermain game online, sementara sisanya sebesar 10,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil ini memberikan gambaran bahwa meningkatnya intensitas bermain game online dapat berdampak pada menurunnya minat anak dalam membaca Al-Qur'an. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah strategis untuk menyeimbangkan waktu antara bermain game online dan meningkatkan minat anak dalam membaca Al-Qur'an, seperti pendekatan edukasi, pengawasan orang tua, dan kegiatan yang mendorong anak untuk lebih dekat dengan nilai-nilai agama.

Terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh. Hal ini berdasarkan hasil output SPSS pada tabel koefisien diatas diperoleh taraf signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima atau dengan kata lain terdapat pengaruh antara kedua variabel tersebut. Besaran Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh dapat dilihat dari nilai R Square =0,896 atau setara dengan 89,6% dan sisahnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang diteliti.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-qur'an anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh, maka dari itu penulismangajukan saran sebagai berikut:

Untuk orang tua sebaiknya lebih memberikan pengawasan yang tepat terhadap anak dengan menjaga komunikasi yang baik dan menetapkan batasan waktu bermain *game online*. Hal ini mengajarkan anak tanggung jawab terhadap waktu yang dimilikinya. Di sekolah, orang tua juga perlu berperan aktif dalam membimbing anak, memberikan arahan mengenai pemanfaatan internet untuk pengetahuan, serta mengutamakan kegiatan positif seperti membaca Al-Qur'an dibandingkan bermain *game online*.

Diharapkan kepada anak dapat memilih permainan yang tidak hanya fokus pada game, tetapi juga mendukung sosialisasi dan tidak

mengganggu aktivitas keagamaan, seperti membaca Al-Qur'an sehingga memberikan dampak positif bagi diri sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh bermain game online terhadap minat membaca Al-Qur'an anak di Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh, beberapa saran untuk pemerintah dapat dikemukakan. Pertama, perlu adanya regulasi yang membatasi waktu bermain game online bagi anak-anak, dengan pengawasan yang lebih ketat dari pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat, untuk memastikan anak tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di dunia digital yang berdampak pada minat mereka membaca Al-Qur'an. Selanjutnya, program edukasi dan penyuluhan bagi orang tua dan anak-anak sangat diperlukan untuk meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya keseimbangan antara hiburan digital dan kegiatan religius, seperti membaca Al-Qur'an. Pemerintah juga dapat menyediakan fasilitas dan program kegiatan religi yang menarik, seperti lomba membaca Al-Qur'an atau pengajian anak, yang akan mendorong anak-anak untuk lebih tertarik pada ajaran agama tanpa mengurangi minat mereka pada hiburan lainnya.

Selain itu, pemerintah dapat berkolaborasi dengan pengembang game untuk menciptakan game edukatif yang mengajarkan nilai-nilai agama dan moral, termasuk yang ada dalam Al-Qur'an, sehingga anak-anak dapat terlibat dalam permainan yang mendidik. Terakhir, penyediaan program pengajaran Al-Qur'an yang lebih menarik dan interaktif di sekolah-sekolah dengan memanfaatkan teknologi dapat menjadi langkah penting untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap Al-Qur'an. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan dapat tercipta keseimbangan antara perkembangan digital anak-anak dan penguatan minat mereka dalam mendalami ajaran agama.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Anak Agung Putu, Anik Yuesti, *Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bali: Noah Aletheia, 2019)
- Ajari, Ulumul Qur'an (Ilmu-Ilmu Al-Qur'an), (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018)
- Aji, C. Z, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012)
- Agung, Anak Agung Putu, Anik Yuesti, *Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bali: Noah Aletheia, 2019)
- Anshori, Muslich, Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian*, (Surabaya: Pusat Penerbit dan Percetakan UNAIR (AUP) Cipta, 2009)
- Agung, Anak Agung Putu, Anik Yuesti, *Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bali: Noah Aletheia, 2019)
- Ariantoro, "Dampak Game online terhadap Prestasi Belajar Pelajar," Jurnal JUTIM 1, No. 1 (Desember 2016)
- Agung, Anak Agung Putu, Anik Yuesti, *Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bali: Noah Aletheia, 2019)
- Atep adya Barata, *Dasar-Dasar Pelayanan Prima* (Jakarta: PT. Elex Media Koputindo. 2003), hlm. 118.
- Bukhari, Al-Jami' Al Sholikh Al Bukhari, (Bairut: Dar Al Kutub Al Ilmiah, 2000)
- Bungin, M. Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 1 (Jakarta: Prenada Media, 2005)
- Bukhari, Al-Jami' Al Sholikh Al Bukhari, (Bairut: Dar Al Kutub Al Ilmiah, 2000)
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*(Bandung, Penerbit Diponegoro 2006)
- Depdiknas, *Kamus Besar Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007)
- Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)
- Depdiknas, *Kamus Besar Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007)
- Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)

