

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Game Online

a. Pengertian Game Online

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Game online merupakan sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer, laptop dan *smartphone* atau *gadget*. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Salah satu fungsi game yaitu sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game (Ridoi, 2018)

Secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain. Dengan sering

melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut (Akbar, 2020)

Dalam agama Islam, setiap aktivitas yang dilakukan oleh manusia hendaknya berdampak positif dan mendatangkan manfaat, baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Hal ini termasuk dalam hal penggunaan waktu luang serta keterlibatan dalam hiburan, seperti bermain game online. Meskipun tidak semua game dilarang dalam Islam, namun jika aktivitas bermain game online menyebabkan lalai dari kewajiban seperti belajar, membaca Al-Qur'an, atau bahkan menimbulkan kecanduan dan perilaku negatif lainnya, maka hal tersebut perlu dikaji ulang dari sudut pandang agama. Oleh karena itu, penting untuk merujuk pada ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis Nabi Muhammad SAW yang mengingatkan umat Islam agar senantiasa memanfaatkan waktu dengan baik dan menjauhi hal-hal yang melalaikan dari kewajiban utama, seperti seperti yang terkandung dalam ayat Al-Qur'an tentang penggunaan waktu Surah Al-'Ashr Ayat 1–3 berikut ini :

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya : Demi masa, Sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, Kecuali

orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran.(QS. Al-‘Ashr: 1-3)

Surah ini menegaskan bahwa manusia akan merugi jika tidak menggunakan waktunya dengan baik, kecuali bagi mereka yang beriman dan beramal saleh. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game secara berlebihan, sehingga mengabaikan belajar dan membaca Al-Qur'an, merupakan bentuk kerugian sebagaimana disebutkan dalam ayat ini, seperti halnya dikatakan dalam hadis Bukhari.sebagai berikut:

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِّنَ النَّاسِ: الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Artinya: Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu karenanya, yaitu nikmat sehat dan waktu luang.”(HR. Bukhari)

Hadis ini menekankan bahwa waktu luang adalah salah satu nikmat Allah yang sering tidak dimanfaatkan dengan baik oleh manusia. Banyak orang menyia-nyiakan waktu kosong untuk hal yang tidak bermanfaat. Dalam konteks game online, waktu luang yang dihabiskan sepenuhnya untuk bermain tanpa batas justru bisa menjauhkan dari aktivitas ibadah dan ilmu, termasuk membaca Al-Qur'an.

Dari penjelasan di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa game online merupakan sebuah permainan yang dapat di mainkan melalui hendphone,leptop,komputer dan gadget.game online ini di mainkan dalam bentuk yang berbeda-beda dan peraturan yang berbeda-beda juga serta memiliki variasi yang berbeda juga, game online bisa menjadi hiburan bagi tiap kalangan baik anak-anak sampai dengan orang dewasa, game online ini juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi yang dapat mengajarkan sesuatu yang baru bagi pemainnya karna ada frekuensi bermain. Dengan sering bermain game ini si pemain sering kali meniru adegan yang terdapat pada game online,dengan akses yang mudah yang bisa di mainkan dimana saja dan kapan saja jika memiliki akses internet hal ini lah yang membuat banyaknya peminat game online ini.

b. Jenis-jenis Game Online

Jenis game biasa disebut dengan istilah genre game. Selain berarti jenis, genre juga berarti gaya atau format dari sebuah game. Berikut genre game online yaitu sebagai berikut:

1. Mobile Legends

Game mobile legends merupakan game yang menggunakan sistem operasi android atau

IOS. Di mana dalam game tersebut terdapat lima metode permainan. ialah mode classic, ranked, brawl, arcade, dan juga custom. Dari kelima mode permainan tersebut, yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah mode ranked. Mode ranked banyak dimainkan karena dalam arena tersebut pemain atau tim berlomba-lomba untuk memenangkan suatu pertandingan, karena apabila salah tim memperoleh kemenangan akan diberi point bintang untuk menambah pangkat dalam game mobile legends tersebut (Ketut Sidharta Yogatama, 2019).

2. Higgs Domino Islands

Game higgs domino adalah game yang berbasis android di dalamnya terdapat aplikasi atau situs yang menyediakan berbagai macam jenis game, seperti permainan kartu, domino, dam, fuzle dan slot yang dimainkan sebagai sarana untuk mengumpulkan chip sebanyak-banyaknya. Chip diperoleh dari hasil kemenangan dalam permainan tersebut. Permainan higgs domino yang paling sering dimainkan anak adalah slot Rezeki nomplok, 5 dragons, Fafafa dan Duofu duo cai (Mila Puspita, 2021).

3. Free Fire

Game free fire ialah game yang harus menggunakan jaringan internet, di mana dalam permainan ini, dilengkapi dengan banyak macam karakter, tempat, senjata yang dapat diperoleh sesuai dengan level yang telah ditempuh. Permainan ini dapat mengakibatkan munculnya rangsangan ketika terjadi kekalahan atau kemenangan yang mampu membuat pemain kecanduan dalam memainkan game tersebut, (Sudrajat, Ricky dan pamungkas, 2016).

4. PUBG Mobile

Game ini bisa dimainkan dihandphone sehingga dapat memudahkan seorang gamers yang tidak mempunyai komputer untuk memainkan game tersebut. Permainan ini bisa dimainkan oleh satu orang, dua orang, tiga orang dan bahkan 4 orang pemain (Ach Fauzi, 2019).

c. **Dampak Game Online**

Game online telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer di kalangan berbagai usia. Dampak dari fenomena ini sangat beragam, mencakup aspek positif dan negatif, antara lain begai berikut:

Meningkatkan konsentrasi seorang Gamer dalam bermain game online membutuhkan konsentrasi yang tinggi, jika semakin sulit game yang dimainkan akan

semakin tinggi pula konsentrasi yang di butuhkan dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain game maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.

1. Mengembangkan daya berpikir atau penalaran dengan bermain Game online seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. dan juga di latih untuk membuat keputusan secara cepat.
2. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dalam game online mayoritas berbahasa Inggris. Dengan terbiasanya berbahasa Inggris ketika bermain game online maka secara tidak langsung akan melatih gamer dalam berbahasa Inggris.
3. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress, pada dasarnya, game online seperti semua jenis permainan lainya di buat untuk menghibur dan sebagai media refreshing.
4. Mendapatkan teman baru, dalam bermain game online banyak sekali gamer dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat gamers yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.

Dampak negatif dari game online dapat berpengaruh signifikan terhadap kesejahteraan pemain,

Adapun dampak negatif dari bermain game online, diantaranya:

1. Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal dalam bermain game online. Seorang gamer dapat menjadi kecanduan karena dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika gamers sudah kecanduan game online maka akan menyita waktu para gamer.
2. Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain game online otomatis seorang gamer tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.
3. Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, saat proses pembelajaran seorang gamers yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang game maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.
4. Menurunnya motivasi belajar, seorang gamer akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
5. Merusak mata dan juga saraf, bermain game secara berlebihan akan menyebabkan melemahnya lensa mata.
6. Berkurangnya sosialisasi, seorang gamer yang terlalu asik pada game akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan kurangnya

sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Nisrianafatin, 2020).

Game online adalah permainan video yang dimainkan melalui internet. Ini dapat mencakup berbagai jenis permainan, mulai dari permainan berbasis teks hingga permainan grafis yang kompleks. Game online memungkinkan pemain dari berbagai lokasi untuk berinteraksi, berkompetisi, atau bekerja sama dalam waktu nyata.

d. Indikator Game Online

Berikut adalah beberapa indikator dalam penelitian tentang game online ;

1. Frekuensi Bermain Game Online

Gentile membahas tentang seberapa sering anak-anak dan remaja bermain video game (termasuk online game), serta dampaknya terhadap perilaku dan akademik. Frekuensi bermain berkaitan dengan pola kebiasaan yang dapat membentuk kecanduan. (Gentile, 2009)

2. Durasi Bermain Game Online

Anderson dan Dill meneliti berapa lama seseorang bermain game dan hubungannya dengan agresivitas serta dampak psikologis. Durasi digunakan sebagai indikator penting untuk melihat

intensitas penggunaan game (Anderson & Dill, 2000).

3. Jenis Game yang Dimainkan

Griffiths mengklasifikasikan jenis game berdasarkan konten dan mekanisme (misalnya: strategi, aksi, petualangan, edukasi, dll), yang berdampak berbeda pada perilaku pemain (Griffiths, 2005).

4. Perasaan Setelah Bermain Game Online

Przybylski membahas bagaimana perasaan pemain setelah bermain game, baik itu positif (senang, puas) maupun negatif (lelah, frustrasi), berdasarkan teori motivasi dan pengalaman psikologis (Przybylski et al. (2010).

5. Alat yang Digunakan untuk Bermain

Menurut: Rideout et al. Mereka meneliti media digital dan perangkat yang digunakan anak-anak dan remaja (smartphone, komputer, konsol), termasuk hubungannya dengan waktu layar dan efek media digital (Rideout et al. (2010).

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat belajar adalah ketertarikan atau kecenderungan seseorang untuk mempelajari sesuatu. Ini mencakup motivasi, perhatian, dan

keinginan individu untuk terlibat dalam proses belajar. Minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman sebelumnya, lingkungan, dan relevansi materi dengan kebutuhan atau tujuan pribadi. Minat Dilihat dari pengertian Etimologi, dalam kamus besar bahasa Indonesia minat berarti kesukaan (kegemaran), dorongan hati kepada suatu kegiatan. Minat secara bahasa berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.

Menurut Syaiful Bahri Djamaroh, minat adalah “kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas”.(Djamaroh, 2008) Dengan Kata lain menurut Slameto, dalam belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, minat adalah “ suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh(Slameto, 2003). Minat pada dasarnya penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri sendiri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minatnya.

minat berarti keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dari pada kegiatan tersebut

dapat tercapai. Dan semangat itu merupakan modal utama bagi setiap individu untuk melakukan sesuatu kegiatan (Depdikbud, 2002).

Pengertian yang sederhana, minat adalah gairah yang tinggi terhadap sesuatu. Hilgard, sebagaimana dikutip oleh Slameto, memberikan pengertian bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang terus menerus terhadap beberapa kegiatan yang disertai rasa senang (Slameto, 2003).

Keberadaan minat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa tidak bisa disangkal lagi. Siswa yang tidak berminat mempelajari mata pelajaran tertentu jangan diharapkan bahwa dia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Sebab, sebagaimana disebut diatas, siswa yang dalam kondisi seperti itu tidak memiliki gairah dan rasa senang yang sangat membantu siswa untuk lebih giat dalam belajar.

Sebaliknya, Siswa yang mempunyai minat (interest) tinggi dalam mempelajari mata pelajaran tertentu, maka dapat dipastikan bahwa hasilnya akan lebih baik. Kemudian, karena kecenderungannya dan rasa senang yang intensif terhadap materi yang dipelajari itulah yang menjadikan siswa tadi belajar

dengan rajin dan tekun yang pada gilirannya akan memperoleh hasil yang memuaskan.

Dari pengertian tersebut diatas dapat dirumuskan bahwa arti dari minat adalah kecenderungan jiwa yang aktif yang menyebabkan seseorang atau individu dalam melakukan kegiatan.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Baca

Faktor yang menjadi pendorong bangkitnya minat baca seseorang menurut Farida Rahim adalah faktor lingkungan. Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca siswa. Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai, dan kemampuan bahasa anak. Kondisi di rumah mempengaruhi pribadi diri anak dalam masyarakat. Kondisi ini pada gilirannya dapat membantu anak, dan dapat menghalangi anak dalam membaca. Anak yang tinggal didalam rumah tangga yang harmonis, rumah yang penuh cinta kasih, orang tua yang memahami anak-anaknya, dan mempersiapkan mereka dengan rasa harga diri yang tinggi, tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam membaca (Rahim, 2009). Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat baca anak dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri anak. Faktor ini meliputi faktor fisiologis yang berkaitan dengan keadaan jasmani dan kesehatan, selanjutnya adalah faktor psikologis yang berkaitan dengan keadaan rohani dan kejiwaan anak.
2. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri anak. Faktor ini meliputi keluarga, lingkungan sekolah, atau masyarakat, perkembangan zaman atau kebudayaan.

c. Membaca Al-Qur'an

Membaca dalam Bahasa Indonesia yakni berasal dari kata dasar baca yang secara sederhana berarti ucapan lafadz bahasa lisan yang memiliki aturan-aturan tertentu (Depdiknas, 2007). Membaca merupakan cara yang digunakan untuk melihat serta memahami isi dari apa yang telah tertulis, lisan atau hanya diucapkan dalam hati.

