

**STUDI KOMPARASI HASIL KEMAMPUAN MENGHAFAL AL-QUR'AN  
ANTARA SISWA YANG BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
TIDAK BERMAIN *GAME ONLINE* DI KELAS VIII  
SMP NEGERI 08 KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri  
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Oleh:

**RIO IBRONI PAGA  
NIM. 1611210002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
2021**



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr. Rio Ibroni Paga

NIM : 1611210002

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat skripsi sdr:

Nama : Rio Ibroni Paga

NIM : 1611210002

Judul : Studi Komparasi Hasil Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Antara

Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Tidak Bermain Game

Online Di Kelas VIII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, Februari 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd**  
NIP. 1975092520011211004

**Kurniawan, M.Pd**  
NIDN. 2022098301



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **"Studi Komparasi Hasil Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Antara Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Tidak Bermain Game Online Di Kelas VIII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu"** yang disusun oleh Rio Ibroni Paga, NIM. 1611210002 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, 18 Februari 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

**Ketua**

**Dr. Hj. Asiyah, M.Pd**  
 NIP.196312231993032002

**Sekretaris**

**Ikke Wulan Dari, M.Pd.I**  
 NIP. 19911126019032013

**Penguji. I**

**Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd. I**  
 NIP. 198107202007101003

**Penguji. II**

**Rossi Delta, M.Pd**  
 NIP. 198107272007102004

Bengkulu, Februari 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris

**Dr. Zubdaedi, M.Ag., M.Pd**  
 NIP. 196903081996031005

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rio Ibroni Paga  
NIM : 1611210002  
Program studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "**Studi Komparasi Hasil Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Antara Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Tidak Bermain Game Online Di Kelas VIII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu**" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2021

Yang menyatakan,



Rio Ibroni Paga  
NIM. 1611210002

## PERSEMBAHAN

Pertama-tama puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas terselesainya skripsi ini dengan baik dan lancar. Dan skripsi ini saya persembahkan

1. Untuk kedua orang tua saya bpk Khairul Fitawanra dan ibu Sawalia yang telah memberikan kasih sayang yang tak terhingga dari saya kecil sampai sekarang. Terima kasih juga telah memberikan semangat yang luar biasa untuk saya, terima kasih untuk doa disetiap langkah yang slalu menggiringku sampai saat ini terima kasih semuanya.
2. Untuk seluruh keluarga besar Imron Edi yang telah memberikan doa dan dukungan yang tiada hentinya dan terimakasih juga yang telah membimbing saya hingga menjadi seseorang yang dewasa dan bertanggung jawab.
3. Untuk pembimbing 1 dan Pembimbing 2 terima kasih telah membimbing saya dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Terima kasih untuk orang special yang selalu ada menemani suka maupun duka yang selalu mensupport dan memotivasi dan mengajarkan ku untuk selalu sabar dan dewasa yang membantu segala hal terimakasih .
5. Terima Kasih buat teman teman yang slalu ada dalam hidupku telah mengajarkan banyak kedewasaan dan arti pertemanan kepadaku.

MOTTO

# All is Well

كل شيء على ما يرام

“*Semua akan baik-baik saja*”

*(Rio Ibroni Paga)*

## ABSTRAK

**Rio Ibroni Paga, NIM 1611240002.** “Studi Komparasi Hasil Kemampuan Menghafal Al-Qur’an Antara Siswa Yang Bermain *Game Online* Dengan Yang Tidak Bermain *Game Online* Di Kelas VIII Di SMP Negeri 08 Kota Bengkulu”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing: 1. Dr ali Akbarjono, M.Pd, 2. Kurniawan, M.Pd

**Kata Kunci :** *Menghafal Al-Qur’an, Bermain Game Online, Tidak Bermain Game Online .*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui study komparasi hasil kemampuan menghafal Al-Qur’an antara siswa yang bermain game online dengan tidak bermain game online . Sampel yang digunakan adalah 42 siswa yang diambil dari kelas VIII A. Dari hasil uji hipotesis diperoleh besarnya koefisien korelasi sebesar 0,397 dengan Sig sebesar 0,012 memiliki arti (Uji Signifikansi) atau tidak dengan membandingkan  $r_{tabel}$  atau dengan membandingkan koefisien P-Value dengan taraf signifikansi 0,05. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan dapat dilihat bahwa  $r_{hitung}$  koefisien korelasi adalah 0,397. Sedangkan  $r_{tabel}$  dapat dihitung pada tabel  $r$ , dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $df = 39$  (diperoleh dari rumus  $n-2$ , dimana  $n$  adalah jumlah data  $39-2=37$ ). Maka diperoleh  $r_{tabel}$  adalah 0,316. Variabel Media Karya Seni Montase memiliki tingkat signifikansi/probabilitas  $0,012 < 0,05$  artinya cukup signifikan. Sedangkan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,397 > 0,316$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara variabel kemampuan menghafal Al-Qur’an antara siswa yang bermain game online dengan yang tidak bermain game online kelas VIII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh tersebut adalah 39,7%, sedangkan sisanya 60,3% dipengaruhi oleh faktor lain.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Studi Komparasi Hasil Kemampuan Menghafal Al-Qur’an Antara Siswa Yang Bermain *Game Online* Dengan Tidak Bermain *Game Online* Di Kelas VIII Di SMP Negeri 08 Kota Bengkulu”**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa dalam perjalanan studi maupun penyelesaian skripsi ini banyak memperoleh bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag, MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu, yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris dan beserta stafnya, yang selalu mendorong keberhasilan penulis.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd, selaku Kajur Tarbiyah yang telah memberikan fasilitas dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Adi Saputra, M.Pd, selaku Ketua Prodi PAI yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Dr Ali Akbarjono, M.Pd selaku pembimbing I yang senantiasa sabar dan tabah dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Kurniawan, M.Pd.I, selaku Pembimbing II yang senantiasa sabar dan tabah dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Guru Pembimbing Akademik Mus Mulyadi M. Pd yang telah memberi arahan dan bimbingan dalam penyelesaian kuliah selama ini.



8. Kepala Perpustakaan Ahmad Irfan, S.Sos.I, M.Pd.I IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
9. Kepala Sekolah SMP Negeri 08 Kota Bengkulu Ibu salmi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
10. Kedua orang tua, yang telah banyak memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Dosen IAIN Bengkulu, yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa dan bangsa.

Kepada semua pihak yang telah membantu dalam lancarnya penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan tentunya masih ada kesalahan-kesalahan. Oleh sebab itu, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Semoga apa yang penulis sajikan dapat bermakna bagi penulis khususnya dan bagi pembaca semua pada umumnya.

Bengkulu, 28 Januari 2021

Penulis

Rio Ibroni Paga  
NIM. 1611210002

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
NOTA PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Menghafal Al-Qur'an.....	8
1. Pengertian Menghafal Al-Qur'an .....	8
a. Pengertian Menghafal Al-Qur'an .....	8
b. Metode Menghafal Al-Qur'an.....	11
c. Faktor Penunjang Keberhasilan Anak .....	15
2. Game Online .....	18
a. Pengertian Game Online.....	18

b. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online .....	20
c. Perilaku Menyimpang.....	22
B. Kajian Penelitian Terdahulu .....	23
C. Kerangka Berfikir .....	26
D. Hipotesis .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Setting Penelitian .....	32
C. Populasi dan Sampel.....	32
1. Populasi .....	32
2. Sampel.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data .....	34
a. Observasi.....	34
b. Dokumentasi.....	36
c. Angket .....	36
E. Instrument Pengumpulan Data.....	40
1. Definisi Konsep Variabel.....	40
2. Definisi Operasional Variabel.....	40
F. Teknik Validitas dan Realibilitas .....	42
1. Validitas .....	42
2. Reliabilitas .....	44
G. Teknik Analisa Data .....	48
1. Uji Prasyarat.....	48
a. Uji Normalitas .....	48
b. Uji Homogenitas .....	49
2. Uji t-Independent .....	50

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	52
B. Deskripsi Data.....	58
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	65

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	70

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1 Daftar Populasi Dalam Penelitian .....	32
2. Tabel 3.2 Lembar Observasi Siswa Yang Bermain Game Online .....	35
3. Tabel 3.3 Lembar Observasi Siswa Yang Tidak Bermain Game Online .....	36
4. Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Menghafal Al-Qur'an .....	37
5. Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Penggunaan Game Online .....	38
6. Tabel 3.6 Gradasi Skor atau Nilai .....	39
7. Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Menghafal Al-Qur'an .....	43
8. Tabel 3.8 Uji Reliabilitas Angket .....	46
9. Tabel 4.1 Guru yang Bertugas di SMP Negeri 08.....	53
10. Tabel 4.2 Sarana Dan Prasarana SMP Negeri 08 .....	55
11. Tabel 4.4 Hasil Analisis Data Menghafal Al-Qur'an .....	58
12. Tabel 4.5 Hasil Analisis Data Bermain Game Online .....	60
13. Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Tidak Bermain Game Online .....	63
14. Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	66
15. Tabel 4,10 Hasil Uji Homogenitas .....	67

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
1. Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Pada Penelitian.....	28
2. Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMP Negeri 08 Kota Bengkulu .....	57

**DAFTAR GRAFIK**

Halaman

1. Grafik 4.1 Distribusi Frekuensi Variabel Menghafal Al-A'la.....60
2. Grafik 4.2 Distribusi Frekuensi Variabel Bermain *Game* Online..... 62
3. Grafik 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel Tidak Bermain *Game Online*...65

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 angket

Lampiran 2 Hasil Validitas

Lampiran 3 Tabel Distribusi t

Lampiran 4 Tabel Nilai Harian Setoran Surah Al-A'la kelas VIII A SMP Negeri 08  
Kota Bengkulu

Lampiran 5 Tabel Hasil Tabulasi Angket Respon Siswa terhadap Setoran Hafalan  
Surah Al-A'la

Lampiran 6 Surat Iizin Mohon Penelitian

Lampiran 7 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 8 Penunjukkan Pembimbing

Lampiran 9 Surat Tugas Pembimbing

Lampiran 10 Kertas Bimbingan

Lampiran 12 Dokumentasi



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Al-Qur'an merupakan dasar penting yang harus diajarkan kepada seseorang dari sejak kecil hingga tua nanti. Hal ini merupakan salah satu agar anak mampu menghafal, memahami dan mengamalkan ayat yang ada di dalam al Qur'an yang bisa menentramkan hati orang tersebut. Salah satu cara dalam memelihara Al-Qur'an dengan cara mengajarkan pada anak-anak sejak kecil dan mereka lebih memahami makna yang terkandung dalam Al-Qur'an. Hal ini dilakukan dengan memasukkan pendidikan Al-Qur'an pada kurikulum dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.<sup>1</sup>

Mata pelajaran menghafal Al-Qur'an lebih menitikberatkan pada hafalan, pelajaran ini masih banyak menemui kendala terutama dalam kemampuan menghafal al Qur'an. Salah satu faktor penyebabnya adalah guru kurang dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk peserta didik lebih mudah memahami dan mengamalkannya. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh yang sangat besar dalam menunjang keberhasilan pada pembelajaran yang dilaksanakan. Seorang guru harus pandai dalam memilih suatu

---

<sup>1</sup> Akbar, A., & Ismail, H. (2016). Metode Tahfidz Al-Qur'an di Pondok Pesantren Kabupaten Kampar. *Jurnal Ushuluddin*, Vol. 24 No 1, 93.

strategi pada mata pelajaran tertentu merupakan langkah awal untuk mencapai suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Pelajar SMP sebanyak 75% menggunakan internet hanya untuk bermain *game* dan rata-rata mereka rela menghabiskan waktu 1-2 jam/hari dengan mengeluarkan uang Rp.5000-Rp.10.000/hari untuk bermain *game online*. Sebagian besar dari mereka bermain *game online* yang didalamnya berisi unsur kekerasan fisik yang membuat mereka tertekan sehingga ingin mengulangi kekerasan secara terus menerus.<sup>3</sup>

Seorang penghafal A-Qur'an dituntut untuk memiliki kertertarikan yang tinggi terhadap Al-Qur'an, baik dalam proses menghafal maupun selesai menghafal. Salah satunya dengan mengetahui keutamaan dan hikmah dalam membaca dan menghafal Al-Qur'an. Seperti yang dipaparkan bahwa bagi Rasulullah membaca dan menghafal Al-Qur'an bermanfaat untuk meneguhkan hati, menguatkan hati dan jiwa, juga membimbing dan membina umat Islam dalam menjalankan syari'at Islam.<sup>4</sup>

Berdasarkan pendapat peneliti Al-Qur'an sangat penting untuk siswa supaya mereka lebih mementingkan hafalan Al-Qur'an mereka ketimbang dengan bermain game online. Salah satu strategi untuk meningkatkan prestasi menghafal al Qur'an dapat dilakukan dengan menggunakan strategi *peer lesson*. *Peer lesson*

---

<sup>2</sup> Armai, Ariief. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.

