

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Sebelum mengadakan penelitian ini terlebih dulu dilakukan tinjauan pustaka untuk mengetahui apakah penelitian dibidang yang sama sudah dilakukan penelitian atau belum sekaligus untuk menghindari penjiplakan dalam penelitian ini. Setelah penulis melakukan tinjauan pustaka, penulis menemukan penelitian yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya diantaranya:

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Angela (2013). Penelitian ini berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Metode Penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan Jenis Penelitian Deskriptif Statistik, dan metode analisis data yang digunakan adalah korelasi *Product Moment*. Data-data yang disajikan dalam penelitian ini menggunakan data primer yaitu melalui kuisioner dan data sekunder yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai data pendukung serta referensi yang berkaitan dengan penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R² (R Square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Penelitian lain dilakukan oleh Fina Hilmuniati (2011). Penelitian ini berjudul *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain *game online* seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat dalam mengerjakannya, namun tidak semua anak malas dan terlambat di waktu shalat yang sama dan tiga diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain *game online* tetap merasa khusyu' dalam mengerjakan shalat.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan Riki Yanto (2011). Penelitian ini berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus : 5 Orang Remaja Pelaku Game Online Di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan naturalistik yang menghasilkan data deskriptif, pemilihan informan dilakukan secara purposive, orang-orang di ambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian. Adapun informan dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online*, orang tua informan, dan juga pemilik *game online* tersebut. Hasil penelitian pengaruh *game online* terhadap remaja disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang melatar belakangi adalah faktor internal yaitu faktor yang timbul dalam diri seseorang seperti

rasa ingin tahu, dan prestise dan faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu seperti pengaruh dari teman sebaya (lingkungan teman bermain) dan keluarga.

Penelitian lain dilakukan oleh Theresia Lumban Gaol (2012). Penelitian ini berjudul *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif korelatif yang menggunakan teknik purposive sampling. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Indonesia dengan jumlah sampel 106 responden. Responden diminta mengisi kuesioner untuk melihat keterlibatan dalam bermain *game online* dan prestasi akademik mereka. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji Korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pemain adalah laki-laki, alasan bermain adalah menghilangkan stress dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah permainan strategi. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik. Penelitian ini memberikan gambaran kepada institusi pendidikan keperawatan, untuk dapat mensosialisasikan mengenai pengetahuan terkait kecanduan *game online*.

Penelitian lainnya yang menganalisis salah satu variabel penelitian yang akan dilakukan ialah penelitian yang dilakukan oleh Nur Fajriyatul Munawaroh (2016) yang berjudul *Pengaruh Minat Membaca Al- Qur'an Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Kelas Viii Di SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya*. Penelitian ini dilakukan dengan

menggunakan metode kuantitatif, adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, Observasi, Wawancara/Interview, Dokumentasi dan Angket. Adapun data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan dianalisis dengan menggunakan rumus regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Minat membaca al-Qur'an di SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya, termasuk dalam kategori baik. Terbukti dari hasil rata-rata yang diperoleh sebesar 64 yang terdapat pada Interval 51-67. (2) Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Kelas VIII di SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata yang diperoleh sebesar 84 yang terdapat pada interval 82- 86. (3) Terdapat pengaruh signifikan antara Minat membaca al-Qur'an Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Kelas VIII di SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya, karena hasil analisis regresi diperoleh persamaan regresi $Y = 54,9852964 + 0,451705 X$. Persamaan tersebut diuji keberartiannya menggunakan uji F dan diperoleh Freg sebesar 760,4. Pada taraf kesalahan 1% dengan dk (1:119) diperoleh Ftabel = 6,84 dan pada taraf kesalahan 5% dengan dk (1:119) diperoleh Ftabel = 3,92. Karena Freg > Ftabel, yang berarti persamaan regresi tersebut signifikan. Besarnya kontribusi Minat membaca al-Qur'an Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Kelas VIII mencapai 86,5%, selebihnya 13,5% dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

Kelima penelitian di atas mempunyai persamaan dengan penelitian ini yaitu keempat penelitian membahas variabel *game online*, sedangkan satu

penelitian membahas variabel minat membaca Al-Qur'an. Kelima penelitian di atas juga menunjukkan adanya perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan baik pada tempat atau lokasinya, aspek subyek dan obyek penelitian, serta variabel yang di pengaruhi. Berdsarkan penelitian-penelitian sebelumnya peneliti akan melakukan penelitian lanjutan dengan menganalisis *game online* dan minat membaca Al-Qur'an. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti tentang ada tidaknya pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa di SMA Negeri 1 Dukun.

