

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP MINAT MEMBACA ALQURAN
PADA SISWA MTS BABUSSALAM
BANJARMASIN**

SKRIPSI

**OLEH
AHMAD ZAKI AHDA**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2025**

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP MINAT MEMBACA ALQURAN
PADA SISWA MTS BABUSSALAM
BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
sarjana Psikologi

OLEH
Ahmad Zaki Ahda
NIM. 190103040400



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
BANJARMASIN
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang beretanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Zaki Ahda
NIM : 190103040400
Tempat/Tgl. Lahir : Banjarmasin, 13 Mei 2001
Program Studi : Psikologi Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari
Banjarmasin

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Alquran Pada Siswa Mts Babussalam Banjarmasin”** adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Banjarmasin, 11 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,

Tanda tangan



Ahmad Zaki Ahda

BUKTI BEBAS PLAGIASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Surat Keterangan Bebas Plagiasi

Nomor: 1089/Un.14/III.3/PP.00.9/05/2025

Ketua Program Studi Psikologi Islam menerangkan bahwa karya ilmiah:

Nama	: Ahmad Zaki Ahda
NIM	: 190103040400
Semester	: XII (Dua Belas)
Tahun Akademik	: Genap 2024/2025
Prodi	: Psikologi Islam
Jenis Karya Ilmiah	: Skripsi
Judul Karya Ilmiah	: Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Alquran pada siswa Mts Babussalam Banjarmasin

Telah dinyatakan bebas dari unsur plagiasi menggunakan *DrillBit Plagiarism Detection Software* dengan *similarity* sebesar 25% dan *excluded* < 8 words. Hasil uji menunjukkan bahwa karya ilmiah ini mulai dari Bab I hingga Bab V memiliki persentase kesamaan sebesar **21%** (terlampir).

Demikian surat keterangan bebas plagiasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 30 Mei 2025

a.n. Ketua Prodi Psikologi Islam
Sekretaris,



Muhammad, M.A

PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online
Terhadap Minat Membaca Alquran Pada Siswa
Mts Babussalam Banjarmasin

Ditulis oleh : Ahmad Zaki Ahda

N I M : 190103040400

Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Program : Strata Satu (S-1)

Program Studi : Psikologi Islam

Tahun Akademik : 2024/2025

Tempat dan tanggal lahir : Banjarmasin, 13 Mei 2001

Alamat : Jl. Sepakat RT.33 RW.04 No.66 Kel. Pemurus
Dalam Banjarmasin Sekatan

Setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujui skripsi ini untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari.

Banjarmasin, 28 Mei 2025

Pembimbing I



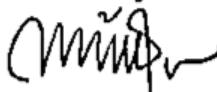
Dra. Mulyani, M.Ag
NIP : 196810101994032004

Pembimbing II



Musfichin, M.A
NIP : 197903242023211012

Mengetahui,
Ketua Program Studi Psikologi Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Antasari Banjarmasin,



Dra. Mulyani, M.Ag
NIP : 196810101994032004

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT MEMBACA ALQURAN PADA SISWA MTS BABUSSALAM BANJARMASIN

Dipersembahkan dan disusun oleh:

Ahmad Zaki Ahda
NIM. 190103040400

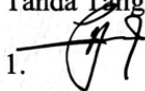
Telah Diujikan pada Tim Penguji
Pada: Hari Rabu, Tanggal 11 Juni 2025

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Drs. H. Arni, M. Fil.I
(Ketua)
2. Miftahul Aula Sa'adah, S.Psi, M.Psi., Psikolog
(Penguji I)
3. Dra. Mulyani, M.Ag
(Penguji II)
4. Musfichin, M.A
(Penguji III)
5. Sarihat, S.Psi., M.A
(Notulen)

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Antasari Banjarmasin



Dr. Dzikri Nirwana, M.Ag
NIP 19781227 2003 12 1 002

ABSTRAK

Ahmad Zaki Ahda. 190103040400. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Alquran pada Siswa MTs Babussalam Banjarmasin Pembimbing Dra. Mulyani, M.Ag dan Musfichin, M.A, pada Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin. 2025

Kata Kunci: Intensitas Bermain *Game Online*, Minat Membaca Alquran, Siswa.

Membaca Alquran merupakan kewajiban bagi setiap Muslim, selain mendapat pahala, juga berfungsi sebagai obat spiritual yang dapat menenangkan jiwa. Namun, perkembangan teknologi dengan hadirnya *game online*, memberikan dampak pada siswa yang membuat sering malas-malasan bahkan terkadang lupa dalam melakukan aktivitas keagamaan di sekolah. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui 1) Tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa, (2) Tingkat minat membaca Alquran pada siswa (3) Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin.

Menggunakan metode kuantitatif dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan analisis regresi linear sederhana. Populasi penelitian ini adalah siswa MTs Babussalam Banjarmasin yang berjumlah 123 siswa. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *teknik sampling purposive* yang berjumlah 51 siswa kelas VIII.

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu : (1) Tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa sebesar 5,9% pada kategori rendah, dengan presentase 78,4% pada kategori sedang, dan dengan presentasi 15,7% pada kategori tinggi. (2) Tingkat minat membaca Alquran pada siswa sebesar 9,8% pada kategori rendah, 78,4% pada kategori sedang, 11,8% pada kategori tinggi. (3) Terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 diterima. Nilai *R Square* menunjukkan variabel intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap minat membaca Alquran sebesar 0,131 atau 13,3 % adapun 0,869 atau 86,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

MOTTO

قُلْ يَا عِبَادِيَ الَّذِينَ أَسْرَفُوا عَلَىٰ أَنْفُسِهِمْ لَا تَقْنَطُوا مِن رَّحْمَةِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ
يَغْفِرُ الذُّنُوبَ جَمِيعًا إِنَّهُ هُوَ الْغَفُورُ الرَّحِيمُ

“Katakanlah: "Hai hamba-hamba ku yang melampaui batas terhadap diri mereka sendiri, janganlah kalian berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya Allah mengampuni dosa-dosa semuanya, sesungguhnya Dia-lah yang Maha Pengampun lagi Maha Penyayang". (Q.S. az Zumar/39: 53)

KATA PERSEMBAHAN

Segala Puji bagi Allah Yang Maha Kuasa, Maha Pengasih, Maha Penyayang, Maha Pemurah, dan Maha Mendengar. Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah. Yang telah memberikan kesehatan, keselamatan, kelancaran, dan kemudahan kepada saya hamba-Nya dari saya dilahirkan ke dunia dan membantu saya menyelesaikan perkuliahan saya dari semester awal hingga selesailah tugas akhir penelitian ini.

Dalam menyelesaikan proses demi prosesnya tentu bukanlah hal yang mudah bagi saya, namun berkat do'a dan dukungan dari orang-orang baik akhirnya tugas akhir penelitian skripsi ini telah berhasil saya selesaikan. Dengan ini, saya ucapkan terima kasih banyak kepada diri saya sendiri yang telah mampu bertahan dan tidak menyerah sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan walaupun dengan banyak kekurangan.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua tercinta, seluruh keluarga yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas do'a dan dukungan yang telah diberikan kepada saya.

Untuk dosen pembimbing saya yang sudah membantu dan membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini, penelitian ini tidak akan selesai tanpa masukan serta arahan Bapak dan Ibu. Untuk sahabat dan teman-teman yang selalu memberi dukungan dan memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji dan syukur selalu saya panjatkan kepada Allah yang mana atas berkat rahmat dan karunia-Nya lah saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Alquran pada Siswa Mts Babussalam Banjarmasin” dengan segala kelancaran dan kemudahan yang saya rasakan dalam proses pengerjaannya. Tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW, sahabat, kerabat, dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Dalam segala proses yang telah saya kerjakan, bantuan dari banyak pihak baik dalam bentuk bimbingan, memotivasi, memberikan semangat, diskusi, memberikan informasi, membantu memperbaiki kesalahan, membantu dalam segi material, dan membantu memberikan saran-saran yang bermanfaat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.A selaku Rektor UIN Antasari Banjarmasin yang telah mengizinkan dan menerima saya sehingga saya dapat berkuliah di kampus islami yang luar biasa.
2. Bapak Dr. Dzikri Nirwana, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin yang telah berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.

3. Ibu Dra. Mulyani, M.Ag selaku Ketua Jurusan Psikologi Islam sekaligus dosen pembimbing I yang selalu memberikan semangat serta dorongan dalam pembuatan skripsi ini, banyak motivasi, pengalaman, saran, dan pembelajaran yang luar biasa, yang tidak akan saya temukan di luar yang beliau berikan dengan penuh kasih sayang.
4. Bapak Musfichin, M.A selaku Sekretaris Jurusan Psikologi Islam sekaligus dosen pembimbing II yang selalu memberikan saran dan masukannya mohon maaf banyak merepotkan terutama ketika bimbingan dan terima kasih atas apa yang telah bapak berikan.
5. Ibu Widiya Aris Radiani M. Psi, Psikolog selaku *Professional Jugdement* pada skala yang saya buat. Terima Kasih atas bantuan ibu yang telah berikan kepada saya, karenanya saya bisa menyelesaikan pembuatan instrument penelitian ini dengan lancar.
6. Seluruh dosen psikologi yang sangat banyak memberikan saya ilmu, pengalaman, dan pembelajaran yang luar biasa selama saya menempuh perkuliahan di UIN Antasari Banjarmasin.
7. Untuk keluarga kecil dirumah, terutama untuk ayah alm. Hasan Basri dan ibu Mutiah. kakak Ihda Rifqya dan Khairi Azka saya yang selalu memberikan *support* atas apa yang saya lakukan dan selalu mendoakan yang terbaik untuk saya. Saya bersyukur dilahirkan dikeluarga ini.
8. Untuk keluarga saya khususnya bibi Halimatussadiyah yang telah mendukung dari berbagai aspek, terimakasih banyak.

9. Untuk Hendra Hariyanto, Wahyu, Ahmad Fadhil Zaidan, Haikal Azmi, M. Thawil Aqli dan teman laki-laki saya lainnya, mohon maaf jika diri saya banyak merepotkan. Terima kasih atas bantuannya dan juga telah mau berteman serta mengisi hari-hari saya selama perkuliahan di UIN Antasari.

10. Untuk Husna Amalia Rahmi, Tiriyakut, Sariyanti, Rizqiatul Khair, dan teman-teman perempuan saya lainnya di Psikologi Islam.

11. Seluruh pihak yang telah membantu sejak awal perkuliahan sampai selesai. Serta teman-teman saya yang lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih dan maaf jika diri ini telah banyak merepotkan.

Sekali lagi terima kasih yang sebanyak-banyaknya, untuk segala orang dan hal yang terlibat, saya menikmati dan bersenang-senang dengan perkuliahan.

Banjarmasin, 20 Maret 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	vii
KATA PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Signifikansi Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Penelitian Terdahulu	10
G. Hipotesis Penelitian.....	15
H. Sistematika Penulisan	15
 BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	 16
A. Minat Membaca Alquran	16
1. Pengertian Minat Membaca	16
2. Ciri-Ciri Minat	18
3. Faktor yang Mempengaruhi Minat	19
4. Macam-Macam Minat.....	21
5. Aspek Minat	22
6. Minat dalam Pandangan Islam	22
B. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	25
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	25
2. Pengertian <i>Game Online</i>	27
3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	28
4. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dalam Pandangan Islam	29
C. Kerangka Berpikir	33
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 35
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	35
B. Lokasi Penelitian.....	35
C. Variabel Penelitian	35

D. Populasi dan Sampel Penelitian	36
E. Data dan Sumber Data	38
F. Metode Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data	43
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Lokasi Penelitian	45
B. Hasil Uji Instrumen	52
C. Hasil Analisis dan Interpretasi Data	58
D. Pembahasan	72
E. Keterbatasan	78
 BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Rekomendasi	80
 DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN	87

DAFTAR BAGAN

Tabel 2.1	Kerangka Berpikir	34
-----------	-------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Instrumen Penelitian.....	41
Tabel 3.2	Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	41
Tabel 3.3	Skala Minat Membaca Alquran.....	42
Tabel 4.1	Keadaan Guru dan Staf MTs Babussalam Banjarmasin	49
Tabel 4.2	Siswa MTs Babussalam Banjarmasin	50
Table 4.3	Sarana di MTs Babussalam Banjarmasin.....	51
Tabel 4.4	Nilai Koefisien Aitem Intensitas Bermain <i>Game Online (Try Out)</i> . ..	54
Tabel 4.5	<i>Blueprint</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game Online (Try Out)</i>	55
Tabel 4.6	Nilai Koefisien Aitem Minat Membaca Alquran (<i>Try Out</i>).....	56
Tabel 4.7	<i>Blueprint</i> Skala Minat Membaca Alquran (<i>Try Out</i>)	57
Tabel 4.8	Jumlah Responden Siswa Kelas VIII	58
Tabel 4.9	Gambaran Responden berdasarkan Jenis Kelamin	59
Tabel 4.10	Deskripsi Variabel Penelitian.....	61
Tabel 4.11	Tingkat Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	62
Tabel 4.12	Intensitas Bermain <i>Game Online</i> berdasarkan Jenis Kelamin	62
Tabel 4.13	Tingkat Intensitas Bermain <i>Game Online</i> berdasarkan Kelas	63
Tabel 4.14	Tingkat Minat Membaca Alquran	64
Tabel 4.15	Minat Membaca Alquran berdasarkan Jenis Kelamin	65
Tabel 4.16	Minat Membaca Alquran berdasarkan Kelas	66
Tabel 4.17	Uji Normalitas	67
Tabel 4.18	Uji Linearitas.....	68
Tabel 4.19	Uji Regresi Linear Sederhana	69
Tabel 4.20	Uji Koefisien Determinasi.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Kuisioner Penelitian Intensitas Bermain <i>Game Online (Try Out)</i>	88
Tabulasi Data Intensitas Bermain <i>Game Online (Try Out)</i>	91
Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Intensitas Bermain <i>Game Online (Try Out)</i> ..	92
Kuisioner Penelitian Minat Membaca Alquran (<i>Try Out</i>)	93
Tabulasi Data Penelitian Minat Membaca Alquran (<i>Try Out</i>).....	97
Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Minat Membaca Alquran (<i>Try Out</i>)	98
Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Minat Membaca Alquran	100
Tabulasi Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Minat Membaca Alquran	103
Output Analisis Statistik Deskriptif	105
Output Analisis Deskriptif Tingkat Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	105
Output Analisis Deskriptif Tingkat Minat Membaca Alquran	106
Output Uji Normalitas dan Uji Linearitas	106
Output Uji Regresi Linear Sederhana	107
Output Uji Koefisien Determinasi	108
Surat Keterangan Seminar Proposal.....	109
Surat Keterangan Perubahan Judul	110
Surat Keterangan Profesional Judgement	111
Surat Pengantar Riset dan Izin Riset.....	112
Surat Keterangan Telah Meneyelasikan Mata Kuliah	114
Surat Keterangan Bebas Uji Plagiasi	115
Hasil Uji Plagiasi	116
Dokumentasi Penelitian	117
Daftar Riwayat Hidup	120