Kepala Desa Gampong Lambaro Skep, Kecamatan Kuta Alam,
Kota Banda Aceh, 1 Agustus 2024

Mahmud Al-Dausary, *Keutamaan Al-Qur'an*, e-book Islami, (t.p.:
t.tp, 2013), hlm 70

Nisrinafatin, "*Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar Anak*," *Jurnal Edukasi Non Formal 1*.

Nisrinafatin, "*Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar Anak*," *Jurnal Edukasi Non Formal 1*

Rizka Setiyani dan Nedin Badruzzaman, Tatan Muhajang, "*Pengaruh Penguasaan Ilmu Tajwid terhadap Minat Membaca Al-Qur'an*," *Proceddings- Open Acces 1, No. 1 (2018)*.

Rohimin, *Jihad: Tafsir fi Zhilalil Qur'an*(Kairo: Dar al-Syuruq, 1992) jilid 3, hlm. 1657

Rizka Setiyani dan Nedin Badruzzaman, Tatan Muhajang, "*Pengaruh bermain game online dalam Tafsir Al-Imamain Al-Jalalain (Bairut: Dâr Ibnu Katsir) hlm 278*

Suci Arischa, Analisis Beban Kerja Bidan Pengolahan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru," *Jurnal JOM FISIP 6, No.1(2019)*

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

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

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

Sugiyono , *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*(Bandung: Alfabeta, 2010), 12

Suci Arischa, Analisis Beban Kerja Bidan Pengolahan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru," *Jurnal JOM FISIP 6, No.1(2019)*.

- Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 15.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*, 6 (Bandung: Alfa Beta, 2014), 199
- Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 6 (Jakarta: Rineka, 2011),136
- Wahbah al-Zuhaili, *Tafsir al-Munir*, (Beirut: Dar al-Fikr, 1987), hlm 8.
- Wahbah Zuhayli, *Tafsir al-Munir*, (Damaskus: Darul Fikr, 2009), Jilid 5, hlm 54
- Yusuf Al-Qaradhawi, *Ringkasan Fiqih Jihad*, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2011, hlm829
- Yusuf al-Qardhawi, *Sistem Kaderisasi Ikhwan al-Muslim*, Alih Bahasa Ghazaly Mukri, (Solo: Pustaka Mantiq, 1993), hlm. 76





LAMPIRAN-LAMPIRAN

KUESIONER PENELITIAN

Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

Identitas

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

C. Kata Pengantar

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

D. Petunjuk Pengisian

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

5. Keterangan:

SS : Sangat Setuju = 4

S : Setuju = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

6. Langkah mengisi kuesioner

d. Baca dan pahami setiap pernyataan dalam kuesioner

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

f. Berilah tanda centang sesuai dengan pilihan teman-teman

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya sangat suka bermain <i>Game Online</i>				
2	Saya tidak mau mengaji jika sudah bermain <i>Game Online</i>				

Kuesioner Bermain *Game Online*

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

	<i>Game Online</i> dari pada membaca Al-Qur'an				
8	Saya merasa dengan adanya <i>Game Online</i> waktu membaca Al-Qur'an saya sangat kurang				
9	<i>Game online</i> membuat saya merasa terhibur dibandingkan membaca Al-Qur'an				
10	Bermain <i>Game Online</i> lebih menyenangkan daripada membaca Al-Qur'an				
11	Saya bermain <i>Game Online</i> saat pulang dari mengaji				
12	Mata saya mudah lelah dalam bermain <i>Game Online</i> , tetapi dalam membaca Al-Qur'an tidak				
13	Bermain <i>Game Online</i> lebih mudah membuat saya pusing, maka dar itu saya lebih memilih untuk membaca Al-Qur'an				
14	saya lebih banyak menghabiskan uang untuk bermain <i>Game Online</i> daripada membeli Al-Qur'an				
15	Saya lebih memilih bermain <i>Game Online</i> daripada mengahapalkan ayat Al-Qur'anyang diberikan oleh guru mengai				
16	Ketika saya bertemu teman, saya lebih suka membahas <i>Game Online</i> dari pada membahas Al-Qur'an				
17	Saya merasa ada yang kurang ketika tidak bermain <i>Game Online</i> karena hanya membaca Al-Qur'an saja				

18	Bermain Game Online mampu melatih konsentrasi saya.				
	Total				

Kuesioner Minat Membaca Al-Qur'an

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang membaca Al-Qur'an di manapun saya berada				
2	Saya setiap hari membaca Al-Qur'an				
3	Saya ingin cepat khatam Al-Qur'an, maka dari itu saya harus membaca Alqur'an				
4	Saya mudah bosan pada saat membaca Al-Qur'an				
5	Saya tetap membaca Al-Qur'an meskipun jadwal memengaji diliburkan				
6	Saya merasa membaca Al-Qur'an hanya menghabiskan waktu bermain saya				
7	Saya sangat bersemangat apabila membaca Al-Qur'an				
8	Saya hanya membaca Al-Qur'an jika ada tugas hapalan				

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

Pertanyaan Terbuka (Opsional)

1. Bagaimana perasaan anda tentang waktu yang anda habiskan untuk bermain *Game Online* dibandingkan dengan membaca Al-Qur'an

Jawaban :

2. Apakah ada faktor lain yang mempengaruhi minat anda dalam membaca Al-Qur'an selain bermain *Game Online*

Jawaban :

Wawancara untuk Orang Tua

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan orang tua tentang pengaruh bermain game online terhadap minat membaca Al-Qur'an anak-anak mereka. Jawaban ibu/bapak akan sangat membantu dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

1. Berapa usia anak ibu/bpk?
2. Seberapa sering anak ibu/bpk bermain game online dalam sehari?
3. Apa jenis game online yang paling sering dimainkan anak ibu/bpk?
4. Apakah Anda melihat perubahan dalam minat anak ibu/bpk terhadap membaca Al-Qur'an sejak mereka mulai bermain game online? Jelaskan.
5. Apakah anak ibu/bpk mengikuti kegiatan mengaji di masjid? Seberapa sering?
6. Menurut ibu/bpk, apa yang menyebabkan anak lebih tertarik bermain game online daripada membaca Al-Qur'an?
7. Apa yang ibu/bpk lakukan untuk meningkatkan minat anak Anda dalam membaca Al-Qur'an?

8. Apakah ibu/bpk memiliki saran untuk menyeimbangkan waktu bermain game online dan membaca Al-Quran?

Wawancara untuk Guru Mengaji

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pandangan guru mengaji tentang pengaruh bermain game online terhadap minat membaca Al-Quran anak-anak. Jawaban tersebut akan sangat membantu dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

1. Sejak kapan ibu/bpk mengajar mengaji di masjid ini?
2. Berapa jumlah anak yang mengikuti kegiatan mengaji di masjid ini?
3. Apakah ibu/bpk melihat perubahan dalam minat anak-anak terhadap membaca Al-Qur'an sejak mereka mulai bermain game online? Jelaskan.
4. Seberapa sering anak-anak mengikuti kegiatan mengaji dalam seminggu?
5. Apa yang ibu/bpk lakukan untuk meningkatkan minat anak-anak dalam membaca Al-Qur'an?
6. Menurut ibu/bpk, apa yang menyebabkan anak-anak lebih tertarik bermain game online daripada membaca Al-Qur'an?
7. Apakah ibu/bpk memiliki saran untuk menyeimbangkan waktu bermain game online dan membaca Al-Qur'an?
8. Apakah ibu bpk pernah mendiskusikan dampak game online dengan orang tua murid? Jika yaa, bagaimana respon mereka?

Wawancara untuk Tokoh Agama

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan tokoh agama tentang pengaruh bermain game online terhadap minat membaca Al-Qur'an anak-anak mereka. Jawaban ibu/bapak akan sangat membantu dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

1. Bagaimana pandangan bpk mengenai pengaruh game online terhadap minat membaca Al-Qur'an didesa ini?

2. Apakah bpk melihat adanya perubahan dalam frekuensi atau kualitas membaca Al-Qur'an dikalangan anak-anak seiring dengan meningkatnya waktu yang mereka habiskan untuk bermain game online?
3. Menurut bpk, apa dampak spiritual dari bermain game online terhadap anak-anak, khususnya dalam hal kedisiplinan membaca Al-Qur'an?
4. Apakah ada kasus-kasus Yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih memilih bermain game online daripada mengikuti pengajian atau kegiatan keagamaan lainnya?
5. Bagaimana peran mesjid arau lembaga keagamaan dalam membantu anak-anak menyeimbangkan waktu antara bermain game dan membaca Al-Qur'an?

Wawancara untuk Kepala Desa

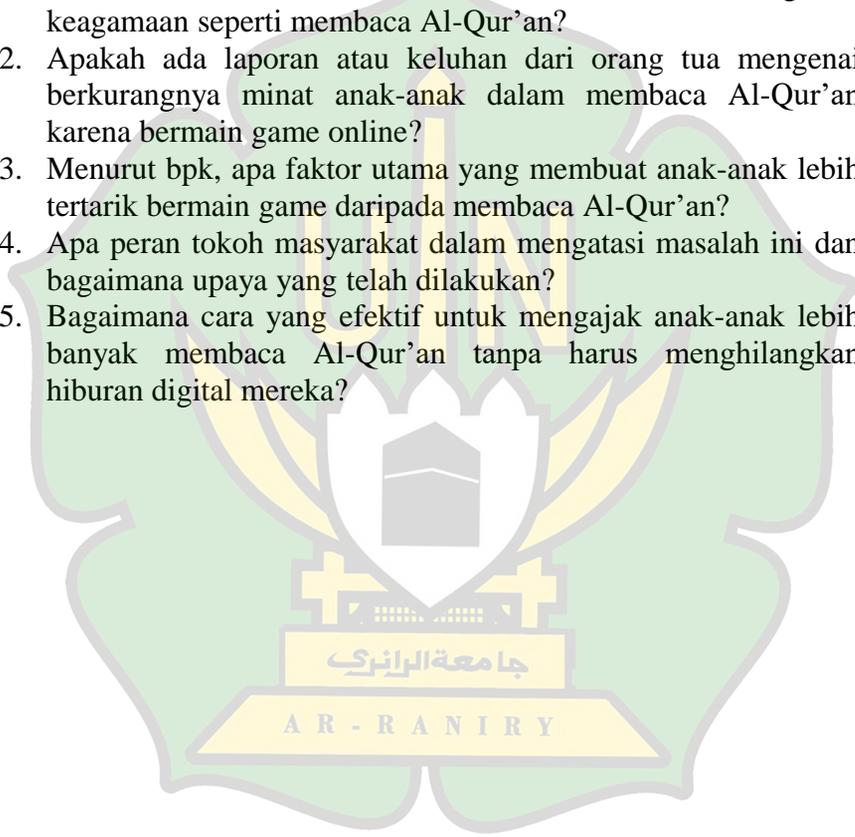
Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan kepala desa tentang pengaruh bermain game online terhadap minat membaca Al-Quran anak-anak mereka. Jawaban ibu/bapak akan sangat membantu dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

1. Apa pandangan bpk mengenai tren bermain game online dikalangan anak-anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh?
2. Apakah bpk melihat adanya perubahan signifikan dalam minat membaca Al-Qur'an dikalangan anak-anak seiring dengan meningkatnya waktu yang mereka habiskan untuk bermain game online?
3. Bagaimana pemerintah desa menyikapi isu ini? Adakah program atau inisiatif yang telah dilakukan untuk mendorong minat membaca Al-Qur'an?
4. Menurut bpk, apa dampak jangka panjang dari bermain game online terhadap perkembangan spiritual dan akademis anak-anak didesa ini
5. Apakah ada perencanaan atau kebijakan yang akan diterapkan untuk menyeimbangkan waktu antara bermain game online dan kegiatan keagamaan dikalangan anak-anak?