B. Kerangka Teori

1. Penggunaan *Game Online*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat. Salah satu dari perkembangan tersebut yaitu ditemukannya jaringan internet. Selain untuk mempermudah mendapatkan informasi, internet juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu permainan baru menggunakan jaringan internet atau biasa disebut *game online*.

a. Pengertian *Game Online*

Game online adalah permainan digital yang memanfaatkan koneksi jaringan internet untuk dimainkan dan biasanya dilakukan melalui konsol permainan, perangkat *game portabel* atau komputer pribadi (Scott and Porter-Armstrong, 2013: 2).

Game Online merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya. Menurut Harsan (2011: 1), *game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, dan hal ini lah yang membuat pemain *game online* menjadi semakin ketagihan.

b. Ciri-Ciri *Game Online*

Game online merupakan permainan yang cukup mengasikkan apabila kita mainkan dan bisa membuat penggunanya merasa kecanduan ingin terus memainkannya. Adapun ciri-ciri dari *game online* adalah:

- 1) Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- 2) Ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*.
- 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dimamis.
- 4) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
- 5) Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah (Immanuel, 2009: 18).

c. Tipe-Tipe *Game Online*

Game Online memiliki beberapa tipe-tipe permainan yaitu:

- 1) *First Person Shooter (FPS)*, tipe *game* ini menjadikan diri kita seolah-olah berada dalam *game* yang sedang dimainkan atau

membuat kita seperti aktor utama dalam *game* tersebut, contoh dalam *game* peperangan yang dilengkapi dengan senjata-senjata militer.

- 2) *Real Time Strategy*, tipe *game* ini merupakan permainan yang mengandalkan strategi atau taktik yang kuat pada setiap pemainnya, pemain biasanya memainkan lebih dari satu karakter dalam jenis permainan ini.
- 3) *Cross Platform Online*, tipe *game* ini merupakan permainan yang bisa dimainkan melalui dua atau lebih *hardware* yang berbeda dengan mengandalkan jaringan internet misalnya permainan balap *need for speed* yang dapat dimainkan di PC dengan Xbox 360 (Xbox 360 adalah *console game* yang dapat terhubung dengan jaringan internet).
- 4) *Browser Games*, tipe *game* ini merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui bantuan *browser* seperti *Google Chrome*, *Opera*, *Firefox* dan *Internet Explorer*. Syarat untuk memainkan *game* dalam sebuah *browser*, *browser* tersebut sudah mendukung adanya javascript, php, maupun flash.
- 5) *Massive Multiplayer Online Games (MMOG)*, adalah tipe *game* dengan jumlah pemainnya dalam skala besar yang bisa mencakup pemain dari seluruh dunia (>100 pemain), dimana pemain dapat berinteraksi satu sama lain seperti halnya dalam dunia nyata. (Nastizen, 2011: 8)

d. Motivasi Penggunaan *Game Online*

Berbagai penelitian yang berhubungan dengan kecanduan dalam bermain *game online* telah banyak dilakukan baik menggunakan metode kualitatif ataupun kuantitatif, beberapa penelitian tersebut antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Yee dalam Dmitri, et. al. (2008: 996) yang berjudul *Motivations of play in online games*. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat lima faktor motivasi yang mendorong seseorang untuk bermain *game*:

- 1) *Relationship*, didasari oleh perasaan ingin untuk memulai berinteraksi atau menjalin komunikasi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seorang pemain untuk membuat suatu hubungan sejak awal yang mendekati dengan isu-isu atau masalah-masalah dalam dunia nyata.
- 2) *Manipulation*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang menargetkan pemain lain sebagai target utamanya dan memanipulasi pemain lain untuk kekayaan dan kepuasan diri sendiri. Dalam faktor ini, pemain sering berlaku curang, mendominasi permainan, dan mengejek pemain lain.
- 3) *Immersion*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang sangat suka apabila menjadi seperti orang lain.
- 4) *Escapism*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang memanfaatkan dunia maya hanya sekedar untuk mencari kesenangan sesaat saja,

misalnya bermain hanya untuk menghilangkan rasa jenuh dan stress di kehidupan nyata.

- 5) *Achievement*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang mempunyai keinginan untuk menjadi seseorang paling kuat di dunia virtual, melalui beberapa pencapaian akumulasi dan tujuan untuk mendapatkan item-item permainan yang merupakan sebuah simbol kekuasaan.

Berdasarkan kelima motivasi tersebut, seorang individu atau anak yang pada mulanya bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang, kemudian mereka merasa nyaman dalam memainkan *game online*

e. **Faktor-Faktor Yang Memengaruhi *Game Online***

Lumban dalam Dewandari (2013: 19) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *game online* yaitu:

1) Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan.

2) Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat atau memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena *game* itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

3) Jenis *Game Online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain *game* akan termotivasi untuk terus memainkannya.

f. Dampak Penggunaan *Game Online*

1) Dampak Positif

Bermain *game* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain *game* beberapa jam dalam seminggu adalah (Suciati, 2013: 131):

- a) *Video games* melatih *problem solving*.
- b) Memberi penguatan yang positif.
- c) Melatih anak berpikir strategis.
- d) Melatih anak membangun jaringan (*network*).

e) Membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Suryanto (2015: 11), menyatakan bahwa dampak positif *game online* untuk kalangan pelajar yaitu:

- a) Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.
- b) Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang *keyboard* juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
- c) Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (*problem solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
- d) Dampak positif yang paling dapat dirasakan dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang

masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

2) Dampak Negatif

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Edy (2015, 228) mengatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif:

- a) Berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain *game*;
- b) ketidakpedulian terhadap sesama; dan
- c) cenderung mempunyai sifat tertutup.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Suryanto (2015: 12), menyatakan bahwa dampak negatif *game online* di kalangan pelajar yaitu:

- a) Sering bolos sekolah supaya bisa bermain *game online* di rental *game* ataupun warnet, artinya pelajar yang kecanduan *game online* menghalalkan berbagai cara agar bisa bermain *game online* tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu ranking kelas yang rendah.
- b) Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli *voucher Game Online* dan membayar rental komputer di warnet.

- c) Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar.
- d) Dampak negatif yang paling dirasakan dari bermain *game online* yaitu boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain *game online*. Biaya seperti pembelian *voucher game online*, biaya penyewaan komputer warnet (*billing*), makan dan minum selama di warnet, dan biaya lainnya membuat uang jajan yang diberikan orang tua selalu dihabiskan untuk kepentingan *game online*.

Seringnya bermain *game online* juga berdampak negatif terhadap fisik dan psikologi, yaitu:

- a) Dampak fisik

Beberapa dampak fisik karena sering bermain *game online* yaitu menurunnya berat badan karena lupa untuk makan dan minum bahkan bisa menimbulkan obesitas yang diakibatkan makan secara berlebihan, penglihatan yang terganggu akibat terlalu lama melihat layar komputer, tulang belakang terasa nyeri akibat duduk terlalu lama, jari tangan terasa nyeri dan terkadang terlihat membengkak akibat seringnya menekan tombol *keyboard* pada komputer atau *joystick*, serta pola tidur yang tidak teratur.

b) Dampak psikologi

Beberapa dampak psikologi karena sering bermain *game online* yaitu kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar baik di masyarakat maupun di lingkungan sekolah, lupa dengan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan mengerjakan tugas pekerjaan rumah, tidak berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran di kelas, dan apabila kalah dalam bermain *game online* akan merasa stres (Rini, 2013: 31).

2. Minat Membaca Al-Qur'an

a. Pengertian Minat Membaca Al-Qur'an

Minat merupakan motivasi yang bisa mendorong seseorang untuk bebas memilih apa yang ingin dilakukan sesuai dengan keinginannya. Apabila mereka melihat bahwa sesuatu yang dilakukan menghasilkan keuntungan, maka perasaan minat akan muncul karena hal tersebut mendatangkan kepuasan. Jika kepuasannya berkurang, maka minatpun juga akan ikut berkurang (Hurlock, 2005: 114). Minat juga merupakan suatu fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu. Minat merupakan kekuatan dari dalam dan tampak dari luar sebagai gerak-gerik. Dalam menjalankan fungsinya berhubungan erat dengan pikiran dan perasaan (Sary, 2015: 10).

Membaca berasal dari kata dasar baca, yang berarti memahami arti sebuah tulisan. Membaca merupakan suatu proses yang sangat

penting dalam menggali ilmu dan pengetahuan. Pada zaman era globalisasi seperti sekarang ini, seseorang yang tidak bisa membaca dapat dikatakan bahwa mereka tidak bisa hidup di zaman ini karena manusia bergantung pada ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Untuk mendapatkan ilmu tersebut, salah satunya yaitu dengan membaca (Olivia, 2008: 3). Membaca juga merupakan aktivitas awal dalam pendidikan. Tanpa membaca maka seakan tidak (mungkin) ada pendidikan. Membaca merupakan kewajiban bagi setiap muslim yang berakal (aqil) dan dewasa (baligh). Membaca juga merupakan jendela untuk melihat hazanah ilmu pengetahuan dan jalan lapang untuk memahami dunia (Roqib, 2009: 1).

