

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
TERHADAP KEBIASAAN MEMBACA AL-QUR'AN PADA  
SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI NAMBAKAN**

SKRIPSI



Oleh  
Febri A'la Rohmah  
933713419

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI  
JANUARI 2024**

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
TERHADAP KEBIASAAN MEMBACA AL-QUR'AN PADA  
SISWA DI SDN NAMBAKAN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Kediri untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Sosial (S.Sos.)

Oleh :  
Febri A'la Rohmah  
933713419

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI  
JANUARI 2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
TERHADAP KEBIASAAN MEMBACA AL-QUR'AN PADA  
SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI NAMBAKAN**

**FEBRI A'LA ROHMAH**  
**933713419**

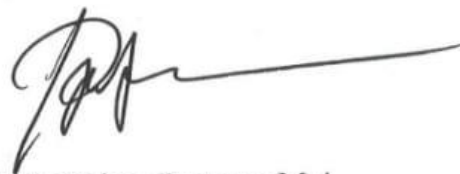
Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I



Tasmin, MA.  
NIP. 197206152000031004

Dosen Pembimbing II



Gigih Wahyu Pratomo M.A  
NIP. 198404072019031003

## NOTA DINAS

Kediri, Desember 2023

Nama : Febri A'la Rohmah  
Lampiran : 4 Lembar  
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama  
Islam Negeri Kediri (IAIN Kediri)

Di

Jl. Sunan Ampel 07-Ngronggo

Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Dekan untuk membimbing penyusunan  
skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : FEBRI A'LA ROHMAH

NIM : 933713419

Judul : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME*  
*ONLINE* TERHADAP KEBIASAAN MEMBACA  
AL-QUR'AN PADA SISWA SEKOLAH DASAR  
NEGERI NAMBAKAN

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsinya telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S1). Bersama ini terlampir satu berkas naskah skripsinya, dengan, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan bapak, kami ucapkan banyak terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Tasmin, MA.

NIP : 197206152000031004

Pembimbing II



Gigih Wahyu Pratomo, M.A.

NIP : 198404072019031003

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KEBIASAAN MEMBACA AL-QURAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI NAMBAKAN

FEBRI A'LA ROHMAH  
933713419

Telah diujikan dalam sidang munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)  
Kediri pada tanggal 18 Januari 2024

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. Zuhri Humaidi, M.S.I  
NIP. 198207292015031002

(  
.....)

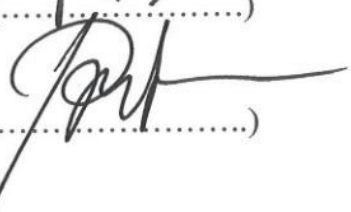
2. Penguji I

Tasmin, MA  
NIP. 197206152000031004

(  
.....)

3. Penguji II

Gigih Wahyu Pratomo, M.A  
NIP. 19840407201931003

(  
.....)



Kediri, 18 Januari 2024  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Dr. H. A. Halil Thahir, M.HI  
NIP. 197111212005011006

## MOTTO

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ ۖ وَلَهُوَ ٱلْءَدَارُ ٱلْءَاخِرَةُ خَيْرٌ لِّلَّذِينَ  
يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya : Dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. Dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Maka tidakkah kamu memahaminya?

## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febri A'la Rohmah

NIM : 933713419

Program Studi : Sosiologi Agama

Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 18 Januari 2024

Febri A'la Rohmah

## ABSTRAK

ROHMAH FEBRI A'LA, 2024, Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Kebiasaan Membaca Al-Qur'an Siswa SDN Nambakan, Program Studi Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, IAIN Kediri, Dosen Pembimbing I TASMIN, MA dan Dosen Pembimbing II GIGIH WAHYU PRATOMO, M.A.

Kata Kunci : Intensitas, *Game Online*, Kebiasaan Membaca Al-Qur'an, Siswa, Regresi Linier

Permainan *game online* merupakan permainan yang populer dikalangan siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan. Hal ini menimbulkan banyak siswa yang terpengaruh atau mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi sehingga membuat siswa sering memainkan *game online*. Semakin sering siswa bermain *game online* maka siswa melupakan kegiatan yang sebelumnya mereka lakukan seperti kebiasaan membaca al-Qur'an yang semakin lama ditinggalkan. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana intensitas bermain *game online* pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan, bagaimana kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan, bagaimana intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas bermain *game online* pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan, untuk mengetahui kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan dan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan.

Menggunakan metode kuantitatif kolerasional kausal dengan menggunakan sampel sebanyak 41 siswa dari keseluruhan populasi sebanyak 66 siswa diambil dari kelas 4,5,6 berumur 10-12 tahun serta dapat membaca al-Qur'an pada teknik *purposive sampling* melalui metode observasi, angket dengan mengajukan 64 pernyataan. Melalui metode tersebut dapat dilihat hasil temuan bahwa intensitas bermain *game online* pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan berada pada kategori sedang pada presentase sebanyak 68% sedangkan kebiasaan membaca al-Qur'an berada pada kategori sedang pada presentase sebanyak 70% berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana tabel R square menunjukkan angka 0,019 maknanya tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada kedua variabel tersebut.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Kebiasaan Membaca Al-Qur'an Siswa SDN Nambakan. Sholawat serta salam kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan hingga zaman terang benderang yakni addinul islam. Rasa terima kasih kepada pihak yang mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr.H.Wahidul Anam, M.Ag selaku Rektor IAIN Kediri yang telah memberikan izin serta fasilitas belajar dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr.H.A.Halil Thahir, M.HI selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri yang telah memberi izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr.Trimurti Ningtyas, S.IAN M.KP selaku Ketua Program Studi Sosiologi Agama telah memberikan izin dan kemudahan sehingga diberi kelancaran dalam Menyusun skripsi ini.
4. Bapak Tasmin, MA dan Bapak Gigih Wahyu Pratomo, M.A selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dukungan dalam mengerjakan skripsi.
5. Bapak Dr.Zuhri Humaidi, M.S.I dosen penguji utama dalam sidang munaqasah yang telah memberi masukan dan arahan guna penyempurnaan penulisan skripsi ini.

6. Segenap Bapak/Ibu Dosen Sosiologi Agama yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Seluruh staf akademik Fakultas Ushuluddin dan Dakwah yang telah membantu saya dalam proses pembelajaran selama ini.
8. Bapak Maksun dan bu Suwarti, selaku kedua orangtua saya dan beserta seluruh keluarga besar bani Kadelan yang senantiasa mendukung serta mendo'akan putrinya untuk menyelesaikan tugas akhir.
9. Teman-teman seangkatan tahun 2019, terutama Program Studi Sosiologi Agama dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan dukungan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk sahabat saya Anisha Puspita Sari yang selama ini selalu mendukung dan memotivasi.
11. Untuk diri sendiri terima kasih telah dapat melewati semua tahap yang dilalui.

Penulis hanya mampu mendoakan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Kediri, 18 Januari 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul .....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Nota Dinas .....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
Motto .....	v
Pernyataan Keaslian Tulisan .....	vi
Abstrak .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Hipotesis Penelitian.....	9
F. Asumsi Penelitian .....	10
G. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian .....	10
H. Penelitian Terdahulu .....	11
I. Definisi Operasional.....	15
J. Kerangka Berpikir .....	16
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>21</b>
A. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	21
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	21
2. Faktor-faktor Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	23
3. Dimensi Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	24
B. Kebiasaan Membaca Al-Qur'an .....	24
1. Pengertian Kebiasaan Membaca Al-Qur'an .....	24
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Membaca Al-Qur'an.....	27

3. Aspek Kebiasaan Membaca Al-Qur'an .....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Rancangan Penelitian .....	31
B. Populasi dan Sampel.....	32
1. Populasi .....	32
2. Sampel .....	33
C. Teknik Pengumpulan Data .....	34
1. Observasi .....	34
2. Angket .....	35
D. Instrumen Penelitian .....	36
1. Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	36
2. Skala Kebiasaan Membaca Al-Qur'an .....	39
E. Teknik Analisis Data .....	42
1. Uji Asumsi Dasar.....	42
a. Uji Normalitas .....	42
b. Uji Linieritas .....	43
2. Uji Hipotesis .....	44
a. Uji Regresi Linier sederhana .....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	46
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	46
1. Visi .....	46
2. Misi.....	46
3. Tujuan.....	46
4. Profil Sekolah .....	47
B. Deskripsi Data .....	47
1. Uji Validitas.....	48
2. Uji Reliabilitas .....	62
3. Uji Deskripsi Data .....	63
C. Analisis Data.....	68
1. Uji Normalitas .....	68
2. Uji Linieritas.....	69

3. Uji Regresi Linier Sederhana .....	70
BAB V PEMBAHASAN .....	74
A. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	74
B. Kebiasaan Membaca al-Qur'an.....	75
C. Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kebiasaan Membaca al-Qur'an.....	76
BAB IV PENUTUP .....	80
A. Simpulan .....	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	82
LAMPIRAN.....	94

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Lancar Membaca Al-Qur'an .....	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket .....	40
Tabel 3.3 <i>Blueprint</i> Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	41
Tabel 3.4 Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	42
Tabel 3.5 <i>Blueprint</i> Kebiasaan Membaca Al-Qur'an .....	44
Tabel 3.6 Skala Kebiasaan Membaca Al-Qur'an.....	45
Tabel 4.1 <i>Blueprint</i> Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	55
Tabel 4.2 Nomor Item Valid dan Tidak Valid serta Jumlah Skor Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	56
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	57
Tabel 4.4 <i>Blueprint</i> Kebiasaan Membaca Al-Qur'an .....	63
Tabel 4.5 Nomor Item Valid dan Tidak Valid serta Jumlah Skor Variabel Kebiasaan Membaca Al-Qur'an .....	64
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Variabel Kebiasaan Membaca Al-Qur'an .....	65
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i> sebelum Uji Valid.....	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Sesudah Uji Valid.....	71
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Kebiasaan Membaca Al-Qur'an Sebelum Uji Valid.....	72
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Kebiasaan Membaca Al-Qur'an Sesudah Uji Valid.....	72
Tabel 4.11 Uji Deskriptif Statistik Variabel X Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	73
Tabel 4.12 Kategori Interval Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	74
Tabel 4.13 Data Presentase Interval Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	75
Tabel 4.14 Uji Deskripsi Statistik Variabel Y	

Kebiasaan Membaca Al-Qur'an .....	76
Tabel 4.15 Kategori Interval Kebiasaan Membaca Al-Qur'an .....	77
Tabel 4.16 Data Presentase Interval Kebiasaan Membaca Al-Qur'an.....	77
Tabel 4.17 Uji Kolmogorov Smirnov .....	79
Tabel 4.18 Hasil Uji Linieritas Menggunakan <i>Deviation From Linierity</i> .....	80
Tabel 4.19 Uji Regresi Linier Sederhana .....	82
Tabel 4.20 Hasil Uji Anova Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kebiasaan Membaca al-Qur'an .....	82
Tabel 4.21 Hasil Koefisien Regresi Antara Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kebiasaan Membaca al-Qur'an .....	8