Wawancara untuk Tokoh Masyarakat

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan tokoh masyarakat tentang pengaruh bermain game online terhadap minat membaca Al-Quran anak-anak mereka. Jawaban ibu/bapak akan sangat membantu dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

1. Bagaimana bpk melihat pengaruh game online terhadap keseharian anak-anak di desa ini, terutama dalam hal kegiatan keagamaan seperti membaca Al-Qur'an?
2. Apakah ada laporan atau keluhan dari orang tua mengenai berkurangnya minat anak-anak dalam membaca Al-Qur'an karena bermain game online?
3. Menurut bpk, apa faktor utama yang membuat anak-anak lebih tertarik bermain game daripada membaca Al-Qur'an?
4. Apa peran tokoh masyarakat dalam mengatasi masalah ini dan bagaimana upaya yang telah dilakukan?
5. Bagaimana cara yang efektif untuk mengajak anak-anak lebih banyak membaca Al-Qur'an tanpa harus menghilangkan hiburan digital mereka?



Lampiran 2 Contoh lampiran Kuesioner Penelitian Yang Telah Diisi Responden :

KUESIONER PENELITIAN

Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

Identitas

Nama : *Niken Ukala*
 Umur : *10 thn*
 Jenis Kelamin : *Perempuan*

A. Kata Pengantar

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

B. Petunjuk Pengisian

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

2. Keterangan:

SS : Sangat Setuju = 4
 S : Setuju = 3
 TS : Tidak Setuju = 2
 STS : Sangat Tidak Setuju = 1

3. Langkah mengisi kuesioner

- Baca dan pahami setiap pernyataan dalam kuesioner
- Jawablah setiap pertanyaan dengan jujur, teliti dan sesuai dengan pengalaman teman-teman .
- Berilah tanda centang sesuai dengan pilihan teman-teman

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya sangat suka bermain <i>Game Online</i>				
2	Saya tidak mau mengaji jika sudah bermain <i>Game Online</i>				

Kuesioner Bermain Game Online

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya lebih mengutamakan bermain Game Online dari pada belajar mengaji			✓	
2	Saya lebih banyak menghabiskan waktu banya untuk bermain Game Online dari pada membaca Al-qur'an			✓	
3	Saya mudah menghafal nama-nama karakter yang ada di Game Online,tetapi saya tidak mudah menghafal nama-nama surah di dalam Al-qur'an		✓		
4	Bermain Game Online lebih membosankan dibandingkan membaca Al-qur'an		✓		
5	Saya sering terlambat ke tempat mengaji karena sebelum berangkat saya bermain Game Online terlebih dahulu		✓		
6	Saya tidak mahir dalam bermain Game Online, tetapi dalam membaca Al-qur'an saya mahir			✓	
7	Saya lebih suka bermain Game Online dari pada membaca Al-qur'an		✓		
8	Saya merasa dengan adanya Game Online waktu membaca Al-qur'an saya sangat kurang	✓			
9	Game online membuat saya merasa terhibur dibandingkan membaca Al-qur'an		✓		
10	Bermain Game Online lebih menyenangkan daripada membaca Al-qur'an		✓		
11	Saya bermain Game Online saat pulang dari mengaji		✓		
12	Mata saya mudah lelah dalam bermain Game Online, tetapi dalam membaca Al-qur'an tidak		✓		
13	Bermain Game Online lebih mudah membuat saya pusing, maka dar itu saya lebih memilih untuk membaca Al-qur'an			✓	
14	saya lebih banyak menghabiskan uang untuk bermain Game Online daripada membeli Al-qur'an		✓		
15	Saya lebih memilih bermain Game Online daripada menghafalkan ayat Alqur'anyang diberikan oleh guru mengai		✓		
16	Ketika saya bertemu teman, saya lebih suka membahas Game Online dari pada			✓	

	membahas Al-qur'an				
17	Saya merasa ada yang kurang ketika tidak bermain Game Online karena hanya membaca Al-qur'an saja			✓	
18	Bermain Game Online mampu melatih konsentrasi saya.		✓		
	Total	1	11	6	0

Kuesioner Minat Membaca Alqur'an

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang membaca Al-qur'an di manapun saya berada			✓	
2	Saya setiap hari membaca Al-qur'an		✓		
3	Saya ingin cepat khatam Al-qur'an, maka dari itu saya harus membaca Alqur'an		✓		
4	Saya mudah bosan pada saat membaca Al-qur'an		✓		
5	Saya tetap membaca Al-qur'an meskipun jadwal memengaji diliburkan		✓		
6	Saya merasa membaca Al-qur'an hanya menghabiskan waktu bermain saya			✓	
7	Saya sangat bersemangat apabila membaca Al-qur'an		✓		
8	Saya hanya membaca Al-qur'an jika ada tugas hapalan ayat dari guru mengaji		✓		
9	Saya harus membaca Al-qur'an karena penting untuk masa depan		✓		
10	Saya membaca Al-qur'an jika disuruh oleh orang tua		✓		
11	Saya tidak membaca Al-qur'an apabila			✓	

	jadwal mengaji ditiburkan				
12	Sebagai anak-anak saya tidak perlu untuk belajar membaca Al-qur'an		✓		
13	Saya membaca Al-qur'an atas kemauan saya sendiri bukan karena paksaan dari orang lain		✓		
14	Saya menganggap bahwa membaca Alqur'an hanya untuk anak-anak yang bisa membaca Al-qur'an saja		✓		
15	Saya rutin belajar membaca Al-Qur'an setelah sholat duhur			✓	
	Total	0	11	4	0

Pertanyaan Terbuka (Opsional)

1. Bagaimana perasaan anda tentang waktu yang anda habiskan untuk bermain Game Online dibandingkan dengan membaca Al-qur'an

Jawaban :

Saya lebih sering bermain game, tapi tetap baca Al-Qur'an setiap hari walaupun sebentar. Kalo orang tua harus semangat

2. Apakah ada faktor lain yang mempengaruhi minat anda dalam membaca Al-qur'an selain bermain Game Online

Jawaban :

Kalau ada teman yang mengajak main lag: atau suasananya tidak mendukung jadi kurang semangat baca Al-Qur'an.

Lampiran 3 Tabulasi Hasil Kuesioner Responden :

No	Responden	Butir Kuesioner Variabel (X) Bermain Game Online																	
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18
1	NU	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3
2	SM	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4
3	FA	2	4	4	4	2	4	4	2	4	2	2	4	4	3	4	2	4	4
4	IA	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	4	4	3	4	4	2	2	2
5	KA	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4
6	LN	3	3	4	4	4	2	3	4	2	3	4	4	4	3	4	2	2	2
7	AUM	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	SA	3	3	3	4	3	2	3	2	3	1	3	4	4	2	3	3	3	2
9	ARN	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3
10	AA	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	RN	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
12	QW	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4
13	SDP	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4
14	MK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4
15	IU	1	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
16	AS	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
17	M	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3
18	ZZ	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
19	MK	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4
20	NM	3	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	BYK	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3
22	FR	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
23	AAA	2	3	4	1	4	3	4	2	3	4	1	4	4	4	4	4	2	4
24	PK	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	4	3	2	3
25	PW	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
26	RP	1	3	4	3	3	3	3	4	1	4	3	1	4	3	1	2	3	3
27	AY	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	1	3	1	3	3	3	2	3
28	MNA	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3
29	DT	2	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4
30	RM	3	4	3	1	2	4	3	1	4	4	2	4	4	3	3	2	4	4

No	Responden	Butir Kuesioner Variabel (Y) Minat Membaca AL-Qur'an														
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15
1	NU	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2
2	SM	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	1	3	3	2
3	FA	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4
4	IA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	KA	4	4	4	3	3	1	4	1	3	2	2	3	3	2	3
6	LN	3	4	3	4	3	2	2	2	4	1	4	2	3	1	2
7	AUM	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
8	SA	2	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	3	4	4
9	ARN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3
10	AA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	RN	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3
12	QW	3	4	3	4	4	2	4	2	4	1	4	4	4	3	4
13	SDP	3	3	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2
14	MK	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
15	IU	3	3	3	3	4	4	1	2	4	4	2	4	4	4	3
16	AS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	2
17	MK	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3
18	ZZ	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2
19	MK	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	3	3	3
20	NM	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3
21	BYK	3	1	3	3	3	4	3	2	4	1	4	3	3	1	3
22	FR	4	3	4	1	4	3	4	1	4	3	4	3	4	1	3
23	AAA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
24	PK	4	3	4	4	4	3	4	2	3	2	4	3	4	2	2
25	PW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
26	RP	3	3	3	3	4	1	3	1	4	2	4	3	3	1	3
27	AY	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	2	3
28	MNA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4
29	DT	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4
30	RM	3	3	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	2	3	3



**Gambar 1 : Kantor Kepala Desa Gampong Lambaro Skep
Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh**



Gambar 2 : Anak Yang Sedang Fokus Bermain *Game Online*



Gambar 3 : Anak-Anak Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh Sedang Bermain *Game* Bersama



Gambar 4 : Jenis *Game Online* Yang Dimainkan



Gambar 5 : Jenis *Game Online* Yang Dimainkan



Gambar 6 : Anak-Anak Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh Sedang Bermain *Game* Bersama



Gambar 7 : Anak Anak Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh Bergegas Ke Tempat Ngaji

Lampiran 5 Surat Penelitian Ilmiah Mahasiswa



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniya.c.id

Nomor : B-1474/Un.08/FUF.I/PP.00.9/8/2024
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala desa Gampong Lambaro skep kecamatan Kuta alam kota Banda Aceh
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **PUTRI DIANA SINTA / 210303091**
Semester/Jurusan : VI / Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
Alamat sekarang : Indrapuri, Aceh Besar, Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh bermain game online terhadap minat membaca Alquran anak di Gampong Lambaro skep kecamatan Kuta alam kota Banda Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 14 Agustus 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 14 Januari
2025

Prof. Dr. Maizuddin, M.Ag.

Lampiran 6 Surat Izin Penelitian

**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH**
KECAMATAN KUTA ALAM
GAMPONG LAMBARO SKEP
Jl. Mujahidin No 18 Banda Aceh. Kode Pos 23127

Nomor : 411.43/ 05/ 2025
Lampiran : -
Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

Banda Aceh, 14 Januari 2025
Kepada Yth,
Masyarakat Gampong
Lambaro Skep
di-
Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

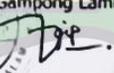
Sehubungan dengan Surat dari Kementerian Agama Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat Nomor: B-1474/Un.08/FUF.1/PP.00.9/8/2024 Tanggal 14 Agustus 2024 Perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa dalam rangka Penulisan Skripsi.

Berkaitan dengan hal tersebut diatas bersama dengan ini kami mohon bantuan dan dukungan dari masyarakat pada Gampong Lambaro Skep untuk memberikan data yang diperlukan kepada yang namanya tersebut dibawah ini :

Nama/NIM : PUTRI DIANA SINTA/ 210303091
Semester/Jurusan : VI/ Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
Judul Skripsi : Pengaruh bermain game online terhadap minat membaca Alquran anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


AR - RANIRY
Banda Aceh, 14 Januari 2025
Kepala Desa
Gampong Lambaro Skep

ZAMZAMI
NIP. 197901112007011002

Lampiran 7 SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
http: <https://iuf.ar-raniry.ac.id/>

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B-531/Un. 08/FUF/KP.00.4/03/2024**

**Tentang
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PADA PRODI ILMU AL-QUR'AN DAN TAFSIR
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa dalam usaha untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas lulusan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi mahasiswa pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk diangkat dan diserahkan tugas sebagai Pembimbing Skripsi tersebut.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003; tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012; tentang Pendidikan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama No. 89 Tahun 1963; tentang Pendirian IAIN Ar-Raniry.
4. Peraturan Presiden RI Nomor 64 tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Banda Aceh
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015; tentang Statuta UIN Ar-Raniry.
6. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014; tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003; tentang Pen dele gasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama RI.
8. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2014; tentang Jenis-jenis Pemberian Kuasa dan Pen dele gasian Wewenang kepada Para Dekan dan Direktur Pascasarjana dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry.

**MEMUTUSKAN
Menetapkan: PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PADA PRODI ILMU
AL-QUR'AN DAN TAFSIR FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

KESATU : Mengangkat / Menunjuk saudara
a. Dr. Abd. Wahid, S.Ag., M.Ag
b. Darwani, M.Pd

Sebagai Pembimbing I
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Putri Diana Sinta
NIM : 210303091
Prodi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
Judul : Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh

KEDUA : Pembimbing tersebut pada diktum pertama di atas ditugaskan untuk membimbing skripsi mahasiswa sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan

Surat keputusan ini mulai berlaku sejak ditetapkan, dengan ketentuan akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 27 Maret 2024
Dekan,


Salman Abdul Muthalib

Tembusan :

1. Wakil Dekan I Fak. Ushuluddin dan Filsafat
2. Ketua Prodi IAT Fak. Ushuluddin dan Filsafat
3. Pembimbing I
4. Pembimbing II
5. Kasub. Bag. Akademik
6. Yang bersangkutan



Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas Diri :

Nama : Putri Diana Sinta
Tempat / Tgl Lahir : Jruék / 22 Februari 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : Ke-2 dari 3 Bersaudara
Pekerjaan / Nim : Mahasiswi / 210303091
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Status : Great Woman
Alamat : Indrapuri

2. Orang Tua / Wali

Nama Ayah : Marzuki
Pekerjaan : Pedagang Kecil
Nama Ibu : Siti Aisyah S.Pd.I
Pekerjaan : Guru

3. Riwayat Pendidikan

- a. TK Jruek
- b. SDN Unggul Samahani
- c. SMP Islam Al-Falah Abu Lam U
- d. SMA Islam Al-Falah Abu Lam U

4. Prestasi :

- a. Juara 1 Lomba Pidato Bahasa Arab Tingkat Nasional (KIMUN) Thn 2024
- b. Juara Terfavorit Lomba Baca Puisi Virtual Universitas Jakarta Thn 2023
- c. Juara 1 Lomba Syarhi Qur'an Sefakults Ushuluddin Dan Filsafat
- d. Presenter/Pembawa Acara Tv Tvri Aceh
- e. Juara 1 Lomba Baca Puisi Festival Dan Lomba Seni Siswa Nasiona (FL2SN) Smp Tingkat Kabupaten Thn 2016
- f. Juara 1 Lomba Pidato PENTAS PAI KE-IV Tingkat Kabupaten Thn 2019
- g. Juara 1 Lomba Syarhil Qur'an Pada MTQ KE-1 Se-Pesantren Modern Al-Falah Abu Lam U
- h. Juara 1 Lomba Siroh Nabawiyah Tingkat Kabupatn Thn 2013
- i. Juara 1 Lomba Minat Baca Tingkat Kabupaten Thn 2013
- j. Piagam Penghargaan Pada LBFT XVIII Di Politeknik Indonesia-Venezuela Thn 2012
- k. Juara 2 Lomba Syarhil Qur'an Pada Musabaqah Tilawatil Qur'an XXXIII Tingkat Kabupaten Thn 2016
- l. Juara 2 Lomba Pidato PAI Tingkat Kabupaten Thn 2014
- m. Juara 2 Lomba Pidato Acara PENTAS PAI Smp Sub Rayon 03 Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan A.Besar Thn 2017
- n. Juara 2 Lomba Syarhil Qur'an Pada Kegiatan UFF KE-VI Thn 2022
- o. Juara 3 Lomba Syarhil Qur'an Pada Musabaqah Tilawatil Qur'an Tingkat Kabupaten Thn 2018
- p. Juara 3 Lomba Baca Puisi Festival Dan Lomba Seni Siswa

- Nasiona (FL2SN) SMP Tingkat Provinsi Thn 2016
- q. Juara 3 In Indonesia Public Speaking Contest At Al-Falah Abu Lam U Modern Islamic Boarding School 2019
 - r. Juara 3 Lomba Pidato Pada (MQK) II Thn 2019
 - s. Juara 3 Lomba Bercerita Thn 2013
 - t. Ketua Osis (Ketua OPDAL)/Penanggung Jawab Terbaik Thn 2019-2021
 - u. Penghargaan Sebagai Panitia Pada FITAS (Finding The Talented Students) dll.

5. Pengalaman Organisasi (*Organization Record*)

- a. Kader OSIS/OPDAL Bidang Keagamaan Thn 2019
- b. Ketua OSIS/OPDAL 2020-2021
- c. Penanggung Jawab Umum Pada Kegiatan FITAS (Finding The Talented Students) Thn 2020
- d. Kepanitian SIAR Bidang Acara Thn 2021
- e. Anggota HMP IAT Divisi Sekretariat Dan Divisi Keagamaan Thn 2022
- f. Kepanitian SIAR Ketua Bidang Acara Dan Lomba 2022
- g. Anggota DEMA U Kementerian Agama Thn 2023
- h. Kepanitian ACF Bidang Acara Thn 2023
- i. Kepanitian PBAK Bidang Acara 2023
- j. Ipemindra Thn 2021-Sekarang
- k. Anggota Remaja Mesjid Jruek 2021-Sekarang.

6. Hobi / Expert

- a. Public Speaking / Pidato
- b. Cipta Baca Puisi
- c. Bercerita / Story Telling
- d. Presenter TV / Mc / Moderator
- e. Mengajar
- f. Membaca
- g. Memanah

7. DLL