Al-Qur'an secara harfiah berarti "bacaan sempurna" merupakan pilihan nama yang sangat tepat dari Allah SWT, karena sejak lima ribu tahun yang lalu sebelum manusia mengenal baca tulis tidak ada satupun bacaan yang dapat menandingi Al-Qur'an Al-Karim, bacaan sempurna lagi mulia. Dalam mempelajari Al-Qur'an tidak hanya memperhatikan kosakata dan susunan redaksinya saja, melainkan mempelajari kandungannya baik itu yang tersirat, tersurat bahkan pada kesan-kesan yang ditimbulkan. Semua itu dituangkan dalam jutaan jilid buku, dari generasi ke generasi berikutnya. Kemudian apa yang telah dituangkan tersebut tidak akan pernah kering meskipun berbeda-beda sesuai kecenderungan mereka atau sesuai

perbedaan kemampuan, tetapi semuanya mengandung kebenaran.

Demikian

اللَّهُ الَّذِي أَنْزَلَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ وَالْمِيزَانَ

Allah menurunkan kitab suci Al-Qur'an dengan penuh kebenaran dan keseimbangan (QS. Al-Syura [42]: 17).

Lilawati dalam Hayadi (2016: 13) mendefinisikan bahwa minat membaca adalah sesuatu perhatian yang mendalam dan kuat yang disertai perasaan senang apabila sedang membaca sehingga mengarahkan seseorang untuk membaca atas dasar kemauannya. Dengan demikian yang dimaksud dengan minat membaca al-Qur'an adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan suatu aktivitas kegiatan membaca al-Qur'an.

b. Aspek Minat

Ada dua macam aspek minat, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif:

- 1) Aspek kognitif berdasarkan pada minat yang dikembangkan oleh anak pada bidang tertentu. Misalnya, minat anak terhadap lingkungan sekolah. Apabila anak menganggap sekolah merupakan tempat yang nyaman untuk belajar tentang berbagai hal yang menimbulkan rasa ingin tahu dan menganggap sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk bergaul dengan teman-teman sebayanya yang tidak didapatkan ditempat lain. Minat mereka terhadap sekolah akan sangat berbeda dibandingkan bila minat itu

didasarkan atas konsep sekolah yang menekankan frustrasi dan pengekanan oleh peraturan sekolah. Konsep terbangunnya aspek kognitif, minat didasarkan oleh pengalaman pribadi serta apa yang perbah dipelajari baik itu di rumah, di masyarakat, di sekolah atau dari sumber media massa.

- 2) Aspek afektif atau sering disebut juga bobot emosional merupakan perkembangan dari sebuah pengalaman pribadi anak dari sikap orang-orang terdekat, seperti guru, orang tua, dan teman-teman sebayanya. Sebagai contoh anak yang mempunyai hubungan menyenangkan dengan para guru, biasanya mengembangkan sifat positif di sekolahnya begitupun sebaliknya (Hurlock, 2005: 116).

c. Metode Menemukan Minat

Berikut ini beberapa metode dalam menemukan minat:

- 1) Pengamatan kegiatan, yaitu dengan mengamati dan memperhatikan apa yang dimainkan anak baik itu permainan anak dan mainan anak dan benda-benda yang mereka beli, kumpulkan atau gunakan dalam dalam aktivitas yang ada unsur spontanitas.
- 2) Pertanyaan, bila anak terus menerus bertanya mengenai sesuatu, minatnya pada hal tersebut lebih besar daripada minatnya pada hal yang hanya sekali ditanyakan.
- 3) Pokok pembicaraan, apa yang dibicarakan anak dengan orang dewasa atau teman sebaya memberi petunjuk mengenai minat mereka.

- 4) Membaca, bila anak bebas memilih buku untuk dibaca atau dibacakan, anak memilih yang membahas topic yang menarik minatnya.
- 5) Menggambar spontan, apa yang digambar atau dilukis secara spontan dan seberapa sering mengulanginya akan memberi petunjuk tentang minat anak terhadap sesuatu.
- 6) Keinginan, bila ditanya apa yang diinginkan mereka dapat memperoleh apa saja yang diinginkan (Hurlock, 2005: 117).

d. Ciri-Ciri Minat Membaca

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

1) Senantiasa Berkeinginan Untuk Membaca

Sejatinya membaca nyaris identik dengan ilmu pengetahuan, suatu aspek peradaban manusia yang utama mengantarkan manusia dapat mengembangkan kehidupannya. Budaya membaca merupakan salah satu penentu utama yang membuat ilmu pengetahuan berkembang pesat dan mengantarkan manusia ke dalam kehidupan dinamis, serta berwawasan luas sehingga manusia gampang dalam menjalankan kehidupannya.

