

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.