

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Membaca Alquran merupakan kewajiban bagi setiap Muslim, yang mana tiap huruf yang dibaca bernilai ibadah. Setiap Muslim harus meyakini bahwa membaca Alquran termasuk amalan yang akan mendatangkan butiran pahala yang besar karena Alquran adalah sebaik baik bacaan untuk tiap Muslim. Bahkan membaca Alquran tidak hanya tidak hanya menjadi amal dan ibadah, tetapi juga menjadi obat dan penawar bagi orang yang terguncang jiwanya.<sup>1</sup>

Seorang Muslim yang tidak membaca Alquran sama seperti tubuh tanpa busana, sungguh memalukan dan perilaku itu dibenci oleh Allah SWT. Begitu banyak manfaat membaca Alquran diantaranya mendapatkan pahala dan kebaikan, mengangkat derajat dan wibawa lebih baik, memperoleh rahmat dan perlindungan oleh malaikat, memberikan syafaat ketika hari kiamat tiba, membuat seseorang berperilaku mulia, hati lebih tenang dan tentram, selamat dunia dan akhirat, penyembuh penyakit pada tubuh dan pada penyakit hati, serta memberikan kenikmatan kepada kedua orang tua di hari kiamat kelak.<sup>2</sup>

Secara psikologi membaca Alquran dapat mengurangi tingkat depresi bahkan menghilangkannya. Seperti pada penelitian Erita dari fakultas kedokteran

---

<sup>1</sup>Nur'ani Azis dkk., "Peranan Orang Tua dalam Menumbuhkan Minat Membaca Alquran Anak di Kota Makassar", dalam Jurnal Tarbawi Vol. 06, No. 1, 2021, 62.

<sup>2</sup>Nasim Surahman, "10 Manfaat Baca Al-quran Setiap Hari yang Luar Biasa,", <https://jabar.kemenag.go.id/portal/read/10-manfaat-baca-al-quran-setiap-hari-yang-luar-biasa>, diakses pada 18 januari 2024.

dan ilmu kesehatan yang mendapatkan hasil bahwa membaca Alquran dengan metode tahsin dapat mengurai tingkat depresi dan bahkan mampu menghilangkan depresi di panti sosial Tresna Werdha Unit Abiyoso Pakem Yogyakarta. Dan kemudian Erita juga menerangkan bahwa membaca dan memaknai Alquran dapat mengurangi kecemasan.<sup>3</sup>

Perkembangan zaman dan pesatnya teknologi memberikan dampak positif dan juga negatif. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat terbuka terhadap berbagai perkembangan informasi, transportasi serta segala hal yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai *the big village* yaitu sebuah desa besar dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya<sup>4</sup>. Mudahnya untuk mendapatkan internet di zaman ini membuat masyarakat dapat mengetahui informasi dan dapat berkomunikasi keseluruh dunia. Hampir semua aspek informasi di kehidupan nyata bisa didapatkan dengan menggunakan internet seperti aspek sosial, politik, bisnis, pendidikan dan juga hiburan. Perkembangan teknologi tidak hanya berkuat pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia *virtual* atau maya. Pengguna internet sudah menjamah diberbagai kalangan seperti orang tua, remaja bahkan sampai kanak-kanak. Dikutip dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2023 pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 215 juta orang.

---

<sup>3</sup>Ainun Jariah, "Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Melalui Kebiasaan Membaca Alquran," dalam Jurnal Studia Insania Vol. 7, No. 1, 7 Juli 2019, 53,.

<sup>4</sup>Burhan Burgin, *Pornomedia :Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa* (Jakarta: Kencana, 2005), 21.

Seiring berkembangnya teknologi memudahkan untuk menggunakan internet berkembang dibidang hiburan salah satunya yaitu *game online*. *Game online* merupakan salah satu keluaran perkembangan teknologi serta menjadi populer dilapisan remaja dan dewasa diseluruh dunia, salah satunya di Indonesia. Dikutip dari kompas.com sepanjang tahun 2021 silam ditunjukkan dengan banyaknya pemain *game online* dari PC dan *mobile*. Kominfo menyebutkan sebanyak 53,4 juta penduduk di Indonesia menikmati bermain *game* PC, sedangkan 133,8 lainnya tercatat bermain *game mobile*.

Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri untuk taat kepada Allah SWT. atau menyia-nyiakan waktu akibat terlalu asik dalam bermain *game*, seperti yang terkandung dalam Alquran Surah Al Jumu'ah /62: 11

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ

التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

Artinya: *Dan apabila mereka melihat perdagangan atau permainan, mereka segera menuju kepadanya dan mereka tinggalkan engkau (Muhammad) sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah, "Apa yang ada di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perdagangan," dan Allah pemberi rezeki yang terbaik.*

Jadi, memperoleh kesenangan itu diperkenankan akan tetapi, melalaikan diri dari ketaatan kepada Allah dan 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.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahnya* (Bandung, Penerbit Diponegoro 2006), 553.

Menurut laporan We Are Social, Indonesia memiliki jumlah pemain video game terbesar ketiga didunia. Laporan tersebut menyatakan bahwa 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun bermain video *game* pada januari 2022. Berdasarkan statistik Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, total pemain *game* PC di Indonesia akan mencapai 53,4 juta pada tahun 2021, dan rekor untuk *game mobile* mencapai 133,8 juta. Berlandaskan data ini yakni terlihat bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia cukup banyak. Young didalam jurnal konseling mengemukakan *game online* merupakan permainan dengan jaringan internet dimana terjadi interaksi antara satu orang dengan yang lain untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi di dunia virtual.<sup>6</sup> *Game online* banyak digemari oleh masyarakat Indonesia diantaranya dikalangan anak muda.

*Game online* mempunyai daya tarik tersendiri, *game online* sering digunakan untuk hiburan sebagai penghilang kejenuhan dan juga dapat dimainkan bersama sama namun akan berdampak buruk apabila memainkannya secara berlebihan. Maraknya *game online* memberikan dampak positif dan juga negatif pada pelajar di Indonesia. Dampak negatif yang sering terjadi seperti kecanduan bermain *game online*, lupa waktu dalam bermain *game online*, emosi tidak stabil, suasana hati mudah berubah, dan juga sering malas-malasan bahkan terkadang lupa dalam melakukan aktivitas keagamaan.

---

<sup>6</sup>Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta," dalam Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 3, No. 1, 2017, 99.

Memainkan *game online* secara terus menerus akan berdampak pada fisik dan psikis seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat Soleman dalam Amanda 2016 menyatakan kebanyakan permainan secara *online* bisa memberikan efek pada sosialnya, fisiknya, maupun psikisnya. Secara social terjadinya kerenggangan antara keluarga, teman sebaya dan kerabat lainnya. Secara psikis menjadikan orang yang memainkan *game online* terus kepikiran akan *game* yang mereka mainkan. Secara fisik para pemain *game online* akan mengalami kerusakan mata maupun syaraf yang lainnya karna paparan radiasi *game online*.<sup>7</sup>

Idealnya seorang siswa berdasarkan Kemendikbud pada tahun 2016 melalui gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) 5 nilai karakter utama yang harus dipenuhi yaitu religius, nasionalis, integritas, mandiri, dan gotong royong. Dalam nilai karakter religius ini siswa harus mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang artinya menjalankan ajaran agama dengan sebaik mungkin diantaranya yaitu membaca Alquran.

Memulai penelitian ini peneliti melakukan studi pendahuluan di MTs Babussalam Banjarmasin pada 1 Maret 2022. Dilokasi penelitian peneliti melihat adanya kesenjangan nilai karakter religius pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dengan minat membaca Alquran siswa yang ada di MTs Babussalam Banjarmasin. Hal tersebut didapat dari hasil wawancara dengan kepala madrasah dan beberapa orang siswa MTs Babussalam Banjarmasin.

---

<sup>7</sup>Anggi Rizki Putra dan Devi Rusli. "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Remaja", dalam Jurnal Riset Psikologi Vol. 2 No. 2, 2021, 99.

Ibu Lini Khalisa,S.Ag sebagai kepala madrasah beliau mengatakan adanya pengaruh dari bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa dan menyarankan peneliti untuk melanjutkan penelitian terkait masalah tersebut. Subjek B yang mempunyai inisial AM merupakan siswa MTs Babussalam mengatakan bahwa setiap harinya menghabiskan waktu bermain *game online* paling sedikit satu jam dan AM mengatakan lebih sering meninggalkan kegiatan membaca Alquran karena terlalu asik bermain *game online*. Selanjutnya subjek C yang mempunyai inisial AH juga seorang siswa MTs Babussalam mengatakan bahwa setiap hari menghabiskan waktu bermain *game online* paling sedikit 2 jam dan AH mengatakan sering tidak membaca Alquran karena bermain *game online* apalagi disaat tidak ada ibunya.

Berdasarkan kondisi tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Minat Membaca Alquran pada Siswa MTS Babussalam Banjarmasin”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka perumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin?
2. Bagaimana tingkat minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin?
3. Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, adanya penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui tingkat intensitas bermain *game online* pada MTs Babussalam Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui tingkat minat membaca Alquran pada MTs Babussalam Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas dalam bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada MTs Babussalam Banjarmasin.

### **D. Signifikansi Penelitian**

#### **1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan baru bagi pengembang ilmu pengetahuan pada umumnya dan juga dalam ranah psikologi Islam khususnya.

#### **2. Manfaat praktis**

Bagi peneliti, penelitian dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti untuk menemukan permasalahan yang terjadi pada siswa dan juga kemampuan menganalisis peneliti.

- a. Bagi sekolah, guru dan siswa sebagai masukan untuk perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan kualitas sekolah serta mengidentifikasi masalah terkait siswa agar dapat diatasi. Selain itu untuk pengembangan kurikulum sekolah.

- b. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai acuan referensi dan inspirasi agar dapat meneliti hal serupa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang bermanfaat tentang sejauh mana pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa. Sehingga bisa melakukan pencegahan dari dampak penggunaan *game online* tersebut.

## E. Definisi Operasional

### 1. Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Ajzen, intensitas adalah mengacu pada seberapa besar niat dan kemauan seseorang untuk berulang kali melakukan suatu perilaku tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Intensitas mengacu pada perilaku yang dilakukan seseorang pada waktu tertentu dan memiliki jumlah kapasitas usaha yang dikatakan mempunyai intensitas.<sup>8</sup> Sedangkan yang dimaksud dengan bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>9</sup> Aspek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menurut Ajzen:

- a. Durasi
- b. Frekuensi
- c. Konsentrasi.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup>Icek Ajzen, *Attitude, Personality, and Behavior* (New York: Open University Press, 2005), 99.

<sup>9</sup>Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2019), 2.

<sup>10</sup>Ulfiola Hardi, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN SUSKA RIAU" (Skripsi, Riau, UIN SUSKA, 2021), 28.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan intensitas bermain *game online* adalah seringnya siswa MTs Babussalam Banjarmasin untuk bermain *game online*, kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh kesenangan berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan seseorang dan dilakukan secara berulang-ulang untuk memenuhi keinginannya.

## **2. Minat Membaca Alquran**

Menurut Hurlock, minat merupakan sumber motivasi yang mendorong individu untuk melakukan apa yang mereka inginkan ketika bebas memilih. Bila mereka melihat sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat kemudian mendapatkan kepuasan, bila kepuasan berkurang minat pun berkurang.<sup>11</sup> Sedangkan yang dimaksud dengan membaca adalah pengucapan kata-kata dari perolehan kata dari bahan cetakan.<sup>12</sup> Aspek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menurut Hurlock<sup>13</sup>:

### **a. Aspek kognitif**

Yang meliputi aspek kognitif, yaitu : memori, pengalaman dan pemahaman, perhatian dan bahasa.

### **b. Aspek afektif**

Yang meliputi aspek afektif, yaitu: kesukaan, ketertarikan dan keikutsertaan.

---

<sup>11</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Child development* (New York: McGraw-Hill Book Company, 1950), 402.

<sup>12</sup>Erwin Harianto, "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa," dalam *Jurnal Didaktika* Vol.9, No. 1, 2020, 2.

<sup>13</sup>Pinung Anis Wijatwati, "Minat Baca Mahasiswa di Perpustakaan," dalam *Information Science and Library* Vol. 3, 2, Desember 2022, 17.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan minat membaca adalah motivasi, daya tarik siswa MTs Babussalam Banjarmasin untuk membaca, mempelajari maupun menghafal Alquran karena keinginan dari dalam hati siswa itu sendiri.

#### **F. Penelitian terdahulu**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Desy Permata Sari Nugroho pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Kecenderungan Agresivitas *Gamers*” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasi. Subjek penelitian merupakan anggota komunitas *gamers* Senvo Semarang yang memiliki kriteria sering bermain *game online*. Metode pengambilan sampel adalah *simple random sampling* dengan subjek terdiri dari 172 orang. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen skala psikologi intensitas bermain dan skala psikologi kecenderungan agresivitas. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kecenderungan agresivitas *gamers* dengan uji hipotesis analisis regresi didapatkan persamaan  $Y = 28,341 + 0,581 X$  dan signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Besarnya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kecenderungan agresivitas *gamers* adalah 25,7%, sedangkan 74,3% dipengaruhi oleh faktor lainnya. Persamaan dengan penelitian ini keduanya terdapat pada variabel independen (X) yang membahas tentang intensitas bermain *game online* sedangkan perbedaannya terletak pada variabel

dependen (Y) dimana pada penelitian terdahulu menggunakan variabel agresivitas pada komunitas gamers senvo, sedangkan pada penelitian ini variabel minat digunakan pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlita Putri Amalia pada tahun 2022 dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang”. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasi dalam pemilihan sampel, penelitian ini menggunakan teknik *quota sampling* dengan jumlah sebanyak 60 responden peserta didik kelas V yang terdiri dari 35 peserta didik laki-laki dan 25 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Pada uji hipotesis, peneliti menggunakan korelasi product moment dan menunjukkan hasil positif yang artinya terdapat hubungan searah antara variabel intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang. Hasil penelitian menunjukkan nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  table yaitu  $0,286 > 0,254$  dengan taraf signifikansi  $<$   $0,05$  yaitu  $0,027$  dan nilai Koefisien Determinan sebesar  $8,17\%$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang. Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti sebelumnya meneliti tentang hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah

12 Setiabudi Pamulang, sedangkan penelitian ini menyelidiki pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sardiana dan Silfi Yanti Dewi didalam Jurnal Akademik Pendidikan Ekonomi Volume 8 Nomor 1 Mei 2020 dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Baubau” hasil dari penelitian ini 1) Analisis deskriptif intensitas bermain game online siswa SMK Negeri 1 Baubau diperoleh skor nilai terendah 16, nilai tertinggi 30, dan rata-ratanya 23,83, 2) Analisis deskriptif minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau. Diperoleh skor nilai terendah 34 nilai tertinggi 59 dan rata-ratanya 44,79, 3) Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana terdapat pengaruh positif antara intensitas bermain *game online* terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau terbukti pada  $Y=30,45+0,60X$ . Koefisien korelasi sebesar 0,31 dan koefisien determinasi sebesar 9,61 atau 9,61% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, misalnya sifat, kebiasaan, kondisi fisik, psikologis guru, lingkungan belajar, dan sarana dan prasarana. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada objek variabel terikat subjek dan lokasi penelitian. Persamaan dengan penelitian ini keduanya terdapat variabel independen (X) yang membahas tentang intensitas bermain *game online*, sedangkan perbedaanya terletak pada variabel dependen (Y) dimana pada penelitian terdahulu menggunakan variabel minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau,

sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dzikri Abdillah pada tahun 2022 dengan judul "Pengaruh Minat Baca Alquran Hadis siswa kelas V MI Miftahush Shibyan 02 Genuksari Semarang" Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode pengumpulan data menggunakan kuis, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini mengambil rumusan masalah yaitu: 1) Minat membaca Alquran di TPQ Kelas V MI Miftahush Shibyan 02 Genuksari Semarang 2) Prestasi belajar Kelas V MI Miftahush Shibyan 02 Genuksari Semarang 3) Pengaruh minat baca Alquran di TPQ terhadap prestasi belajar Alquran Hadis siswa Kelas V MI Miftahush Shibyan 02 Genuksari Semarang. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa minat baca Alquran di TPQ berpengaruh baik dalam peningkatan prestasi belajar Alquran Hadis kelas V MI Miftahush Shibyan 02 Genuksari Semarang dilihat dari hasil jawaban kuis yang telah peneliti bagikan, juga dari nilai ulangan harian peserta didik yang sangat memuaskan serta peserta didik sangat bersemangat dikarenakan minat membaca sangat membantu dalam mata pelajaran Alquran Hadis. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada jenis penelitian dimana peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif juga objek dan lokasi penelitian, adapun persamaannya yaitu menggunakan variabel minat.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Faisal Rahman pada tahun 2020 dengan judul “Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain Game Online Mobile pada Remaja Akhir di Samarinda”. Subjek penelitian ini adalah 100 orang remaja akhir di Samarinda dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala kontrol diri, konformitas dan intensitas bermain *game online mobile*. Teknik analisa data menggunakan uji statistik regresi model berganda. Hasil penelitian model penuh menunjukkan terdapat pengaruh antara kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile* yaitu dengan nilai F hitung > F tabel ( $4.818 > 2.70$ ), R square = 0.090, dan  $p = 0.010$ . Pada hasil penelitian model bertahap didapatkan adanya pengaruh yang signifikan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online mobile* dengan nilai beta = -0.257, t hitung = -2.315 > t tabel = 1.984, dan  $p = 0.023$ . Kemudian pada konformitas dengan intensitas bermain *game online mobile* menunjukkan tidak terdapat pengaruh dengan nilai beta = 0.074, t hitung = 0.668 < t tabel = 1.984, dan  $p = 0.506$ . Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu peneliti menggunakan variabel tentang kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile* pada remaja akhir di Samarinda, sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel intensitas sebagai variabel (X) juga perbedaannya pada objek penelitian dan lokasi penelitian, sedangkan persamaannya menggunakan jenis penelitian dan variabel intensitas.

## **G. Hipotesis**

### 1. Hipotesis bermain *game online* (Ha)

Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin.

### 2. Hipotesis nihil (Ho)

Tidak ada pengaruh signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin.

## **H. Sistematika Penulisan**

Agar mempermudah penyusunan dalam penulisan penelitian, peneliti membuat sistematika penulisan:

Bab I, terdiri dari berbagai pembahasan seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, hipotesis, serta sistematika penulisan.

Bab II, berisikan teori terdapat landasan teori yang berisi penjelasan mengenai variable-variabel penelitian ini yaitu intensitas bermain *game online* dan minat membaca Alquran.

Bab III, berisi tentang jenis penelitian, lokasi, subjek, identifikasi variabel penelitian, populasi, sample, data dan sumber data, metode pengumpulan data dan metode analisis data.

Bab IV, memuat tentang hasil dan pembahasan yang diperoleh dari pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin.

Bab V, berisikan tentang kesimpulan dan saran.