<sup>3</sup> Fattah al-Khalidi, Shalah Abdul. 2005. *Kunci Berinteraksi dengan Al-Qur'an*. Jakarta: Robbani Press.

<sup>4</sup> Khoeron, M. (2012). *Pola Belajar dan Mengajar para Penghafal Al-Qur'an (Huffaz)*. Widyariset, Vol. 15 No.1, 188-189.

merupakan pembelajaran dari teman sebaya sebagai usaha dalam memperbaiki tingkat prestasi menghafal.

Kemampuan menghafal Al-Qur'an seseorang dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu : kelancaran, kesesuaian bacaan dengan kaidah ilmu tajwid dan fashahah.

a. Kelancaran dalam menghafal Al-Qur'an

b. Kesesuaian bacaan dengan kaidah ilmu tajwid, diantaranya sebagai berikut:

1. Tempat Keluarnya Huruf (Makharijul Huruf).
2. Sifat Atau Keadaan Ketika Membaca Huruf (Shifatul Huruf).
3. Hukum Atau Kaidah Bacaan (Ahkamul Huruf).
4. Hukum Panjang Dan Pendeknya Bacaan (Ahkamul Mad Wa Qashr).

c. Fashahah

1. Al-wafu wa Al-ibtida' (ketepatan berhenti dan memulai bacaan Al-Qur'an)
2. Mura'atul huruf wa al-harakat (menjaga keberadaan huruf dan harakat )
3. Mura'atul kalimah wa al-ayat (menjaga dan memelihara keberadaan kata dan ayat)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 08 Kota Bengkulu peneliti menemukan permasalahan yaitu banyaknya siswa yang mengutamakan bermain game online dari pada menghafal Al-Qur'an, seharusnya masa remaja lebih banyak menghafal Al- Qur'an dari pada bermain *Game Online*. Dari *Game Online* itu sendiri terdapat beberapa dampak baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak yang lebih berpengaruh pada masa remaja lebih berdampak negatif. Oleh karena itu peneliti akan melakukan observasi mengenai

“Studi komparasi hasil kemampuan menghafal Al-Qur’an antara siswa yang bermain game online dengan tidak bermain game online di kelas VIII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian , yaitu:

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam menghafal Al- Qur’an terutama pada Q.S Al-A’la.
2. Banyaknya penurunan tingkat akademik siswa yang bermain *game online*.
3. Kurangnya perhatian orang tua terhadap anak.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasi hanya berkaitan dengan kemampuan menghafal surah Al-A’la terhadap siswa yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan pada permasalahan penelitian ini yaitu Apakah ada perbedaan hasil kemampuan menghafal Al-Qur’an antara siswa yang bermain game online dengan tidak bermain game online di kelas VIII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dalam ruang lingkup penelitian, maka terdapat tujuan umum dalam penelitian ini, yaitu Untuk Mengetahui perbedaan hasil kemampuan menghafal al-qur'an antara siswa yang bermain game online dengan tidak bermain game online di kelas VIII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang dapat diberikan, yaitu:

#### 1. Manfaat bagi siswa

Dapat belajar menghargai waktu belajar dan bermain, anak-anak dapat lebih termotivasi dalam belajar, dapat mencegah kelelahan dan stress karena seringnya bermain permainan game online.

#### 2. Bagi orang tua

Penelitian ini dapat membantu menyadarkan orang tua bahwa bermain memiliki batasan waktu, dapat menempatkan diri sebagai motivator eksternal bagi anak untuk lebih giat belajar dan bukan giat bermain.

#### 3. Manfaat bagi guru

Memberikan sumbangan positif dan umpan balik bagi guru maupun calon guru yang mengajar Bahasa Indonesia, lebih termotivasi untuk menciptakan suasana belajar sambil bermain di kelas, guna merendam kelelahan siswa saat jam pelajaran.

#### 4. Manfaat bagi peneliti

Sebagai bekal menambah pengetahuan dalam menekuni dunia pendidikan di masa yang akan datang.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Kemampuan Menghafal Al-Qur'an

###### a. Pengertian Kemampuan Menghafal Al-Qur'an

Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. kemampuan adalah sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang yang dapat menyelesaikan pekerjaannya, baik secara mental ataupun fisik.

Secara harfiah menghafal berasal dari bahasa Arab yang artinya memelihara, menjaga, dan menghafalkan.<sup>5</sup> Tahfidz (hafalan) secara etimologi adalah lawan dari lupa, yaitu selalu ingat dan sedikit lupa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwakata hafal berarti “telah masuk dalam ingatan (tentang pelajaran). Dan dapat mengucapkan kembali diluar kepala (tanpa melihat buku). Menghafal berarti berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat.<sup>6</sup>

Secara Istilah ada beberapa pengertian menghafal menurut para ahli, diantaranya:

---

<sup>5</sup> Asy-Syinqithiy, Ibrahim bin Ubdu Al-Hasaniy. 2006. *Rihlah Tahfizh Metode Pendidikan dan Menghafal Al-Qur'an Ala Ulama Syinqith*. Lirboyo: Lirboyo Press.

<sup>6</sup> Hawi akmal. 2014. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.

- 1) Syaiful Bahri Djamarah, menghafal adalah kemampuan jiwa untuk memasukkan (learning), menyimpan (retention), dan menimbulkan kembali (remembering) hal-hal yang telah lampau.<sup>7</sup>
- 2) Mahmud, menghafal adalah kumpulan reaksi elektrokimia rumit yang diaktifkan melalui beragam saluran indrawi dan disimpan dalam jaringan syaraf yang sangat rumit dan unik diseluruh bagian otak.<sup>8</sup>
- 3) Baharudin, menghafal adalah menanamkan asosiasi ke dalam jiwa.
- 4) Abdul Qoyyum, menghafal adalah menyampaikan ucapan diluar kepala (tanpa melihat teks), mengokohkan dan menguatkannya di dalam dada, sehingga mampu menghadirkan ilmu itu kapanpun dikehendaki.<sup>9</sup>

Dari beberapa definisi yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan, bahwasannya kemampuan adalah daya mental ataupun fisik yang dimiliki seorang individu dalam melakukan aktifitas yang pada setiap individu memiliki perbedaan.<sup>10</sup>

Secara harfiah, Al Qur'an berasal dari kata Qara'a yang berarti membaca atau mengumpulkan. Kedua makna ini mempunyai maksud yang sama, membaca berarti juga mengumpulkan, sebab orang yang membaca bekerja mengumpulkan ide-ide atau gagasan yang terdapat dalam sesuatu yang ia baca.

---

<sup>7</sup> Ash-Shiddieqy, Teungku Muhammad Hasbi. 2010. *Sejarah dan Pengantar Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*. Semarang: PT Pustaka Rizki Putra.

<sup>8</sup> Arief, Armai. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers

<sup>9</sup> Baharuddin. *Psikologi Pendidikan*. (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2010) hlm.113

<sup>10</sup> Amin, Alfauzan. 2015. *Metode Pembelajaran Agama Islam*. Bengkulu: IAIN Bengkulu Press.



Dari sumber yang lain dikatakan bahwa Al-Quran adalah “kalam Allah SWT. Yang diturunkan ke hati Muhammad Saw. Dengan perantaraan wahyu Jibril As. Secara berangsur-angsur, dalam bentuk ayat-ayat.

Menghafalkan Al-Qur’an merupakan salah satu bentuk interaksi umat Islam dengan Al-Qur’an yang telah berlangsung secara turun menurun sejak Al-Qur’an pertama kali turun kepada Nabi Muhammad SAW hingga sekarang dan masa yang akan datang, Allah SWT telah memudahkan Al-Qur’an untuk dihafalkan, baik oleh umat Islam yang berasal dari Arab maupun selain Arab yang tidak mengerti arti kata-kata dalam Al-Qur’an yang menggunakan bahasa Arab.<sup>11</sup>

Sebagaimana dirangkum oleh Ahsin W. Al-Hafidz, ada beberapa alasan mengapa menghafal Al-Qur’an dianggap sangat penting dilakukan, yakni sebagai berikut. Pertama, Al-Qur’an diturunkan dan diterima Nabi secara hafalan kemudian diajarkannya kepada sahabat pun dengan hafalan. Kedua, hikmah diturunkannya Al-Qur’an secara berangsur-angsur mengisyaratkan motivasi dan semangat untuk menjaganya melalui hafalan dan memahami kandungannya dengan baik. Ketiga, firman Allah dalam QS. al-Hijr: 9<sup>12</sup>

إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

---

<sup>11</sup> Abdul Jalil, “*Metode Menghafal al-Qur’an*” dalam Suryadi, dkk, *Meraih Prestasi di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Jurusan Tafsir Hadis Fakultas Ushuluddin, Studi Agama dan Pemikiran Islam bekerjasama dengan Penerbit PD Pontren Kemenag RI, 2011), hlm. 150.

<sup>12</sup> QS. Al-Hijr:9

Artinya: Sesungguhnya Kami-lah yang menurunkan Al Quran, dan sesungguhnya Kami benar-benar memeliharanya.

Beberapa metode yang diterapkan dalam mengajari anak dalam menghafal al-Qur'an adalah sebagai berikut:

1. Metode talqina.

Mengajarkan anak menghafal al-Qur'an dengan metode ini adalah dengan cara membacakan terlebih dahulu ayat yang dihafal secara berulang-ulang hingga anak menguasainya. Setelah anak menguasai, maka berpindah ke ayat selanjutnya.<sup>13</sup>

2. Metode talqin dan mendengarkan rekaman.

Metode ini hampir sama dengan metode pertama. Perbedaannya adalah talqin dalam metode ini hanya dilakukan sekali. Langkah selanjutnya adalah memperdengarkan ayat-ayat yang dihafal melalui rekaman bacaan ayat tersebut dari qari' ternama di dunia, seperti Muhammad Ayub, al-Hushari, al-Ghamidy, dan sebagainya. Rekaman ini diputar berulang kali sehingga anak hafal di luar kepala.<sup>14</sup>

3. Metode gerakan dan isyarat.

Cara menghafal al-Qur'an dengan metode ini dipelopori oleh ayah Husein ath-Thaba'thaba'i yang berhasil menjadikan anaknya ahlul qur'an sejak usia 6 tahun. Metode ini cocok untuk anak yang mempunyai daya

---

<sup>13</sup> Taqiyul Islam Qori. *Cara mudah menghafal al-qur'an*. (Jakarta: Al- Madrasah bi jami'I lil-jama;atil-khairiyati li tahfizhil-Qur'anil-karim,Riyadh. 2013) hlm.39

<sup>14</sup> Salafuddin. *Ngaji metal(metode talqin)*. (Jakarta: wali pusaka 3013). hlm 56

konsentrasi pendek dan tidak bisa diam. Metode ini menarik bagi anak yang kurang tertarik dengan lafadz-lafadz ayat yang sedang dihafal. Sebagai contoh penggunaan metode ini adalah ketika menghafal ayat "wa aqimush shalata, guru melakukan takbir sebagai isyarat shalat, lalu pada lafadz "wa atuz zakata, mereka menghentakkan tangan kanan seakan mengeluarkan zakat, dan warka'u ma'ar raki'in, mereka melakukan ruku'".<sup>15</sup>

Ketika menggunakan metode ini, guru harus benar-benar bisa memahami benar makna dari ayat yang dihafalkan. Di samping itu, guru juga harus kreatif dalam melakukan gerakan. Kelebihan metode ini adalah, anak tidak hanya menghafalkan ayat al-Qur'an saja, tetapi juga maknanya. Adapun kekurangan metode ini, bagi penulis adalah bahwa gerakan dan isyarat tubuh terlalu sempit untuk menggambarkan makna ayat al-Qur'an, apalagi jika berhadapan dengan ayat yang bersifat abstrak dan cakupannya luas.

#### 4. Metode membaca ayat yang akan dihafal

Metode ini mensyaratkan bahwa anak sudah bisa baca al-Qur'an dengan baik. Dengan kata lain, anak menghafal sendiri dengan membaca ayat al-Qur'an yang dihafal secara berulang-ulang, kemudian baru menghafalkannya. Metode ini diterapkan oleh santri-santri al-Utrujah

---

<sup>15</sup> Aida hidayah. *Metode tahfidz al-qur'an untuk anak usia dini*. Vol 18 No.1 januari 2017. Hal 59

Jakarta yang bisa menyelesaikan hafalan 10 juz dalam waktu 10 bulan.

Dengan demikian, satu bulan mereka berhasil menghafal 1 juz.<sup>16</sup>

5. Metode menghafal dengan merekam suara guru dan anak

Metode ini menggunakan media alat perekam dan membutuhkan partisipasi orang tua atau guru. Jika orang tua telah fasih dalam membaca al-Qur'an dan sudah menghafalkannya secara sempurna, maka sangat dianjurkan orang tua yang bertindak sebagai guru di sini.

6. Metode memperdengarkan rekaman bacaan ayat al-Qur'an

Dari guru dan anak sebayanya Metode ini hampir sama dengan metode sebelumnya. Perbedaannya hanyalah si anak tidak mendengarkan suaranya sendiri, tetapi suara anak sebayanya. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Seorang guru merekam bacaan ayat yang akan dihafal, kemudian diikuti oleh empat anak yang memiliki suara bagus, baik dari makhraj maupun kejernihan suaranya. Mereka membaca hingga berulang-ulang kali dengan cara yang sama.
- b. Rekaman tersebut diperdengarkan kepada anak-anak di rumah, dengan pertimbangan tempat yang tidak bisa dijangkau anak-anak. Anak-anak dibiarkan bermain-main atau pun melakukan hal menyenangkan lainnya. Dengan demikian, anak-anak dengan

---

<sup>16</sup> Muzzammil, Ahmad. 2008. *Ulumul Qur'an*. Ciputat Tangerang Selatan: Ma'had Al-Qur'an Nurul Hikmah.

sendirinya akan menghafalkan bacaan tersebut, bahkan mereka akan mengulang-ulangi ketika mereka bertemu teman-temannya. Metode ini diterapkan berdasarkan asumsi bahwa anak suka meniru anak sebayanya, sehingga ketika mereka mendengar suara anak sebayanya, mereka cenderung ingin menirunya. Metode ini cocok untuk ibu-ibu rumah tangga yang sering melakukan banyak pekerjaan rumah. <sup>17</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghafal Al-Qur'an adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam memelihara atau menjaga Al-Qur'an sebagai wahyu Allah melalui proses bacaan Al-Qur'an sesuai dengan kaidah-kaidah membaca Al-Qur'an ke dalam pikiran agar bisa mengingat dan melafalkannya kembali tanpa melihat tulisan. Dengan indikator sebagai berikut:

1. Kelancaran dalam menghafal Al-Qur'an.
2. Kesesuaian bacaan dengan kaidah ilmu tajwid.
3. Fashahah
4. Mengamalkan Al-Qur'an

## **2. Bermain Game Online**

### **a. Pengertian Bermain Game Online**

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah

---

<sup>17</sup> Suryadilaga, Muhammad Alfatih. 2018. *Pengantar Studi Al-Qur'an dan Hadist*. Yogyakarta: Kalimedia.

kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Pengertian bermain menurut beberapa ahli yaitu:

1. Sekartini (2011)

Bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak yang sekaligus menjadi suatu proses yang terjadi secara terus menerus dalam kehidupan dan mempunyai manfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum, membantu anak dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya.

2. Adriana (2011)

Bermain adalah salah satu stimulasi yang tepat bagi anak untuk merangsang daya pikir anak untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, dan fisiknya.

3. Bettelheim

Bermain adalah kegiatan yang “tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

#### 4. Menurut Diana (2010)

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan kecuali peraturan yang ditetapkan pemain sendiri, bermain juga kebutuhan yang penting untuk anak, dengan bermain anak bisa belajar sebagai hal selain untuk hiburan, bermain juga dapat melatih kemampuan sosial anak terhadap teman sebaya, orang tua, dan lingkungan sekitarnya.

Game online adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan berbagai tipe software.<sup>18</sup>

Adapun definisi game yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas

---

<sup>18</sup> Affandi, M. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal* Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda. Jurnal. eJournal Ilmu Komunikasi, 1 (4), hlm. 177-187.

tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.<sup>19</sup>

Game Online atau sering disebut Online Games adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan. Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama.

Game online menurut beberapa ahli antara lain sebagai berikut:

1. Kim, dkk (2002)

Game online adalah game (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online(LAN atau Internet).

---

<sup>19</sup> Angela. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri 15 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*.Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi, 1 (2), hlm. 534



## 2. Winn dan Fisher (2004)

Game online merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain.

## 3. Samuel (2010)

game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* adalah permainan digital yang sedang marak dizaman yang modern ini baik dikalangan anak kecil, remaja hingga dewasa. Game online hampir dijumpai setiap hari dizaman sekarang ini karena semakin lama semakin maju dan berkembang didunia digital.

Dalam bermain game online ada beberapa dampak positif dan negative antara lain yaitu sebagai berikut:

### a. Dampak Positif

1. Dapat Membuat Orang Menjadi Pintar Penelitian di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain game 18 jam perminggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.

2. Meningkatkan Konsentrasi Dr. Jo Bryce, kepala penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.
3. Meningkatkan Ketajaman Mata Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain game.
4. Meningkatkan Kinerja Otak Dan Memacu Otak Dalam Menerima Cerita Sama halnya dengan belajar, bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku
5. Meningkatkan Kemampuan Membaca Psikolog di Finland University menyatakan bahwa video game bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi, keluhan soal bermain game yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.
6. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Riset di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang mahir bahasa Inggris di sekolah ataupun di universitas tanpa melalui kursus adalah mereka yang suka bermain game.

7. Menumbuhkan Interaksi Sosial Beberapa profesor di Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka game online dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotip gamer yang terisolasi, friendship, brotherhood, organisasi (guild), menghadapi conflict bersama (guild wars), managing people (jika menjadi guild leader), kontrol emosi dan politik.
  8. Mengusir Stress Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf.
  9. Memulihkan Kondisi Tubuh Dr. Mark Griffiths, psikolog di Nottingham TrentUniversity melakukan penelitian sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik.
  10. Melatih Kemampuan Berdagang Meningkatkan kecepatan dalam mengetik karena beberapa game online mengharuskan player untuk mengetik ketika berkomunikasi dengan lawan bicara.
- b. Dampak Negatif
1. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri.
  2. Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. ini merupakan efek karena terlalu seringnya bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.

3. Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkannya.
4. Merupakan sebuah pemborosan secara waktu dan ekonomi jika game online telah menjadi candu.<sup>20</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain game online adalah permainan yang berjenis olahraga untuk melakukan aktivitas sehari-hari yang membuat senang untuk diri sendiri dan untuk melatih keseimbangan otot maupun gerak tangan yang menjadi kepuasan tersendiri untuk kita yang bermain game itu sendiri. Dengan indikator sebagai berikut:

1. Tempat Bermain Game Online.
2. Waktu dalam bermain game online.
3. Jenis game online.
4. Kecenderungan mengerjakan tugas dari pada bermain game online.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Gaol, T. L. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Teknik Universitas Indonesia. (Skripsi)Universitas Indonesia,Jakarta.

<sup>21</sup> Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013).Jurnal: Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant,3 (1), hlm.5

### **3. Tidak Bermain *Game Online***

#### **a. pengertian tidak bermain game online**

Tidak bermain adalah tidak ada suatu kegiatan yang dilakukan dengan dasar tertentu untuk membuat merasa senang. Tidak bermain game online juga banyak dikalangan remaja hingga dewasa terutama di daerah-daerah terpencil, seperti kurangnya kemajuan teknologi didaerah itu sendiri sehingga anak tersebut hanya menjalankan kegiatan sehari-harinya dengan membantu kedua orang tua mereka. Jangankan untuk bermain game online itu sendiri belajar mereka masih kurang guru, karena guru susah untuk kesuatu tempat tersebut.

Faktor Penunjang Keberhasilan anak dalam setiap proses, apapun itu, pastilah ada faktor atau unsur yang menjadikan proses itu menuai hasil yang diinginkan. Begitu pula dengan proses menghafalkan al-Qur'an, apalagi untuk anak usia dini, yang tentu saja membutuhkan pertimbangan khusus, demi mencapai keberhasilan. Faktor utama tentu saja adalah niat dan doa yang ikhlas. Selain itu, penulis merangkum hal-hal lainnya yang menjadi faktor keberhasilan dalam menjalani proses menghafal tersebut yaitu sebagai berikut:

#### **a. Menyadari Fitrah Anak**

Tidak ada yang menyangkal bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Lalu, permainan apakah yang baik untuk anak? Dalam buku ini disebutkan bahwa permainan yang baik adalah permainan yang

edukatif dan tidak terlalu memforsir waktunya. Permainan tersebut haruslah yang membantu tumbuh kembang anak, menyenangkan dan dapat merehatkan pikiran dari kejenuhan belajar. Di samping itu, permainan tersebut haruslah yang membuat seluruh tubuh bergerak aktif, tidak mengganggu orang lain serta tidak membahayakan diri mereka dan orang lain.

Sebagai contoh adalah bersepeda, bermain bola, berkejar-kejaran, dan lain sebagainya, karena di samping menyenangkan juga membuat tubuh menjadi sehat. Sedangkan permainan yang harus dihindari, misalnya bermain game dan menonton film kartun yang tidak mendidik, karena akan menguras tenaga dan pikiran anak serta membuat mata lelah tanpa adanya aktivitas gerak dari anggota tubuh yang lain. Hal lain sebagai bentuk kesadaran akan fitrah anak adalah dengan memberikan pujian dan hadiah sebagai bentuk apresiasi dan motivasi dalam menghafalkan.<sup>22</sup>

#### b. Peran Orang Tua

Peran orang tua di sini sangatlah penting, yakni membangkitkan motivasi, mengawasi dan menemani anak dalam proses menghafalkan al-Qur'an, serta menjaga ke-istiqomah-an rutinitas terkait proses menghafal. Salah satu nasehat yang tertulis dalam buku ini adalah,

---

<sup>22</sup> Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. (Jakarta: PT Rineka Cipta Jakarta, 2013).

ketika menemani anak menghafal al-Qur'an, hendaklah orang tua memperhatikan dengan seksama dan meninggalkan aktivitas lainnya. Sebagai contoh, ketika melakukan proses menghafal, orang tua dianjurkan tidak mengaktifkan ponsel, bermain internet, menonton televisi ataupun yang lainnya. Di samping mengganggu konsentrasi anak, juga menunjukkan ketidak-seriusan niat orang tua.<sup>23</sup>

c. Manajemen Waktu

Manajemen waktu di sini adalah waktu menghafal ayat baru, waktu mengulang, waktu belajar dan bermain. Ketika anak lebih banyak mengulang hafalan tanpa menambahnya, maka anak akan jenuh. Begitu pula ketika anak hanya dituntut untuk menghafal atau belajar saja tanpa menyisihkan waktu untuk bermain, tentu saja itu tidak baik bagi tumbuh kembangnya. Maka dari itu, hendaknya para orang tua merencanakan wisata, makan-makan bersama dan permainan, agar anak bisa rehat sejenak dan akan kembali segar dalam menghafalkan al-Qur'an.

d. Istiqomah atau kesinambungan

Setelah mampu mengatur waktu-waktu di atas, hal lain yang tak kalah pentingnya adalah menjaga kesinambungan manajemen waktu tersebut. Penulis buku ini menyampaikan bahwa dalam menjalankan proses ini sangatlah butuh konsistensi dan komitmen. Terkadang ada yang mengatakan bahwa anak kecil tidak boleh terbebani dengan

---

<sup>23</sup> Suratno, Abbas Wahid. 2006. *Khazanah Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Akik Pusaka.

banyak hafalan, sehingga membisikkan pada orang tua untuk menghentikan hafalan al-Qur'an mereka. Atau terkadang juga rasa lelah dan pesimis hingga dalam benak mereka. Oleh karena itu, segeralah meminta perlindungan agar dijauhkan dari yang semacam itu dan berdoa agar diberi istiqamah dalam menjalankan proses ini. Di awal proses memang berat, akan tetapi jika kita membiasakan tiada hari tanpa al-Qur'an, maka al-Qur'an akan menempel di hati, dengan sendirinya akan merasa kurang jika melewatkan hari tanpa al-Qur'an.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tidak bermain game online adalah tidak ada aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan dunia digital seperti handphone. Peserta didik hanya bermain game yang dilakukan bersama teman-teman seperti main petak umpet dan lari-larian.

Dengan indikator sebagai berikut:

1. Tidak bermain menggunakan dunia digital.
2. Membuat anak tidak lupa waktu.
3. Menggunakan Handphone hanya untuk belajar daring.
4. mengutamakan belajar daripada bermain.

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu**

Penulisan dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan penelaah terhadap beberapa karya penelitian yang berhubungan dengan tema yang peneliti angkat hal ini dimaksudkan untuk melihat relevansi dan sumber



yang dijadikan rujukan dalam penelitian inidan sekaligus untuk menghindari duplikasi terhadap penelitian ini:

1. Skripsi Choirul Akhyar (2004) yang membahas tentang “Studi Komparasi Prestasi Pendidikan Agama Islam Antara Siswa Yang Belajar Di Taman Pendidikan Qur’an Dan Yang Tidak Belajar Di Taman Pendidikan Qur’an Di Sekolah Dasar Tawang Harjo 01 Kecamatan Wedari Jaksa Kabupaten Pati Pada Tahun 2004.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar di TPQ cenderung mendapatkan nilai prestasi Pendidikan Agama Islam yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai prestasi siswa yang yang tidak belajar di TPQ. Hal ini membuktikan bahwa belajar di TPQ menjadi faktor pendukung dalam prestasi belajar, tidak hanya prestasi belajar Pendidikan Agama Islam saja, tetapi juga mata pelajaran yang lainnya. Oleh karena itu belajar di TPQ pada sore hari sangat dianjurkan pada siswa agar dapat membantumeningkatkan prestasi belajarnya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2015) dengan judul “Pengaruh Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Moderating (Studi Kasus di Kelas V SD Negeri 128/II Kebon Baru Jakarta Pusat” memberikan kesimpulan bahwa Game Dicetak pada tanggal 2020-06-28 Online secara langsung tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, tetapi game online memberikan pengaruh secara tidak langsung terhadap hasil belajar siswa. Namun demikian, game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, dan

motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa variabel motivasi secara signifikan mampu menjelaskan pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dimengerti karena game online secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rocky Sainaqri (2014) dengan judul “Pengaruh Bermain Game Online terhadap Aktivitas Belajar Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Wonogiri” memberikan kesimpulan bahwa Game Online menyebabkan aktivitas belajar siswa di kelas terganggu karena siswa yang memiliki kegemaran bermain game online cenderung pasif, kurang bergairah dalam belajar, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan inisiatif untuk menjawab pertanyaan guru sangat rendah.
4. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar oleh Rahmad Nico Suryanto Jurusan Sosiologi Fisip UR. Hasil penelitiannya disimpulkan bahwa, karakter pemain yang sering bermain game online dari 30 responden sebagian besar responden adalah a) pelajar atau remaja sekolah yang letak sekolahnya berdekatan dengan warnet, b) pelajar berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 28 orang, c) responden terbanyak adalah pelajar berusia 13-17 tahun dengan jumlah 22 orang, dan d) responden terbanyak adalah pelajar yang orang tuanya bekerja sebagai PNS/ karyawan dengan jumlah 12 orang. Dampak positifnya adalah dapat menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah, nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah,

cepat menyelesaikan soal permasalahan (problem solving) dalam pelajaran, dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama. Ada pula Dampak Negatif, sering bolos agar bisa bermain game online di warnet, prestasi akademik yang rendah, penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, jarang berolahraga dalam setiap minggu, dan boros jika mempunyai uang.

5. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD N 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir (Angela, Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman). Hasil penelitian disimpulkan bahwa 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 R<sup>2</sup> ( 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.

Hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya. Sedangkan motivasi belajar eksterinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya

adalah game online. Ketika bermain game online seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar.

### **C. Kerangka Berpikir**

Sebelum melaksanakan penelitian ini, peneliti melakukan prapenelitian. Peneliti melakukan pengamatan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa selama melaksanakan kegiatan mata kuliah PPL pada semester yang wajib di ikuti oleh seluruh mahasiswa yang masuk dalam Fakultas Tarbiyah & Tadris. Karena peneliti dari Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) maka peneliti mendapatkan Sekolah Menengah Pertama sebagai tempat dilaksanakan kegiatan PPL ini. Kegiatan PPL ini dilaksanakan di SMP Negeri VIII Kota Bengkulu, melalui Observasi serta perbincangan tentang permainan game online dengan siswa SMP tersebut. Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang studi komperasi siswa yang bermain game online dengan yang tidak bermain game online.

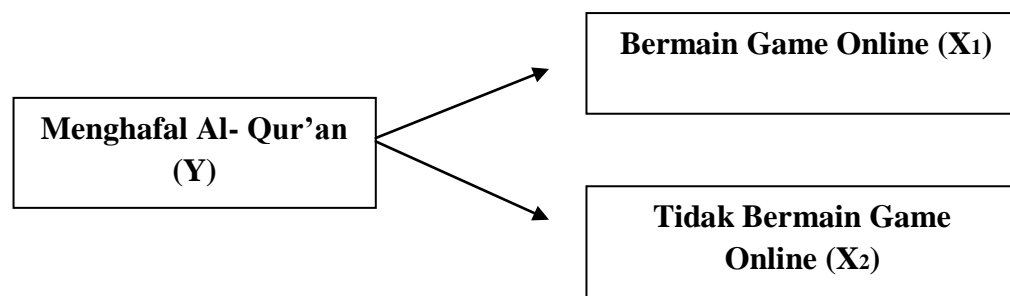
Berdasarkan kegiatan penelitian ini, peneliti mengambil data melalui dokumentasi. Data yang telah diperoleh dalam penelitian diolah, dihitung, dan memfokuskan pada hal-hal yang di butuhkan dan membuang yang dianggap tidak perlu. Setelah data direduksi, peneliti melakukan penyajian data atau display data agar data hasil reduksi dan terorganisasi sehingga mudah dipahami. Kemudian menarik kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi

data, yaitu untuk mendapatkan bukti-bukti yang sesuai dengan yang di harapkan. Setelah peneliti membuat kesimpulan dari bukti bukti yang ada berupa hasil pengamatan, dan dokumentasi kemudian peneliti mengelompokkan siswa yang bermain game online dengan yang tidak bermain game online, serta memperoleh perhitungan terhadap nilai rata rata (mean) hasil belajar siswa maka di ketahui jawaban dari permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana dipaparkan diatas, maka dalam penyusunan penelitian ini penulis mengajukan anggapan dasar atau kerangka pemikiran sebagai berikut:

**Gambar 2.1**

**Kerangka Berfikir**



Keterangan:

1. Variable Independen atau variabel bebas ( $X_1$ )

Variable yang merupakan rangsangan untuk mempengaruhi variabel yang lain. Dalam hal itu menjadi variabel bebas adalah Bermain Game Online ( $X_1$ ).

## 2. Variable Independen atau variabel bebas ( $X_2$ )

Variable yang merupakan rangsangan untuk mempengaruhi variabel yang lain. Dalam hal itu menjadi variabel bebas adalah Tidak Bermain Game Online ( $X_2$ ).

## 3. Variabel Dependen atau variabel terikat (Y)

Suatu jawaban atau hasil dari perilaku yang dirangsang. Dalam hal itu yang menjadi variabel terikat adalah Kemampuan Menghafal Al-Qur'an (Y).

### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang menanyakan hubungan dua pertanyaan. Hipotesis terbagi atas dua macam yaitu  $H_0$  dan  $H_a$ . Hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Artinya, dalam rumusan hipotesis, yang diuji adalah ketidakbenaran variabel (X) mempengaruhi (Y). Sedangkan hipotesis alternative ( $H_a$ ) adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang diteliti. Jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$  : Adanya pengaruh menghafal Al-Qur'an terhadap Bermain *Game Online*.

$H_0$  : Tidak adanya pengaruh menghafal Al-Qur'an terhadap Tidak Bermain *Game Online*

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Dapat disimpulkan Metode penelitian kuantitatif adalah Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>24</sup>

Jenis penelitian kuantitatif yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan Korelasional. Dalam ilmu statistika istilah korelasi diberi pengertian sebagai hubungan antara dua variable atau lebih. Pendekatan korelasional merupakan pendekatan yang menggunakan dugaan tentang adanya hubungan antara variabel satu dengan variabel lain. Sebuah correlation atau korelasi adalah suatu uji statistik untuk menentukan tendensi atau pola dari dua variable atau lebih atau dua set data yang bervariasi secara konsisten.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Sugiyono. *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. (Bandung :Alfabeta. Cetakan ke-25.2017). hlm 9

<sup>25</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*.(Jakarta : Rineka Cipta. Cetakan ke- 14. 2010) hlm 313

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Di kelas VIII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu yang beralamat di Jl. Lingkar Barat, jalan Gedang , Kec. Gading Cempaka, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>26</sup> Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari objek penyelidikan atau penelitian yang akan dijadikan sumber data permasalahan yang akan diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP N 08 Kota Bengkulu.

**Tabel 3.1**  
**Daftar Populasi dalam Penelitian**

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Kelas VIII A	17	25	42
2	Kelas VIII B	19	24	43
3	Kelas VIII C	20	23	43
4	Kelas VIII D	18	22	40
	Jumlah			168

---

<sup>26</sup> Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D.*(Bandung: Alfabeta CV 2012) hlm 61



## 2. Sampel Penelitian

Teknik Sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *Random Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu pertimbangan tertentu.

Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa “apabila subjek penelitian (populasi) kurang dari seratus orang, maka lebih baik di ambil seluruhnya, akan tetapi jika subjeknya lebih dari seratus orang, maka lebih baik diambil sekitar 10%-15% atau 20%-25%. Teknik yang digunakan dalam mengambil sampel randaom atau acak.”<sup>27</sup>

Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 25%. Dari populasi sehingga didapatkan sampel sebanyak 42 orang dengan cara perhitungan berikut:

$$\begin{aligned} \text{Sampel} &= \frac{25}{100} \times \text{Jumlah Populasi} \\ &= 0,1 \times 168 \\ &= 42 \end{aligned}$$

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 8 Kota Bengkulu yang berjumlah 42 orang.

---

<sup>27</sup> Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm 109

## D. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya dalam mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.<sup>28</sup> Ada beberapa instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya:

### 1. Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.<sup>29</sup> Angket ini digunakan bertujuan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan study komperasi dalam menghafal Al-Qur'an dengan siswa yang bermain game online dan tidak bermain game online mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP N 08 Kota Bengkulu Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dibuat melalui beberapa tahap, yakni:

#### a. Pembuatan Kisi-kisi Angket

Sebelum dilakukan penyusunan angket tertulis dibuat dahulu konsep yang berupa kisi-kisi angket yang disusun dalam suatu tabel, kemudian dijabarkan dalam aspek dan indikator yang sesuai dengan tujuan

---

<sup>28</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenadia Grup, 2016), hlm. 76.

penelitian yang akan dicapai. Dari aspek dan indikator tersebut kemudian dijadikan landasan penyusunan kisi-kisi angket.

**Tabel 3.4**

**Kisi –kisi instrument menghafal Al-Qur’an**

Indikator	Aspek-aspek	Item	
		Positif	Negatif
Berkeinginan menghafal Al-Qur’an	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa merasa kegiatan menghafal Al-Qur’an merupakan suatu kebutuhan</li> <li>- Pilihan spesifik untuk menyukai aktivitas menghafal Al Qur’an</li> <li>- Merasa senang dengan kegiatan menghafal Al Qur’an</li> <li>- Merasa mempunyai nilai lebih dan arti penting dengan kegiatan menghafal Al-Qur’an</li> </ul>	1,2,4,6,8,9,10,13,14	3,5,7,12,15
Mempunyai Kebiasaan Dalam menghafal Al-Qur’an	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keaktifan dalam menghafal Al-Qur’an</li> </ul>	16,18,19,22	17,20,21
Memfaatkan Setiap Peluang Waktu Dengan menghafal Al-Qur’an	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa selalu melakukan kegiatan menghafal Al-Qur’an</li> <li>- Melakukan kegiatan menghafal Al-Qur’an secara berulang-ulang</li> </ul>	24,25,26,28,30	23,27,29

**Tabel 3.5**

**Kisi-Kisi Intrumen Penggunaan Game Online**

Indikator penggunaan game online	Aspek-aspek	Item		Jumlah
		Positif	Negative	
Frekuensi	- Siswa memiliki tingkat	1, 2, 3, 6,	4, 5, 7, 9	10

bermain game online	kesenangan atau hobidalam bermain game - Siswa memiliki tinggi rendahnya intensitas saat bermain gametersebut	8, 10		
Waktu Bermain game online	- Siswa akan meluangkan waktu untuk bermain game	11, 12, 15, 16, 18, 19	13, 14, 17, 20	10
Permainan game onlineyang digemar	- Jenis-jenis permainan yang sangat digemari - Gameyang melatih kecerdasan - -Gameyang mengandung unsur kekerasan	21, 24, 25, 26, 28, 29	22, 23, 27, 30	10

#### b. Penyusunan Angket

Setelah kisi-kisi angket dibuat maka item-item pertanyaan disertai dengan alternatif jawaban kemudian disusun dalam pedoman pengisian angket. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa angket merupakan alat pengumpul data yang berupa daftar pertanyaan atau isian yang harus diisi oleh responden. Setelah selesai dijawab data disusun untuk diolah sesuai dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya, kemudian disajikan dalam laporan penelitian.

#### c. Menentukan Skor Angket

Skala pengukuran yang digunakan dalam angket aktifitas belajar adalah skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala ini mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negative dengan teknik skoring sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Gradasi Skor atau Nilai**

Pertanyaan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Selalu	4	Selalu	1
Sering	3	Sering	2
Jarang	2	Jarang	3
Tidak pernah	1	Tidak pernah	4

d. Uji Coba Angket

Uji coba angket digunakan untuk mengetahui apakah soal yang akan diberikan kepada responden valid atau tidak valid dan digunakan untuk menguji apakah data tersebut variabel. Uji coba dilaksanakan terhadap siswa SMP Negeri 20 Kota Bengkulu yang tidak menjadi sampel.

## 2. Dokumentasi

Dokumen adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Prenadia Grup, 2016) hlm 90.

## **E. Instrument Pengumpulan Data**

### **1. Definisi Konsep Variabel**

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diterima informasi tentang hal yang akan diteliti tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Agar memudahkan pemahaman tentang macam-macam variabel, maka identifikasi variabel menurut Sugiyono dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas atau independent ( $X_1$ ) disebut sebagai variabel stimulus, prediktor. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab berubahnya atau timbulnya variabel (dependent).
- b. Variabel bebas atau independent ( $X_2$ ) disebut sebagai variabel stimulus, prediktor. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab berubahnya atau timbulnya variabel (dependent).<sup>31</sup>
- c. Variabel terikat atau dependent ( $Y$ ) sering disebut sebagai variabel output. Kriteria dan konsekuen merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas

### **2. Definisi Operasional Variabel**

- a. Menghafal Al-Qur'an

Menghafalkan al-Qur'an merupakan salah satu bentuk ibadah umat Islam dengan al-Qur'an yang telah berlangsung secara turunmenurun sejak

---

<sup>31</sup> Sugiyono. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan 17. hlm 217

al-Qur'an pertama kali turun kepada Nabi Muhammad SAW. hingga sekarang dan masa yang akan datang. Allah SWT. telah memudahkan al-Qur'an untuk dihafalkan, baik oleh umat Islam yang berasal dari Arab maupun selain Arab yang tidak mengerti arti kata-kata dalam al-Qur'an yang menggunakan bahasa Arab.

Tidak bisa dielakkan lagi bahwa dalam sejarah, Al-Qur'an terjaga kemurniannya bukan hanya karena memang sudah ditulis sejak Al-Qur'an diwahyukan, akan tetapi juga karena partisipasi dari para penghafal Al-Qur'an.

## 2. Game Online

Game Online atau sering disebut Online Games adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan. Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama.

## F. Teknik Validitas dan Realibitas

### 1. Validitas

Validitas adalah suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu dengan tepat apa yang hendak diukur. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Perhitungan validitas dilakukan dengan menggunakan rumus Product Moment dari Pearson yaitu sebagai berikut :

$$r_{\text{hitung}} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{\text{hitung}}$	= Koefisien Koelasi
$n$	= Jumlah Responden
$\sum X$	= Jumlah Skor Item
$\sum Y$	= Jumlah Skor Total (seluruh item)
$\sum XY$	= Jumlah Hasil Antara Skor Tiap Item Dengan Skor Total
$\sum X^2$	= Jumlah Kuadrat Skor Item
$\sum Y^2$	= Jumlah Kuadrat Skor Total

Untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal maka  $r_{\text{hitung}}$  dibandingkan dengan  $r_{\text{tabel}}$  product moment dengan  $\alpha = 0,05$ . Jika  $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$ , maka soal tersebut dinyatakan tidak valid sedangkan jika  $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ , maka soal tersebut dinyatakan valid dan tetap dipertahankan dalam instrumen



yang selanjutnya digunakan untuk proses pengolahan data dalam penelitian yang sebenarnya. Untuk pengujian validitas diatas digunakan untuk perhitungan angket secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini, perhitungan uji validitas menggunakan bantuan program *SPSS 16 for windows* dengan maksud untuk mengukur instrumen yang digunakan valid atau tidak valid dan untuk mengetahui validitasnya, maka di lanjutkan dengan melihat table nilai koefisien “r” product moment dengan terlebih dahulu mencari df-nya dengan rumus : “ $Df = N-2$ ” Setelah dilakukan uji coba dari 20 item Menghafal Al-Qur’an dan 20 item yang dikembangkan oleh peneliti, 4 item Menghafal Al-Qur’an dinyatakan tidak valid sehingga tidak bisa digunakan dalam penelitian. Berikut deskripsi dari hasil uji validitas.

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Validitas Menghafal Al-Qur’an (Y)**

Item	Validitas		Status	Keterangan
	R <sub>tabel</sub>	R <sub>hitung</sub>		
1	0,514	0,605	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
2	0,514	0,785	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
3	0,514	0,701	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
4	0,514	0,610	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
5	0,514	0,619	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
6	0,514	0,297	Tidak Valid	R <sub>hitung</sub> < R <sub>tabel</sub>
7	0,514	0,786	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
8	0,514	0,521	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
9	0,514	0,597	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>

10	0,514	0,461	Tidak Valid	$R_{hitung} < R_{tabel}$
11	0,514	0,785	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
12	0,514	0,263	Tidak Valid	$R_{hitung} < R_{tabel}$
13	0,514	0,597	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
14	0,514	0,547	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
15	0,514	0,406	Tidak Valid	$R_{hitung} < R_{tabel}$
16	0,514	0,701	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
17	0,514	0,521	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
18	0,514	0,045	Tidak Valid	$R_{hitung} < R_{tabel}$
19	0,514	0,785	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
20	0,514	0,605	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
21	0,514	0,301	Tidak Valid	$R_{hitung} < R_{tabel}$
22	0,514	0,610	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
23	0,514	0,605	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
24	0,514	0,547	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
25	0,514	0,088	Tidak Valid	$R_{hitung} < R_{tabel}$
26	0,514	0,605	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
27	0,514	0,101	Tidak Valid	$R_{hitung} < R_{tabel}$
28	0,514	0,785	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
29	0,514	0,547	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
30	0,514	0,760	Valid	$R_{hitung} >$

				Rtabel
--	--	--	--	--------

Jadi, dapat disimpulkan pada tabel 3.2 bahwa variabel menghafal Al-Qur'an dari 30 item pernyataan terdapat 8 item yang tidak valid sehingga tidak bisa digunakan yaitu nomor item 6,10,12,15,18,21,25 dan 27. maka peneliti menggunakan 22 item pernyataan yang valid serta dapat digunakan pada penelitian yaitu nomor item 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 30.

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Dalam penelitian ini, perhitungan uji reliabilitas menggunakan bantuan program *SPSS for windows 16*. Adapun kriteria suatu instrumen penelitian menggunakan rumus Alpha Cronbach, yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{K}{K-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas Tes Secara Keseluruhan

K = Jumlah Butir Skor Valid

$\sigma_i^2$  = Jumlah Variasi Skor Tiap Item

$\sigma_t^2$  = Variasi Total<sup>32</sup>

Untuk mengetahui reliabilitas angket digunakan perhitungan dengan metode belah dua, dimana dari jumlah item dibagi dua, yaitu nomor item ganjil (X) dan nomor item genap (Y) selanjutnya dianalisis dengan rumus *product moment*. Adapun untuk mencari reliabilitas item angket secara keseluruhan digunakan rumus *Sperman Brown*.

**Tabel 3.8**

**Hasil Uji Reliabilitas**  
**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	22	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	22	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,753	31

Berdasarkan analisis menggunakan rumus Spearman Brown diperoleh hasil untuk reliabilitas variabel dengan koefisien sebesar 0,82. Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas dinyatakan

---

<sup>32</sup>Sambas Ali Muhidin, dkk. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian: Dilengkapi Aplikasi Program SPSS*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), Cet.2, hlm. 30-45.

reabel jika memberikan nilai 0,753 ( $> 0,423$ ).<sup>33</sup> Skala tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori sangat tinggi.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data.

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Uji normalitas ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan ketentuan nilai  $\text{Sig.} > \alpha (0,05)$  maka data berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

setelah diketahui hasil data penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Penguji homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogeny atau heterogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah penguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji fisher dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  maka tidak homogeny ( $H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ )

Jika  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  maka homogeny ( $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ )

---

<sup>33</sup> Syofian Siregar. *Metode Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhutngan Manual dan SPSS*, hlm. 57

## 2. Uji t-Independent

### a. Uji t

Untuk mengukur kegiatan X, Y<sub>1</sub>, Y<sub>2</sub> dan membuktikan hasil penelitian. adapun teknik analisa yang digunakan adalah analisa sebagai berikut:

Uji signifikansi individual atau yang lebih dikenal dengan uji statistik T merupakan proses analisis data secara parsial. Uji T ini nantinya akan menunjukkan berapa banyak pengaruh variabel independen secara parsial, terhadap variabel dependen. Uji T tujuannya untuk melihat sejauh mana pengaruh secara parsial dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Selain itu, uji T digunakan jika nilai parameter sudah diketahui (ditentukan) dan data terdistribusi normal. Uji T dibagi menjadi 3 jenis yaitu uji T 1 sampel, 2 sampel berpasangan dan sampel bebas. Caranya dengan membandingkan  $t_{\text{tabel}}$  dengan  $t_{\text{hitung}}$ . Setiap nilai T hasil perhitungan, akan dibandingkan dengan T tabel yang didapatkan menggunakan taraf nyata (biasanya 0,05).

Rumusnya:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai signifikan (t hitung) yang nantinya dibandingkan dengan t tabel

r = koefisien korelasi

n = banyaknya sampel.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah Penelitian**

##### **1. Profil SMP Negeri 08 Kota Bengkulu**

SMP Negeri 08 Kota Bengkulu yang beralamat di Jl. Lingkar Barat, jalan Gedang, Kec. Gading Cempaka, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu. Surat keterangan Sekolah ini diresmikan pada tanggal 25 April 1983 dengan fasilitas sarana dan prasarana yang seadanya begitupun dengan tenaga pendidiknya. Seiring perkembangan zama sekolah ini sedikit demi sedikit mengalami perubahan yang cukup baik.<sup>34</sup>

##### **2. Letak Geografis SMP Negeri 08 Kota Bengkulu**

SMP Negeri 08 Kota Bengkulu dengan batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sekolah Timur berbatasan dengan permukiman warga
- b. Sebelah Barat berbatasan dengan permukiman warga
- c. Sebelah Utara berbatasan dengan permukiman warga
- d. Sebelah Selatan berbatasan dengan permukiman warga

##### **3. Visi dan Misi SD Negeri 76 Kota Bengkulu**

###### **a. Visi**

Berkompetif dalam prestasi akademik dan non akademik berdasarkan imtaq, ipteq dan berakhlak mulia serta berkebudayaan lingkungan.

---

<sup>34</sup> Catatan arsip SMP Negeri 08 Kota Bengkulu tahun ajaran 2020/2021

b. Misi

1. Mewujudkan pendidikan yang berkarakter bangsa berbudaya, berbudi luhur, berakhlak mulia.
2. Mewujudkan pendidikan yang bermutu menghasilkan prestasi akademik dan non akademik.
3. Mewujudkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan.
4. Mewujudkan system manajemen pertisifatip, transparan yang melibatkan seluruh warga sekolah dan masyarakat.
5. Mewujudkan sarana prasarana yang memadai.
6. Mewujudkan lingkungan belajar yang indah, nyaman asri dan kondusif.

4. Keadaan Guru

Guru memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran karena guru harus bertanggung jawab atas terbentuknya moral siswa yang telah diamanahkan para orang tua atau wali untuk menciptakan anak didiknya menjadi terdidik, terbimbing dan terlatih baik jasmani dan rohani. Di samping itu guru harus mempunyai kemampuan dan kesiapan yang baik dalam menghadapi proses pembelajaran. Adapun guru yang bertugas di SMP Negeri 08 Kota Bengkulu pada tabel 4.1 yaitu:

**Tabel 4.1**  
**Data Guru SMP Negeri 08 Kota Bengkulu**

No	NAMA	JABATAN
1	Salmi	Kepala Sekolah
2	Zulkarnaini	Waka Kesiswaan



3	Paulina	Waka Kurikulum
4	Della Tridayani	GT/ Bendahara
5	Lenny Evalina	Tenaga Administrasi Sekolah
6	Heryanti	Guru
7	Misri	Guru
8	Rini Wiryani	Guru
9	Dian Andriyanto	Guru
10	Dessy Evaliani	Guru
11	Fitriani, amd.keb	Terapis
12	Ismawati	Guru
13	Beta Ariyati	Guru
14	Ahmat Fauzan Thamrin	Guru
15	Dedi Novandra	Tenaga Administrasi Sekolah
16	Fittria Angraini	Tenaga perpustakaan
17	Eka Hasnaini	Guru
18	Wahyudi utomo	Guru
19	Sustiana Rachmawati	Guru
20	Muhammad Mudrik	Guru
21	Nora Jhuanna Palentina Hutapea	Guru
22	Dian Aprinita	Guru
23	Sri Wulan Siti Fatimah	Guru
24	Eka Mayasari	Guru
25	Asrul Novriansyah	Guru
26	Kartini	Guru
27	Sumiarti	Guru
28	Heriyanto	Guru
29	Silvia Cici Yuliza	Guru
30	Musin	Guru
31	Riska mega agustin	Guru
32	Novita herni	Guru
33	Eti isniati	Guru
34	Nani yurian	Guru
35	Nur cahaya	Guru
36	Yunidar	Guru
37	Ifriani	Guru
38	Eka Susana	Guru
39	Helen puspita	Guru
40	Lubi adia candra	Guru
41	Sri daryanti	Guru
42	Herlin kusrini	Guru
43	Tuti yuliani	Guru

44	Yunarti	Guru
45	Samudra	Guru
46	Fatni yatu nisak	Guru
47	Dismi susita	Guru
48	Zamziami	Guru
49	Deni afriansyah	Guru
50	Marda yuzal	Guru
51	Harmen syuhri	Guru
52	Sari atun atika	Guru
53	Emalani fadlila	Guru
54	Julita	Guru
55	Okdina yulienasara	Guru
56	Herwan	Guru
57	Eva susanti	Guru
58	Rusita asna	Guru
59	Suherni	Guru

(Catatan dataarsip SMP Negeri 08 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020)

#### 5. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 08 Kota Bengkulu

Data sarana dan prasarana SMP Negeri 08 Kota Bengkulu dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

**Tabel 4.2**

**Data Sarana Dan Prasarana SMP Negeri 08 Kota Bengkulu**

No	Nama/ Jenis	Jumlah	Keadaan
1	Ruang ibadah	1	Baik
2	Ruang teori/kelas	1	Baik
3	Ruang teori/kelas	1	Baik
4	Ruang teori/kelas	1	Baik
5	Ruang teori/kelas	1	Baik
6	Ruang teori/kelas	1	Baik
7	Ruang teori/kelas	1	Baik
8	Ruang teori/kelas	1	Baik

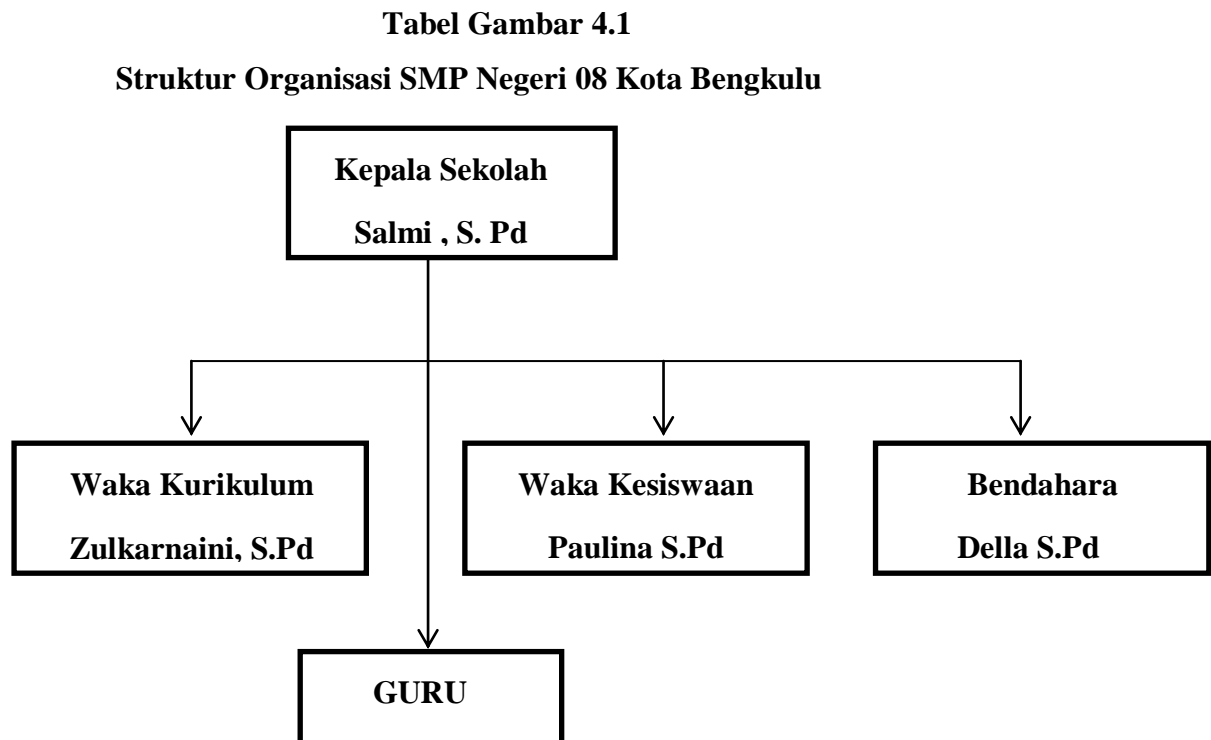
9	Ruang teori/kelas	1	Baik
10	Ruang teori/kelas	1	Baik
11	Ruang teori/kelas	1	Baik
12	Ruang teori/kelas	1	Baik
13	Ruang teori/kelas	1	Baik
14	Ruang teori/kelas	1	Baik
15	Ruang teori/kelas	1	Baik
16	Ruang teori/kelas	1	Baik
17	Ruang teori/kelas	1	Baik
18	Ruang teori/kelas	1	Baik
19	Ruang teori/kelas	1	Baik
20	Ruang teori/kelas	1	Baik
21	Ruang keterampilan	1	Baik
22	Ruang guru	1	Baik
23	Ruang kepala sekolah	1	Baik
24	Ruang konseling/ases	1	Baik
25	Kamar mandi/wc guru	1	Baik
26	Kamar mandi/wc guru	1	Baik
27	Kamar mandi/wc siswa	1	Baik
28	Kamar mandi/wc siswa	1	Baik
29	Gudang	1	Baik
30	Ruang teori/kelas	1	Baik
31	Ruang serbaguna/aula	1	Baik
32	Ruang teori/kelas	1	Baik
33	Ruang teori/kelas	1	Baik
34	Ruang teori/kelas	1	Baik
35	Ruang teori/kelas	1	Baik

36	Laboratorium IPA	1	Baik
37	Ruang teori/kelas	1	Baik
38	Laboratorium computer	1	Baik
39	Ruang olahraga	1	Baik
40	Ruang perpustakaan	1	Baik
41	Ruang multimedia	1	Baik
42	Ruang teori/kelas	1	Baik
43	Ruang UKS	1	Baik
44	Ruang TU	1	Baik
45	Koperasi/took	1	Baik
46	Ruang osis	1	Baik
47	Lapangan	1	Baik

(Catatan dataarsip SMP Negeri 08 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020)

#### 7. Struktur Organisasi SMP Negeri 08 Kota Bengkulu

Struktur organisasi SMP Negeri 08 Kota Bengkulu dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut:



## B. Deskripsi Data

### 1. Variabel Menghafal Al-Qur'an

**Tabel 4.3**  
**Hasil Analisis Data Menghafal Al-Qur'an**

Statistics		
Menghafal Al-Qur'an		
N	Valid	42
	Missing	0
Mean		72.19
Std. Error of Mean		1.409
Median		75.00
Mode		70
Std. Deviation		9.131
Variance		83.377
Skewness		-1.159
Std. Error of Skewness		.365
Kurtosis		1.927
Std. Error of Kurtosis		.717
Range		43
Minimum		43
Maximum		86
Sum		3032

### Menghafal Al-Qur'an

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 43	1	2.4	2.4	2.4
50	1	2.4	2.4	4.8
53	1	2.4	2.4	7.1
60	1	2.4	2.4	9.5
65	3	7.1	7.1	16.7
67	3	7.1	7.1	23.8
68	3	7.1	7.1	31.0
69	2	4.8	4.8	35.7
70	4	9.5	9.5	45.2
73	1	2.4	2.4	47.6
75	4	9.5	9.5	57.1
76	4	9.5	9.5	66.7
78	4	9.5	9.5	76.2
79	1	2.4	2.4	78.6
80	4	9.5	9.5	88.1
81	1	2.4	2.4	90.5
83	1	2.4	2.4	92.9
85	2	4.8	4.8	97.6
86	1	2.4	2.4	100.0
Total	42	100.0	100.0	

(sumber data SPSS 16 for windows)

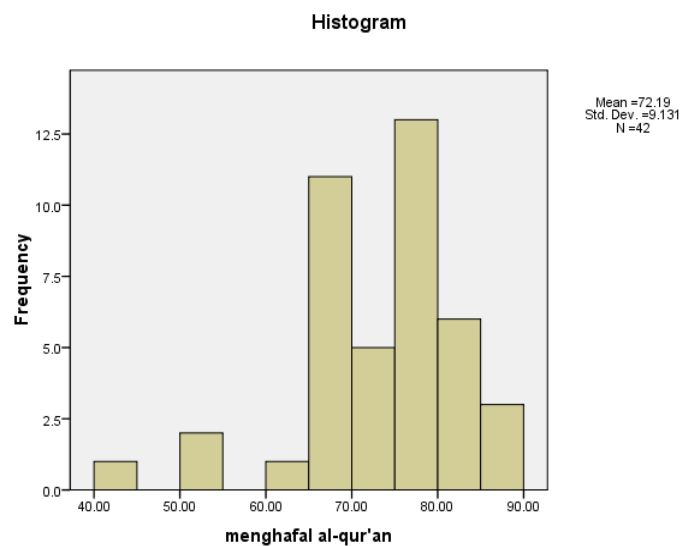
Berdasarkan hasil analisis di atas dapat diketahui data Menghafal Al-Qur'an diperoleh dengan nilai tertinggi adalah 86, dan nilai terendah adalah 43. Jumlah kelas interval ditentukan dengan rumus  $K = 1 + 3,322 \log 42$ , hasilnya adalah 6,356723 dibulatkan menjadi 6. Rentang data  $86 - 43 = 43$ , sedangkan panjang

kelas didapat dari rentang dibagi dengan jumlah  $43/6,356723 = 7,166666$

Panjang/kelas interval rentang /banyak kelas.

**Grafik 4.1**

**Distribusi Frekuensi Variabel Menghafal Al-Qur'an**



**2. Variabel Bermain Game Online**

**Tabel 4.4**

**Hasil Analisis Data Bermain Game Online**

<b>Statistics</b>		
<b>Bermain Game Online</b>		
N	Valid	42
	Missing	0
Mean		59.17
Std. Error of Mean		1.644
Median		55.00

Mode	50
Std. Deviation	10.652
Variance	113.459
Skewness	.576
Std. Error of Skewness	.365
Kurtosis	.847
Std. Error of Kurtosis	.717
Range	37
Minimum	43
Maximum	80

### Bermain Game Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 43	2	4.8	4.8	4.8
47	1	2.4	2.4	7.1
50	11	26.2	26.2	33.3
53	4	9.5	9.5	42.9
55	5	11.9	11.9	54.8
60	4	9.5	9.5	64.3
63	1	2.4	2.4	66.7
65	3	7.1	7.1	73.8
70	5	11.9	11.9	85.7
75	1	2.4	2.4	88.1
76	1	2.4	2.4	90.5
78	2	4.8	4.8	95.2



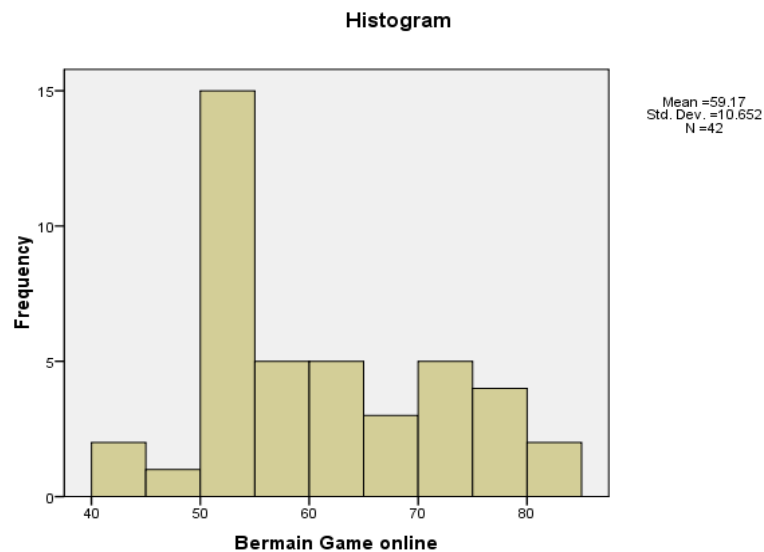
80	2	4.8	4.8	100.0
Total	42	100.0	100.0	

(sumber data SPSS 16 for windows)

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat diketahui data Bermain *Game Online* diperoleh dengan nilai tertinggi adalah 80, dan nilai terendah adalah 43. Jumlah kelas interval ditentukan dengan rumus  $K = 1 + 3,322 \log 42$ , hasilnya adalah 6,356723 dibulatkan menjadi 6. Rentang data  $80 - 43 = 37$ , sedangkan panjang kelas didapat dari rentang dibagi dengan jumlah  $37/6,356723 = 6,166666$  Panjang/kelas interval rentang /banyak kelas.

**Grafik 4.2**

**Distribusi Frekuensi Variabel Bermain Game Online**



### 3. Variabel Tidak Bermain Game Online

**Tabel 4.5**  
**Hasil Analisis Data Tidak Bermain Game Online**

Statistics		
Tidak Bermain Game Online		
N	Valid	42
	Missing	0
Mean		65.83
Std. Error of Mean		1.548
Median		65.00
Mode		50
Std. Deviation		10.031
Variance		100.630
Skewness		.134
Std. Error of Skewness		.365
Kurtosis		1.058
Std. Error of Kurtosis		.717
Range		35
Minimum		50
Maximum		85
Sum		2765

**Tidak Bermain Game online**

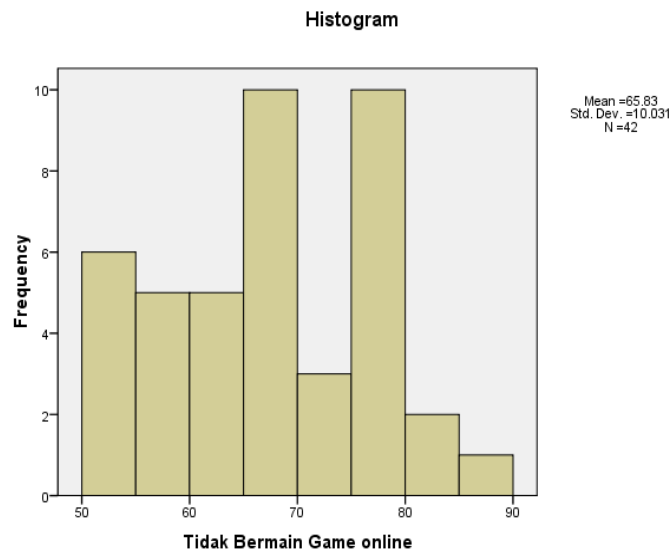
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 50	6	14.3	14.3	14.3
55	4	9.5	9.5	23.8
59	1	2.4	2.4	26.2
60	4	9.5	9.5	35.7
64	1	2.4	2.4	38.1
65	6	14.3	14.3	52.4
67	2	4.8	4.8	57.1
69	2	4.8	4.8	61.9
70	2	4.8	4.8	66.7
73	1	2.4	2.4	69.0
75	2	4.8	4.8	73.8
76	6	14.3	14.3	88.1
78	2	4.8	4.8	92.9
80	2	4.8	4.8	97.6
85	1	2.4	2.4	100.0
Total	42	100.0	100.0	

(sumber data SPSS 16 for windows)

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat diketahui data Bermain *Game Online* diperoleh dengan nilai tertinggi adalah 85, dan nilai terendah adalah 50. Jumlah kelas interval ditentukan dengan rumus  $K = 1 + 3,322 \log 42$ , hasilnya adalah 6,356723 dibulatkan menjadi 6. Rentang data  $85 - 50 = 35$ , sedangkan panjang kelas didapat dari rentang dibagi dengan jumlah  $35/6,356723 = 5,833333$  Panjang/kelas interval rentang /banyak kelas.

Grafik 4.3

## Distribusi Frekuensi Variabel Bermain Game Online



### C. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis

Pengujian prasyarat analisis dilakukan sebelum uji hipotesis. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan data yang dianalisis memenuhi syarat untuk dilakukan penghitungan dengan menggunakan statistik. Uji prasyarat yang harus dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen.

## 1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik one-simple kolmogorov-smirnov test pada program *SPSS 16 for windows* terhadap data. Data dianggap normal apabila koefisien Asymp Sig atau P-value lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak signifikan. Berikut hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16 for windows*, hal ini seperti terlihat pada Tabel 4.8.

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Normalitas**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	10.64562259
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,189
	Positive	,189
	Negative	-,110
Kolmogorov-Smirnov Z		1,224
Asymp. Sig. (2-tailed)		,100
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan teknik one-simple kolmogorov-smirnov diketahui nilai sig  $0,100 \geq 0,05$  maka dapat disimpulkan

bahwa data observasi kemampuan menghafal Al-qur-an siswa bermain game online yang diuji berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis memiliki variasi atau keragaman nilai yang sama sehingga dapat dilakukan analisis dengan menggunakan statistik parametrik. Adapun kriteria pengujian, jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama atau homogen sebaliknya jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$  maka data tersebut tidak sama atau tidak homogen. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16 for windows*, hal ini seperti terlihat pada Tabel 4.10 sebagai berikut :

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Bermain Game Online	1.052	10	24	.433
Tidak Bermain Game online	.573	10	24	.819

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas menunjukkan nilai Sig Bermain *Game Online* adalah  $0,433 \geq 0,05$  dan Nilai Sig Tidak Bermain Game Online  $0,819 \geq 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa varians dari ketiga data yang dibandingkan adalah homogen.

## 3. Uji t-Independent

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.315 <sup>a</sup>	.099	.053	8.424

a. Predictors: (Constant), Tidak Bermain Game online, Bermain Game Online

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	304.843	2	152.421	2.148	.130 <sup>a</sup>
	Residual	2767.443	39	70.960		
	Total	3072.286	41			

a. Predictors: (Constant), Tidak Bermain Game online, Bermain Game Online

b. Dependent Variable: Menghafal Al-Qur'an

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	88.881	10.337		8.599	.000
	Bermain Game Online	.030	.127	.037	.239	.812
	Tidak Bermain Game online	-.277	.134	-.321	-2.061	.046

a. Dependent Variable: Menghafal Al-Qur'an

Berdasarkan tabel diatas di peroleh besarnya koefisien korelasi kemampuan menghafal Al-Qur'an siswa yang bermain game online 0,812 dengan signifikan sebesar 0,5 memiliki arti (uji signifikasi) atau di bandingkan dengan T tabel atau dengan membandingkan koefisien p-value dengan taraf signifikasi 0,05. Berdasarkan tabel diatas di peroleh besarnya koefisien korelasi kemampuan menghafal Al-Qur'an siswa yang tidak bermain game online 0,046 dengan signifikan sebesar 0,5 memiliki arti (uji signifikasi) atau di bandingkan dengan T tabel atau dengan membandingkan koefisien p-value dengan taraf signifikasi 0,05. Artinya cukup signifikan maka  $H_0$  di tolak  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara siswa menghafal Al-Qur'an terhadap siswa yang bermain game online dengan yang tidak bermain game online.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan tabel diatas di peroleh besarnya koefisien korelasi kemampuan menghafal Al-Qur'an siswa yang bermain game online 0,812 dengan signifikan sebesar 0,5 memiliki arti (uji signifikasi) atau di bandingkan dengan T tabel atau dengan membandingkan koefisien p-value dengan taraf signifikasi 0,05. Berdasarkan tabel diatas di peroleh besarnya koefisien korelasi kemampuan menghafal Al-Qur'an siswa yang tidak bermain game online 0,046 dengan signifikan sebesar 0,5 memiliki arti (uji signifikasi) atau di bandingkan dengan T tabel atau dengan membandingkan koefisien p-value dengan taraf signifikasi 0,05. Artinya cukup signifikan maka  $H_0$  di tolak  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara siswa menghafal Al-Qur'an terhadap siswa yang bermain game online dengan yang tidak bermain game online.

#### **B. Saran saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah di jelaskan sebelumnya maka terdapat beberapa hal yang dapat disarankan peneliti di antaranya adalah

#### 1. Saran bagi siswa

Dapat belajar menghargai waktu belajar dan bermain, anak-anak dapat lebih termotivasi dalam belajar, dapat mencegah kelelahan dan stress karena seringnya bermain permainan game online.

#### 2. Saran bagi orang tua

Penelitian ini dapat membantu menyadarkan orang tua bahwa bermain memiliki batasan waktu, dapat menempatkan diri sebagai motivator eksternal bagi anak untuk lebih giat belajar dan bukan giat bermain.

#### 3. Saran bagi guru

Memberikan sumbangan positif dan umpan balik bagi guru maupun calon guru yang mengajar Bahasa Indonesia, lebih termotivasi untuk menciptakan suasana belajar sambil bermain di kelas, guna merendam kelelahan siswa saat jam pelajaran.

#### 4. Saran bagi peneliti

Menambah pengetahuan bagi peneliti sebagai bekal menekuni dunia pendidikan di masa yang akan datang.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## LAMPIRAN 1

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MENGHAFAK SURAH AL-A'LA

Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan kenyataan yang kamu alami dengan menyilang (X) pada jawaban A, B, C, atau D pada lembar jawaban !

1. Saya sudah lancar dalam menghafal Al-Quran?
 

a. Sangat baik	c. Cukup
b. Baik	d. Kurang
2. Saya mengalami kesulitan dalam menghafal Al-Quran?
 

a. Sangat Baik	c. Cukup
b. Baik	d. Kurang
3. Saya sudah memahami bacaan dengan kaidah ilmu tajwid?
 

a. Sangat Baik	c. Cukup
b. Baik	d. Kurang
4. Saya tidak memahami bacaan dengan kaidah ilmu tajwid?
 

a. Sangat Baik	c. Cukup
b. Baik	d. Kurang
5. Saya sudah fashaha dalam melafalkan Al-Quran?
 

a. Sangat Baik	c. Cukup
b. Baik	d. Kurang
6. Saya tidak bisa fashaha dalam melafalkan Al-Quran?
 

a. Sangat Baik	c. Cukup
b. Baik	d. Kurang
7. Saya sudah mengamalkan Al-quran?
 

a. Sangat Baik	c. Cukup
b. Baik	d. Kurang
8. Saya tidak mengamalkan Al-quran?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup
- d. Kurang

9. Saya bermain game online di warnet ?

- a. Sangat baik
- B. Baik
- c. Cukup
- d. Kurang

10. Saya bermain game online di Handphone?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup
- d. Kurang

11. Saya bermain game online setiap saat ?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup
- d. Kurang

12. Saya tidak bermain game online setiap saat?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup
- d. Kurang

13. Saya memainkan banyak jenis Game online ?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup
- d. Kurang

14. Saya lebih sering bermain game online dari pada mengerjakan tugas?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup
- d. Kurang

15. Saya tidak pernah bermain game online ?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup
- d. Kurang

16. Saya lebih suka bermain bersama teman dan diskusi?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup
- d. Kurang

17. Saya tidak pernah lupa waktu belajar ?

a. Sangat Baik

c. Cukup

b. Baik

d. Kurang

18. Saya hanya menggunakan Handphone untuk Belajar daring?

a. Sangat Baik

c. Cukup

b. Baik

d. Kurang

19. Saya lebih mengutamakan belajar dari pada bermain game?

a. Sangat Baik

c. Cukup

b. Baik

d. Kurang

20. Saya tidak pernah belajar dan selalu bermain Game?

a. Sangat Baik

c. Cukup

b. Baik

d. Kurang

## LAMPIRAN 2

## Uji Validitas Variabel Kemampuan Menghafal Al-Qur'an

Item	Validitas		Status	Keterangan
	R <sub>tabel</sub>	R <sub>hitung</sub>		
1	0,514	0,605	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
2	0,514	0,785	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
3	0,514	0,701	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
4	0,514	0,610	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
5	0,514	0,619	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
6	0,514	0,297	Tidak Valid	R <sub>hitung</sub> < R <sub>tabel</sub>
7	0,514	0,786	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
8	0,514	0,521	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
9	0,514	0,597	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
10	0,514	0,461	Tidak Valid	R <sub>hitung</sub> < R <sub>tabel</sub>
11	0,514	0,785	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
12	0,514	0,263	Tidak Valid	R <sub>hitung</sub> < R <sub>tabel</sub>
13	0,514	0,597	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
14	0,514	0,547	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
15	0,514	0,406	Tidak Valid	R <sub>hitung</sub> < R <sub>tabel</sub>
16	0,514	0,701	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
17	0,514	0,521	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
18	0,514	0,045	Tidak Valid	R <sub>hitung</sub> < R <sub>tabel</sub>
19	0,514	0,785	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
20	0,514	0,605	Valid	R <sub>hitung</sub> > R <sub>tabel</sub>
21	0,514	0,301	Tidak Valid	R <sub>hitung</sub> < R <sub>tabel</sub>

22	0,514	0,610	Valid	Rhitung > Rtabel
23	0,514	0,605	Valid	Rhitung > Rtabel
24	0,514	0,547	Valid	Rhitung > Rtabel
25	0,514	0,088	Tidak Valid	Rhitung < Rtabel
26	0,514	0,605	Valid	Rhitung > Rtabel
27	0,514	0,101	Tidak Valid	Rhitung < Rtabel
28	0,514	0,785	Valid	Rhitung > Rtabel
29	0,514	0,547	Valid	Rhitung > Rtabel
30	0,514	0,760	Valid	Rhitung > Rtabel



## LAMPIRAN 3

**TABEL II**  
**NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t**

$\alpha$ untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
$\alpha$ untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

## LAMPIRAN 4

## DAFTAR NILAI HARIAN SETORAN SURAH AL-A'LA KELAS VIII A

## SMP NEGERI 08 KOTA BENGKULU

No	Nama-nama Siswa	Nilai Harian Hafalan Surah Al-A'la
1	Aan setiawan	70
2	Adam malik	50
3	Ade imam	55
4	Anisa rahmawati	55
5	Anggun dwi asmarah	50
6	Anton hidayat	80
7	Ahmad dahlan	75
8	Bimo santoso	76
9	Bunga citra	70
10	Brayen effendi	65
11	Candra sukma dinata	50
12	Chinta ade putri	50
13	Dendi dianto	50
14	Dwiki wira yudha	60
15	Dinda ayu	55
16	Dwi sinta	50
17	Eka liliana	50
18	Evan malik	50
19	Fadilah nurul	55
20	Gilang	65
21	Gatot subroto	75
22	Herry anugrah	70

23	Hasan bakti	78
24	Irvan maulana	80
25	Intan tewe	63
26	Ipang	60
27	Jessika suni pradita	53
28	Jeni santika	43
29	Jo sandi	60
30	Muhammad aris sandi	53
31	Megawati astute	70
32	Nella marisa	50
33	Nanik	53
34	Nora wepi	60
35	Naura simanjutak	43
36	Nawi asin	47
37	Nabila	80
38	Putri yunika sari	55
39	Sahilman	50
40	Wiwani barzi	55
41	Vauza deska	67
42	Zainab abiding	78

## LAMPIRAN 5

Tabel Tabulasi Pengelompokan Item Genap (Y)

No									Jlh
	2	4	6	8	10	12	14	16	
1	2	3	3	3	2	4	3	2	22
2	2	4	3	3	2	2	1	3	20
3	3	1	3	3	1	3	1	3	18
4	2	3	3	3	3	3	3	2	22
5	2	2	3	2	2	3	2	2	18
6	4	2	4	4	4	3	4	4	29
7	3	3	2	3	2	3	3	2	21
8	3	3	3	3	4	2	3	4	25
9	4	2	3	2	3	4	2	3	23
10	2	3	4	4	3	4	2	2	24
11	3	2	3	2	2	2	3	2	19
12	2	2	2	2	1	2	1	2	14
13	2	2	3	3	1	2	1	2	16
14	3	2	3	3	4	2	3	2	22
15	2	2	4	3	2	2	2	1	18
16	2	2	3	2	1	3	1	3	17
17	3	2	3	2	1	2	1	2	16
18	2	2	3	2	1	2	1	1	14
19	4	2	3	2	1	3	1	2	18
20	4	1	2	4	2	2	2	2	19
21	4	3	3	4	1	4	4	3	26
22	3	3	3	4	4	4	3	4	28
23	4	2	3	3	2	4	4	3	25
24	2	2	1	2	2	3	1	3	16
25	4	3	4	3	4	2	2	4	26

Tabel Tabulasi Pengelompokan Item Ganjil (X)

No	Angket Ganjil								Jlh
	1	3	5	7	9	11	13	15	
1	2	3	3	3	4	2	4	2	23
2	2	3	1	2	2	2	3	2	17
3	3	2	1	3	3	4	3	2	21
4	2	2	1	2	3	2	2	4	18
5	2	2	2	3	2	2	2	3	18
6	4	4	2	4	4	4	4	4	30
7	4	2	4	2	3	3	3	2	23
8	4	3	4	3	3	3	3	3	26
9	3	2	2	3	4	4	4	2	24
10	3	2	2	2	2	2	2	4	19
11	2	3	2	2	3	2	3	2	19
12	2	3	1	2	2	2	3	2	17
13	2	3	1	3	4	3	2	3	21
14	3	3	2	3	3	4	3	3	24
15	2	2	2	4	3	2	2	4	21
16	2	3	1	4	3	2	3	3	21
17	2	2	1	2	2	3	4	2	18
18	3	2	1	3	2	3	2	2	18
19	2	2	1	2	3	2	3	4	19
20	2	4	2	1	4	2	2	2	19
21	2	3	2	1	3	1	4	4	20
22	2	2	4	4	3	4	4	4	27
23	3	4	3	2	2	3	4	2	23
24	3	3	3	3	3	3	2	3	23
25	4	4	2	4	4	4	4	4	30

## LAMPIRAN 6

## DOKUMENTASI



**Gambar 1. Gerbang SMP Negeri 08 Kota Bengkulu**



**Gambar 2. Perizinan penelitian dengan kepala sekolah SMP Negeri 08 Kota Bengkulu**



**Gambar 3. Pernyataan Guru Sudah Melaksanakan Pembelajaran Hafalan Surah Pendek Al-A'la**



**Gambar 4. Setoran Hafalan Surah Pendek Al-A'la**



**Gambar 5. Setoran Hafalan Surah Pendek Al-A'la**



**Gambar 6. Setoran Hafalan Surah Pendek Al-A'la**





**Gambar 7. Siswa Setor Hafalan Surah Pendek Al-A'la**



**Gambar 8. Siswa Setor Hafalan Surah Pendek Al-A'la**