2) Mempunyai Kebiasaan dan Kontinuitas Dalam Membaca

Pada saat ini minat dan kegemaran membaca masyarakat kita masih tumbuh pada lapisan tertentu, yaitu kalangan akademisi,

tokoh masyarakat dan yang karena kedudukan dan tugasnya dituntut untuk membaca. Bagi sebagian besar masyarakat termasuk peserta didik, kegiatan membaca belum merupakan kebiasaan bahkan mereka masih menganggap bahwa tanpa membaca sekalipun seseorang dapat mencapai sesuatu yang diinginkan. Untuk itu harus ada upaya yang sungguh-sungguh dan konsisten dalam membudayakan gemar membaca.

3) Memanfaatkan Setiap Peluang Waktu Dengan Membaca

Kesempatan dan peluang untuk membaca banyak dimiliki oleh setiap orang, namun sedikit yang dapat memanfaatkan setiap peluang tersebut untuk membaca. Membaca adalah satu hal yang kurang diminati oleh masyarakat umum bahkan cenderung ditakuti karena dianggap membosankan dan menjemukan. Hanya kalangan tertentu yang mempunyai minat baca yang tinggi sajalah yang akan menggunakan setiap peluang waktu untuk membaca.

e. Faktor-Faktor Meningkatkan Minat Membaca

1) Belajar

Belajar adalah merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan dan perubahan yang relatif menetap dan berpengaruh positif bagi siswa dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya. Rajin belajar bagi siswa sangat dituntut untuk meningkatkan minat baca siswa yang nantinya diharapkan akan

berpengaruh positif terhadap kecenderungan karakter yang dimiliki oleh siswa.

2) Membaca

Membaca menurut Tarigan dalam Hayadi (2016: 14) adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tertulis.” Membaca adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu dalam memahami makna tulisan dimana seseorang harus memiliki pengetahuan mengenai membaca. Dengan semakin tinggi membaca yang dimiliki oleh seseorang akan meningkatkan minat baca yang nantinya berpengaruh positif terhadap pembentukan karakter.

3) Minat Baca yang Tinggi

Adanya minat baca yang dimiliki oleh siswa guna meningkatkan kecenderungan karakter siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

a) Pembawaan

Bila pembawaan minat siswa itu tinggi, maka siswa itu akan memiliki dorongan dan semangat tinggi dalam melaksanakan kegiatan membaca, begitu pula sebaliknya.

b) Latihan dan Kebiasaan

Menumbuhkan latihan dan kebiasaan membaca dalam diri merupakan hal paling utama yang harus dilakukan para pembaca dan para pendidik.

c) Kebutuhan

Adanya kebutuhan tentang sesuatu memungkinkan timbulnya perhatian terhadap objek tersebut.

d) Kewajiban

Membaca adalah sebuah perintah dan langit. Pentingnya membaca dalam pandangan Islam tergambar dalam ayat yang pertama kali turun kepada Rosulullah.

e) Keadaan Jasmani

Sehat jasmani juga merupakan faktor yang dapat mempengaruhi minat baca. Jika kondisi jasmani terganggu kesehatannya maka secara otomatis yang bersangkutan tidak dapat beraktifitas banyak dan minatpun akan berkurang.

f) Suasana Jiwa

Jiwa adalah daya hidup rohaniyah yang bersifat abstrak yang menjadi penggerak dan pengatur bagi sekalian perbuatan-perbuatan.

g) Suasana Sekitar

Suasana sekitar yang kondusif secara absolute diakui sebagai stimulus dalam meningkatkan minat secara umum.

h) Kuat Tidaknya Rangsangan

Adanya rangsangan yang membangkitkan gairah dan memotivasi siswa menumbuhkan semangat dan antusiasme sehingga akan berpengaruh pada peningkatan minat seseorang (Hayadi, 2016: 13).

C. Kerangka Pikir

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



X = Penggunaan *Game Online*

Y = Minat Membaca Al-Qur'an

Indikator penggunaan *game online* yaitu frekuensi 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

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013: 96). Jadi hipotesis kebenarannya bisa diterima atau dikatakan kuat apabila hasil uji data yang dikumpulkan

memberikan kesimpulan mendukung hipotesis dan sebaliknya hipotesis ditolak atau tidak diterima apabila hipotesis tidak teruji dengan data-data yang dikumpulkan. Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan dan melihat kajian teori yang akan peneliti lakukan, maka peneliti mengambil hipotesis sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang.