

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Sebelum melakukan penelitian, lebih baik dilaksanakan tinjauan pustaka terlebih dahulu untuk mencari tahu apakah sudah pernah dilakukan penelitian sebelumnya, dan juga untuk menghindari plagiasi dalam penelitian ini. Setelah penulis melaksanakan tinjauan pustaka, penulis menemukan beberapa penelitian yang sinkron dengan judul yang peneliti lakukan, penelitiannya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Asep Wahidin, Effendi, dan Shaleh pada tahun 2014-2015 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung”, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil pada penelitian ini adalah: (1) intensitas penggunaan jejaring sosial saat ini semakin meningkat, (2) penggunaan jejaring sosial dikalangan mahasiswa lebih sering digunakan untuk hal-hal negative, (3) penggunaan jejaring sosial berdampak terhadap religiusitas mahasiswa. Penelitian ini menitik beratkan pada pengaruh jejaring sosial terhadap religiusitas mahasiswa universitas islam bandung, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menitik beratkan pada pengaruh *game online* terhadap minat baca Al-Qur’an.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Siprianus Koi, Sudiawati, dan Lasri pada tahun 2017 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 komparatif design.

Hasil pada penelitian ini adalah aktivitas belajar anak yang bermain game online lebih buruk dari pada aktivitas belajar anak yang tidak bermain game online. Penelitian ini menitik beratkan pada pengaruh permainan game online terhadap aktivitas belajar anak usia sekolah kelas III dan IV, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menitik beratkan pada pengaruh game online terhadap minat baca Al-Qur'an.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Angela pada tahun 2013 yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Hilir", penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif statistik. Hasil pada penelitian ini adalah siswa yang bermain game online motivasi belajarnya rendah dikarenakan lebih memilih fokus kepada game online sedangkan siswa yang tidak bermain game online motivasi belajarnya lebih tinggi. Penelitian ini menitik beratkan pada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menitik beratkan pada pengaruh game online terhadap minat baca Al-Qur'an.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Yeny Nabilla Akmarina pada tahun 2016 yang berjudul "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur", penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil pada penelitian ini adalah bermain game online berpengaruh terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga di kelurahan swarga bara kota Sangatta Kab. Kutai Timur. Penelitian ini menitik beratkan pada pengaruh game online terhadap efektifitas

berkomunikasi dalam keluarga, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menitik beratkan pada pengaruh game online terhadap minat baca Al-Qur'an.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Eka Rusnani Fauziah pada tahun 2013 yang berjudul "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja", penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil pada penelitian ini adalah *game online* memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. Penelitian ini menitik beratkan pada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menitik beratkan pada pengaruh game online terhadap minat baca Al-Qur'an.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa pada 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. Hasil pada penelitian ini adalah *game online* menyediakan fitur 'komunitas online', sehingga menjadikan para gamer kecanduan dan menyebabkan perilaku yang berdampak negatif. Penelitian ini menitik beratkan pada Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menitik beratkan pada pengaruh game online terhadap minat baca Al-Qur'an.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Ardi Ramadhani pada tahun 2013 yang berjudul "Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda)", penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Hasil pada penelitian ini adalah terdapat signifikan yang rendah antara motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal, dan arah hubungannya lebih menuju ke arah positif, berarti semakin tinggi motif bermain game online maka semakin meningkatkan perilaku agresive dan sebaliknya semakin rendah motif bermain game online maka semakin rendah pula agresivitas remaja awal. Penelitian ini menitik beratkan pada Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menitik beratkan pada pengaruh game online terhadap minat baca Al-Qur'an.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Affandi pada tahun 2013 yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda", penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksplanatif. Hasil pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 samarinda. Siswa yang sering menggunakan game online mengalami penurunan rasa positif, kesetaraan, keterbukaan, dukungan dan rasa penurunan rasa empati pada orang lain. Penelitian ini menitik beratkan pada Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menitik beratkan pada pengaruh game online terhadap minat baca Al-Qur'an

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Megi Deviandri, Rianto, Rahmi pada tahun 2012 yang berjudul "Dampak Game Online Bagi Perilaku

Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang”, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil pada penelitian ini adalah terdapat dampak positif dan negatif dari game online, dampak yang paling banyak adalah dampak positif karena dapat membantu siswa sekolah dasar dalam mengusir kejenuhan, untuk melatih kemampuan berbahasa Inggris, dan untuk melatih ketepatan mata dan kecepatan membaca. Penelitian ini lebih menekankan pada Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar dan menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menekankan pada pengaruh game online terhadap minat baca Al-Qur’an dan metode kuantitatif.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Astutik Nur Qoomariyah pada tahun 2008 yang berjudul “Perilaku Penggunaan Internet Pada Kalangan Remaja di Perkotaan”, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif survei. Hasil pada penelitian ini adalah remaja di perkotaan menggunakan internet untuk informasi, aktivitas kesenangan, komunikasi, dan transaksi. Penelitian ini lebih menekankan pada Perilaku Penggunaan Internet Pada Kalangan Remaja di Perkotaan, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menekankan pada pengaruh game online terhadap minat baca Al-Qur’an.

Dari banyaknya penelitian terdahulu terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu, peneliti menggunakan metode kuantitatif walaupun penelitian terdahulu juga menggunakan metode kuantitatif akan tetapi ada juga penelitian terdahulu yang menggunakan metode kualitatif. Penelitian terdahulu titik penelitiannya berbeda-beda pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar

siswa, terhadap tingkat komunikasi siswa dan lain-lain, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih menitik beratkan pengaruh intensitas *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an dan subyek yang penelitian terdahulu bermacam-macam ada yang siswa SMA dan SMP akan tetapi subyek penelitian yang peneliti lakukan adalah siswa SMP.

B. Landasan Teori

1. Bermain

a. Pengertian

Menurut Huizinga, Bermain adalah suatu tindakan yang dilakukan tanpa ada hasutan dari orang lain, tempat tidak terbatas dan waktu, menurut aturan-aturan yang ada namun dilakukan tanpa adanya paksaan yang bertujuan untuk menimbulkan kesenangan dalam diri (Siti Rahayu Haditono, 2006:131-132).

Menurut Hurlock bermain adalah sepak terjang yang dibuat untuk menimbulkan kesenangannya, tanpa memperhatikan hasil akhir (Elizabeth B. Hurlock, 1978:320).

Menurut Graham bermain sebagai pola motivasi intrinsik yang dipilih secara acak, berkiblat pada proses yang disenangi, bermain adalah suatu tempat bagi anak untuk mengenyam berbagai pengalaman seperti emosi, gembira, sedih, bergairah, kecewa, dan sebagainya (Simatupang,2005)`

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menimbulkan rasa senang pada diri sendiri untuk merasakan berbagai pengalaman tanpa adanya paksaan dari orang lain.

b. Manfaat

Menurut buku *Games Therapy* untuk Kecerdasan Bayi dan Balita (Effiana Yuriastien:2009), ada 9 manfaat bermain bagi anak :

- 1) Memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri : Di saat bermain, anak akan memilih yang akan dimainkan. Dengan memahami diri sendiri anak akan memilih tempat dan lawan bermain mereka. Tidak adanya peraturan membuat anak lebih percaya diri.
- 2) Menemukan apa yang dapat mereka lakukan dan mengembangkan kepercayaan diri: Bermain akan menambah kecerdasan, fisik, sosial dan intelektual.
- 3) Melatih mental: dengan berimajinasi anak akan mengeluarkan ide-ide terbaik mereka. Dengan mengamati orang tua akan lebih mengenal pribadi anak.
- 4) Meningkatkan inspirasi dan menghilangkan stress anak: setiap individu pasti dan akan merasakan suatu kebosanan dan stress, dengan bermain *game online* stress dan rasa bosan yang dirasakan anak akan hilang
- 5) Meningkatkan paradigma sosialisasi dan emosi anak: dalam permainan *team* (kelompok) tingkat sosial anak akan meningkat dan anak bisa mengontrol emosinya.

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain antara lain:

- 1) Untuk perkembangan aspek fisik, kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat

dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah, bosan, dan tertekan.

- 2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat sehingga dapat melakukan motorik kasar seperti berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar. Ketika jari semakin ramping dan panjang, akan terbiasa dengan kegiatan yang membutuhkan deksteritas manual, anak usia 3 bulan mulai belajar meraih mainan yang ada didekatnya, hal ini anak belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, secara tidak langsung anak belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus.
- 3) Untuk perkembangan aspek sosial. Dari sini akan belajar tentang system nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral masyarakatnya.
- 4) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri, dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu
- 5) Untuk perkembangan aspek kognisi. dengan bermain anak belajar sketsa dasar sebagai landasan untuk belajar.
- 6) Untuk mengetest kepekaan penginderaan. Anak menjadi aktif, kritis, inovatif.

7) Untuk mengembangkan keahlian olahraga dan menari. (Tedjasaputra, 2001:30-45).

2. Game Online

a. Pengertian

Dalam buku yang berjudul "*Pemrograman Animasi dan Game Profesional*" terbitan Elex Media Komputindo, *game* diartikan sebagai suatu aktivitas terstruktur atau juga digunakan sebagai alat pembelajaran (Nilwan,2007).

Game Online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan (Adam & Rollings,2007).

Game adalah suatu aksi yang terdapat kesenangan dan dilakukan dengan tidak adanya paksaan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada saat melakukan kegiatan tersebut (Ahmadi & Sholeh, 2005:106).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang melalui jaringan internet yang mengandung kasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri.

b. Tipe-tipe *game online*

Game online dibagi kedalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS). *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

1) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Permainan ini mengambil padangan seolah-olah orang yang memainkan *game* tersebutlah yang berada disana dan menjadikannya seperti nyata. Permainan ini bisa dimainkan oleh banyak orang dan kebanyakan *game* perang. Contoh : *pointblank*, *PUBG*

2) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Permainan ini merupakan permainan yang bertajuk strategi, tema permainan bisa berupa sejarah. Contoh *Age of Empires*

3) *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Sebuah permainan di mana karakter yang dimainkan berbentuk seperti khayalan kartun dan berpetualang. RPG lebih menuju kepada sosial. Contoh : *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*, *Mobile Legends* (Ramadhani,2013:142)

Pendapat lain menyebutkan tipe-tipe *game online* di bagi menjadi 10 kategori, yaitu:

- 1) *Real Time Strategy* (RTS) adalah suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang tiap pemainnya memiliki suatu negara, negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumber daya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari negara primitive menuju peradaban modern. Contohnya: *Age of Empire* dan *Stronghold Crusader*.

- 2) *First Person Shooter* (FPS) merupakan jenis permainan tembak-menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, dan reflek menembak. Contohnya: *Counter_Strike* dan *Point Blank*.
- 3) *Role Playing Game* (RPG) adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system peraturan permainan yang telah ditentukan. Contohnya: *Dragont Nest* dan *Perfect Word*.
- 4) *Live Simulation Games* adalah permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokohnya tersebut. Contohnya: *SimeLife*.
- 5) *Construction and Management Simulation Games* adalah permainan yang mensimulasikan pemainnya menjadi seperti presiden yang mengelolah sebuah negara dan membangun proyek-proyek. Contohnya: *Sim City*.
- 6) *Vehicle Simulati* adalah jenis permainan ini replika dari cara berkendara, adapun kendaraan yang bisa di kendarai yaitu pesawat terbang, pesawat tempur, kereta api, dan lain-lain. Contohnya: *Flightgear*

- 7) *Adventure Games* permainan ini memakai tokoh karakter fiksi yang harus menyelesaikan suatu misteri, berburu harta karun, dan juga menyelamatkan karakter fiksi lain. Contohnya: *Indiana Jones*.
- 8) *Action Adventure Games* permainan pertualangan yang digabung dengan pertarungan, menghadapi masalah , dan juga memecahkan teka-teki. Contohnya: *Tomb Raide*.
- 9) *Manager Simulation* permainan yang mensimulasikan menjadi seorang maganer dalam sebuah klub sepakbola. Contohnya: *Championship Manager* (Agus Hermawan,2009).

c. Dampak Penggunaan *Game Online*

1) Dampak Positif dan Negatif

Dampak positif dari bermain *game online* adalah :

- a) Orang tua lebih sangat mudah mengawasi anak.
- b) Pola berfikir siswa meningkat.
- c) Respon siswa akan meningkat.
- d) Siswa melampiaskan emosinya dengan bermain *game*.
- e) Siswa akan berfikir produktif (Akmarina,2016:192-193).

Sedangkan dampak negatif, yaitu:

- a) Siswa malas-malasan dalam belajar dan ketika ada waktu kosong pelajaran mereka lebih memilih bermain *game online*.
- b) Siswa akan bolos jam pelajaran untuk bermain *game online*.
- c) Siswa lebih memilih bermain *game online* ketimbang membantu orang tua.

- d) Uang sekolah dihabiskan untuk *game online*.
- e) Lupa waktu.
- f) Makan tidak teratur.
- g) Emosional akan terganggu.
- h) Melalaikan kewajiban sebagai umat islam.
- i) Mengahalkan segala cara atau berbohong (Akmarina,2016:193-194).

Dampak positif bermain *game online* sangat tergantung dari penggunaannya. Dampak positif untuk mengusir kejenuhan, untuk melatih kemampuan berbahasa inggris, dan untuk melatih ketepatan mata dan kecepatan membaca. Sedangkan dampak negatif bermain *game online* tergantung dari penggunaannya. Dampak negatif kecanduan, pornografi, perjudian, dan penipuan (Megi, Slamet, & Elvi.2012).

Menurut (Mimi Ulfa.2017) selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunaannya. Sedangkan dampak negatif bermain *game online* adalah kecanduan bermain sehingga menyebabkan intensitas bermain yang sangat tinggi, dan penyimpangan sosial.

2) Dampak Psikologi

Dampak psikis bagi anak/remaja yang suka bermain *game online* adalah sulit fokus dan susah untuk mendapatkan teman. Karena anak yang bermain *game online* hanya terpaku dan berteman dalam dunia maya saja, mental untuk bertemu orang lain jadi menurun. Ketika sudah

kecanduan akan membuat anak untuk bolos demi bermain *game online* (Fauziah,2013:12).

3) Dampak Sosial

Game Online membuat anak/remaja menjadi pribadi yang cuek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Melakukan apapun demi bisa bermain *game online*, karena hanya terfokus berinteraksi di dunia maya akan membuat pribadi anak menjadi tertutup dan cuek, sulit mengekspresikan diri ketika berada dilingkungan nyata (Fauziah,2013:12).

4) Dampak Fisik

Dampak fisik dari *game online* yakni mengakibatkan mata minus dikarenakan terus menerus menatap layar, bagi yang sering begadang akan menurunkan kesehatan jantung, dehidrasi, badan jadi kurus karena keasikan bermain mengakibatkan lupa makan dan kurang olahraga (Fauziah,2013:12)

3. Minat

a. Pengertian

Banyak para ahli mengartikan minat akan tetapi semua tujuannya sama. Para ahli mengartikan minat sesuai dengan pemikirannya masing-masing, minat sangat berpengaruh terhadap pola perilaku yang akan dilakukan seseorang. Keinginan yang erat ada hubungannya dengan perhatian, karena perhatian menimbulkan kemauan pada seseorang. Kemauan ini juga ada hubungannya dengan kondisi fisik seseorang sebagai contoh dalam keadaan

sakit dan begitu juga sebaliknya yakni keadaan sehat, juga erat kaitannya dengan kondisi psikologis seperti gembira, tidak senang, tegang, bergairah dan lain-lain (Sobur, 2003:246).

Menurut kamus lengkap psikologis, minat (*interest*) adalah (1) suatu pola yang berjalan terus-menerus yang memolakan perhatian seseorang, sehingga orang tersebut menjadi selektif (2) perasaan yang menyuarakan bahwa suatu kegiatan dan pekerjaan yang sangat berarti bagi individu, (3) suatu keadaan yang mendorong perilaku untuk menuju sasaran tertentu (Chaplin, 2008:255).

Minat adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadikan objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang (Shaleh, 2004:262).

Rast, Harmin dan Simon mengartikan terdapat hal-hal pokok yang ada dalam minat: (1) perasaan senang yang terdapat dalam diri akan menghasilkan perhatian kepada suatu objek tertentu, (2) tertarik pada objek tertentu, (3) adanya kegiatan atas objek tertentu, (4) berusaha lebih aktif, (5) objek tersebut dilihat berfungsi dalam kehidupan, (6) cenderung bersifat mengarahkan dan mempengaruhi tingkah laku seseorang (Mulyati, 2004:46).

Jadi minat adalah suatu motivasi dari diri sendiri yang mempengaruhi gerakakan dan kehendak sesuatu, motivasi bagi seseorang untuk melaksanakan segala kegiatan untuk mencapai tujuan dan cita-cita yang diinginkan

b. Faktor-faktor Minat

Menurut (Sujanto:1986) ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat, yaitu:

- 1) Pemahaman, yaitu agar dapat mengetahui yang ada dalam diri individu, sangat dibutuhkan adanya pemahaman atau informasi atas aktivitas atau objek yang diminatnya.
- 2) Peninjauan, yaitu menggunakan indera untuk mengetahui prosedur mengenai dunia luar.
- 3) reaksi, yaitu gambaran observasi yang ditinggal diingatan sesudah observasi.
- 4) Persepsi, yaitu masuk atau tidaknya suatu informasi kedalam otak.
- 5) Sikap, adalah individu yang mendorong untuk bereaksi mengiringi individu dalam memahami objek.

Jadi pemahaman, reaksi terhadap stimulus, ide terhadap stimulus dan sikap terhadap stimulus yang dihadapi berupah perasaan yang sadar dalam memahami objek adalah faktor yang mempengaruhi minat.

c. Aspek-aspek Minat

Menurut (Hurlock.1978:116) ada aspek-aspek minat, yaitu:

- 1) Aspek Kognitif

Berlandaskan pada rencana yang dikembangkan oleh siswa terhadap bidang yang terkait.

- 2) Aspek Afektif

Kualitas emosional yang menciptakan aspek kognitif minat diwujudkan dalam bentuk sikap kegiatan yang muncul karena minat.

Menurut (Pintrich dan Schunk.1996:304) aspek-aspek minat, yaitu:

- 1) Sikap umum terhadap kegiatan (*general attitude toward the activity*), yaitu sikap yang positif terhadap suatu kegiatan yang didalamnya terkandung rasa suka tidak suka.
- 2) Kesadaran spesifik untuk menyukai kegiatan (*specivic conciused for or living the activity*), yaitu suatu keputusan yang gunanya menyenangkan kegiatan tertentu.
- 3) Merasa senang dengan kegiatan (*enjoyment of the activity*), yaitu perasaan yang ketika melakukan kegiatan tertentu menimbulkan rasa senang.
- 4) Kegiatan yang mempunyai arti dan penting bagi individu (*personal importence or significance of the activity to the individual*),
- 5) Adanya minat intrinsik dalam isi kegiatan (*intrinsic interes in the content of the activity*), yaitu suatu emosi yang membuat individu menjadi senang ketika fokus kepada kegiatan tersebut.
- 6) Berpartisipasi dalam kegiatan (*reported choise of or participant in the activity*), yaitu individu yang ikut dalam melaksanakan suatu kegiatan.

Aspek-aspek minat menghasilkan daya tarik yang dihasilkan oleh dua aspek yaitu kognitif dan afektif berupa sikap, kesadaran diri sendiri, rasa yang menyenangkan, fokus terhadap suatu kegiatan, adanya daya tarik yang timbul dari dalam diri, dan ikut dalam kegiatan yang sangat diminati.

d. Jenis-jenis Minat

- 1) Minat Volunter adalah suatu hasrat muncul sendiri tanpa ada cengkaman dari luar.
- 2) Minat Involunter adalah suatu hasrat yang muncul akibat genggaman dari guru.
- 3) Minat Nonvolunter adalah suatu hasrat yang muncul akibat adanya paksaan (Muhammad Surya, 2004)

e. Ciri-ciri Minat Anak

Menurut Siti Rahayu Hadinoto (1998:189), ada dua faktor yang mempengaruhi minat seseorang yaitu:

- 1) Faktor dari dalam (*intrinsik*) yaitu suatu kegiatan yang dilakukan sendiri dikarenakan individual tersebut senang untuk melakukannya. Hasrat tersebut muncul dari dalam diri individu itu sendiri.
- 2) Faktor dari luar (*ekstrinsik*) yaitu suatu kegiatan yang dilakukan karena adanya faktor dari luar, individu melakukan suatu kegiatan karena di paksa oleh individu lainnya..

Jadi minat yang terbentuk dalam diri seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor *instrinsik* atau faktor yang dihasilkan oleh pribadi itu sendiri faktor *ekstrinsik* atau faktor paksaan dari orang lain.

Menurut Syaiful Rijal dalam Janah (2014:13), ciri-ciri anak yang mempunyai tingkat minat membaca yang tinggi sebagai berikut:

- 1) Selalu berambisi untuk membaca

Sejatinya membaca nyaris serupa dengan ilmu pengetahuan. Membaca merupakan faktor utama dalam kemajuan teknologi masa kini, pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan menjadikan manusia-manusia yang rajin, serta menambah wawasan menjadi lebih luas sehingga untuk menjalankan hidup sudah gampang bagi manusia.

2) Mempunyai kebiasaan dan kesinambungan dalam membaca

Pada saat ini kebiasaan membaca masyarakat masih pada lapisan tertentu, yaitu kalangan pelajar, tokoh masyarakat dan yang pekerjaannya menuntut untuk membaca. Bagi sebagian besar individu, membaca bukanlah menjadi suatu kebiasaan bahkan masih banyak individu yang berfikir dengan tidak membaca mereka bisa mendapatkan atau menggapai cita-citanya, oleh karena itu harus ada usaha yang besar dan konsisten guna meningkatkan tingkat kebiasaan membaca.

3) Memanfaatkan setiap waktu luang untuk membaca

Setiap orang pasti memiliki waktu luang yang seharusnya di isi dengan kegiatan membaca, namun sangat sedikit yang melakukan kegiatan tersebut. Masyarakat sangat tidak berminat dalam membaca karena menurut mereka membaca adalah kegiatan yang membosankan bahkan ditakuti karena dianggap menjenuhkan, hanya masyarakat tertentu saja yang memanfaatkan waktu luangnya dengan membaca.

f. Mengukur Minat

Menurut Super dan Crities (John Killis, 1998: 23-24), ada empat cara untuk mengukur minat dari subjek yaitu:

- 1) Melalui ekspresi bahagia atau tidak bahagia atas suatu kegiatan (*expressed interest*) pada subjek yang terkait diminta untuk memberi opsi yang paling senang dari opsi lainnya.
- 2) Melalui pengawasan secara langsung terhadap kegiatan yang paling sering dilakukan (*manifest interest*), kelemahan dari cara ini adalah dikarnakan kegiatan yang dilakukan tidak sepenuhnya disenangi seperti yang sering dilakukan, akan tetapi bisa saja disebabkan karena adanya paksaan.
- 3) Melalui pelaksanaan tes objektif (*tested interest*) dengan coretan atau gambar yang dibuat.
- 4) Dengan test minat yang sudah disiapkan secara matang (*inventory interest*).

4. Membaca

a. Pengertian

Membaca adalah suatu cara yang dibuat oleh pembaca untuk mendapatkan pesan yang terkandung dalam karya tulis yang disampaikan oleh penulis.(Tarigan, 1984:7).

Dari segi bahasa membaca adalah suatu cara penyandian kembali dan pembahasan sandi. Sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan/cetakan menjadi bunyi yang bermakna (Tarigan, 1984:8).

Membaca bukanlah mekanisme yang sendiri akan tetapi campuran dari berbagai mekanisme yang kemudian dikumpulkan pada suatu aksi sendiri, membaca didefinisikan sebagai pengucapan kata-kata, mengenali kata dan mencari tahu arti dari sebuah teks (Harjasujana, 1996:4).

Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses pengucapan kata-kata, mengidentifikasi kata, dan mencari arti dari sebuah kata untuk memperoleh pesan/ilmu yang terdapat pada bacaan tersebut.

b. Aspek-Aspek Membaca

Menurut Broughton dalam (Tarigan.2008:12) ada 2 aspek yang sangat penting dalam membaca, yaitu:

- 1) Keahlian yang bersifat mekanis dan berada pada urutan yang lebih rendah. yaitu:
 - a) Mengenal bentuk huruf.
 - b) Mengenal unsur-unsur bahasa
 - c) Mengenal ikatan ejaan dan bunyi
 - d) Kelancaran membaca ke taraf lambat.
- 2) Keterampilan yang bersifat pemahaman, dan berada pada urutan lebih tinggi. yaitu:
 - a) Menafsirkan penjelasan yang sederhana
 - b) Menafsirkan pengertian (maksud dan tujuan pengarang, keadaan kebudayaan, dan reaksi pembaca).
 - c) Evaluasi (isi dan bentuk).

d) Kecepatan membaca fleksibel, yang bisa disesuaikan dengan keadaan.

Untuk mendapatkan tujuan yang terdapat dalam keahlian menkanis tersebut, kegiatan yang paling pas adalah membaca nyaring, membaca bersuara. Untuk keahlian memahami, yang paling pas adalah membaca dalam hati, yaitu:

- 1) Membaca Ektensif (*extensive reading*) yaitu membaca secara luas, dapat menyerap pengetahuan yang lebih luas dan umum.
- 2) Membaca Intensif (*intensive reading*) yaitu membaca untuk memperoleh pemahaman yang mendalam (Tarigan.2008:12).

5. Al-Qur'an

Dalam buku Kuliah Ulumul Qur'an (Yunahar Ilyas, 2014:16-17) secara etimologis/bahasa Al-Qur'an artinya bacaan. Sedangkan secara istilah adalah firman Allah yang diturunkan kepada Muhammad SAW, yang dibaca dengan mutawatir dan beribadah dengan membaca.

Secara bahasa diambil dari kata: *قرا - ا ق* *قرا* - *قرا* *قرا* yang artinya bacaan. Arti ini mempunyai makna anjuran kepada umat Islam untuk membaca Al-Qur'an. Al-Qur'an juga bentuk mashdar dari *القراءة* yang artinya memadukan, karena Al-Qur'an menghimpun beberapa huruf, kata, dan kalimat secara tertib sehingga tersusun rapi dan benar. Al-Qur'an menurut istilah adalah firman Allah SWT yang disampaikan oleh Malaikat Jibril dengan redaksi langsung dari Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW dan

yang diterima oleh umat islam dari generasi ke generasi tanpa ada perubahan (Anshori, 2013:17).

Al-Qur'an mempunyai arti mengumpulkan dan menghimpun *qira'ah* berarti menghimpun huruf-huruf dan kata-kata satu dengan yang lain dalam satu ucapan yang tersusun rapih (Al-Qattan, 2015:15).

Menurut Andi Rosa Al-Qur'an secara istilah adalah kalam Allah SWT yang diturunkan kepada Nabi terakhir yaitu Nabi Muhammad SAW sebagai petunjuk (Andi Rosa. 2015:3).

Jadi dari banyak pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menurut bahasa Al-Qur'an artinya bacaan sedangkan menurut istilah adalah firman Allah SWT yang diturunkan kepada Nabi terkahir yaitu Nabi Muhammad SAW melalui Malaikat Jibril yang ditujukan kepada seluruh umat manusia sebagai pedoman hidup yang benar.

Menurut Liliwati dalam Hayadi (2016:13) minat membaca Al-qur'an adalah suatu perhatian yang mendalam dan kuat yang disertai perasaan senang apabila sedang membaca sehingga mengarahkan seseorang untuk membaca atas dasar kemauannya. Jadi yang di maksud dari minat membaca Al-Qur'an adalah seluruh daya penggerak atau kemauan tinggi yang timbul dari dalam diri sendiri untuk melakukan aktivitas membaca Al-Qur'an.

6. Intensitas

a. Pengertian

Menurut (Jhon M. Echols, 1993:326) secara bahasa intensitas diartikan sebagai semangat dan niat.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang ditulis oleh Hasan Alwi (2007:438) intensitas adalah ukuran intensitasnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas dalam bermain *game online* adalah daya yang dihasilkan dari diri individu untuk bermain *game online* yang ditimbulkan oleh keinginan tertentu melalui dorongan motivasi.

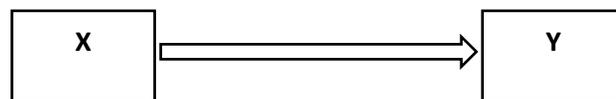
b. Aspek-aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas terdiri dari dua aspek, yaitu:

- 1) Aspek frekuensi. Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*.
- 2) Lama mengakses. Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online* (Ulfi Kholidiyah.2013:4).

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini terkait dengan pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa sebagai berikut:



X = Intensitas Penggunaan *Game Online*

Y = Minat Membaca Al-Qur'an

Indikator penggunaan *game online* yaitu intensitas bermain *game online*, waktu bermain *game online*, dan permainan yang digemari. Kesimpulannya

bahwa faktor penggunaan *game online* akan mempengaruhi minat membaca Al-Qur'an siswa.

D. Hipotesis

Dalam buku Metode Penelitian Pendidikan (Sukmadinata, 2012:305) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah atau submasalah yang diteliti, dijabarkan dari landasan teori tetapi harus diuji kebenarannya.

Jadi hipotesis kebenarannya bisa diterima dan juga bisa ditolak. Berdasarkan dari beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan dan melihat kajian teori yang akan peneliti lakukan, maka peneliti mengambil hipotesis sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa kelas X di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Ho: Tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa kelas X di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.