Menurut Henry Guntur Tarigan membaca ialah suatu proses yang dilakukan serta digunakan pembaca untuk memperoleh suatu pesan yang hendak disampaikan oleh seorang penulis melalui media kata ataupun bahasa tulis (Tarigan, 2015). Menurut Jazir Burhan sebagaimana yang dikutip

Ria Kritiasari dan Husniyatul Fitriyah membaca adalah kegiatan yang memberikan suatu respon terhadap segala sesuatu yang diungkapkan oleh penulis sehingga mampu dalam memahami materi bacaan dengan baik dan benar(Fatmasari,Fitriyah, 2018)

Membaca juga merupakan sesuatu yang harus mendasar untuk membentuk perilaku dan sifat seseorang yang dimilikinya. Dengan membaca, seseorang akan lebih mudah memperoleh dan menambah informasi serta memperluas pengetahuan dan budaya. Pada saat ini, masyarakat yang ada di Indonesia minat membacanya masih sangat kurang. Hal ini seharusnya bisa diubah apalagi dalam kalangan pelajar, karena ia merupakan kalangan yang bisa dikatakan sebagai kalangan penerus bangsa dalam memajukan dan mengembangkan Negara kita yang tercinta. Pengembangan minat membaca sudah seharusnya ada sejak usia dini agar mampu membantu seorang anak dalam membiasakan dan membuka gerbang ilmu pengetahuan bagi anak untuk masa depan yang lebih cerah ataupun cemerlang(Saepuddin, 2015).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa membac merupakan kegiatan

yang tidak hanya dilafalkan dan juga diucapkan dengan kata yang dilihat melainkan disertai dengan di pahami, dimengerti, dan diamalkan sesuai dengan kata-kata yang dibacanya.

Alqur'an berasal dari bahasa Arab yaitu qara'a-yaqrau-qur'an an yang berarti bacaan. Alqur'an diturunkan kepada Nabi saw. secara berangsur-angsur bukan sekaligus tapi sedikit demi sedikit dan juga disampaikan secara mutawatir yang artinya diriwayatkan oleh orang banyak, diterima dari orang banyak, dan disampaikan kepada orang banyak(Yasir, 2016).

Syaikh Wahbah az-Zuhali dalam karyanya at-Tafsir al-Munir sebagaimana yang dikutip Muhammad Aqil Haidar Al-Qur'an ialah firman (wahyu) Allah swt. yang merupakan mukjizat diturunkan kepada Nabi Muhammad saw, menggunakan bahasa Arab yang tertulis mushaf-mushaf dan dianggap sebagai ibadah apabila dibaca dan juga diriwayatkan secara mutawatir dimulai dengan surah al-Fatihah kemudian ditutup dengan surah an-Naas,(Haidar, 2018)

Menurut Manna' al-Qathathan sebagaimana dikutip Ulya mengatakan Alqur'an ialah wahyu Allah swt. yang diturunkan kepada Nabi

Muhammad saw. dan jika ayatnya dibaca maka akan bernilai ibadah bagi yang membacanya, (Ulya, 2017). Alqur'an merupakan sumber ajaran Islam yang pertama dan juga utama menurut keyakinan umat Islam kemudian diakui kebenarannya oleh penelitian ilmiah. Alqur'an merupakan kitab suci yang di dalamnya terdapat wahyu Allah swt, yang disampaikan melalui malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad saw. secara berangsur-angsur yang diperuntukkan umat Islam digunakan sebagai petunjuk dalam kehidupan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat (Ajari, 2018).

Sebagai umat Islam kita diberikan tanggungjawab dalam menjaga keberadaan Alqur'an, karena pada dasarnya Alqur'an adalah salah satu buku yang langka yang memiliki dampak yang begitu luas dan juga mendalam pada jiwa manusia yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. yang merupakan pesan Allah swt. untuk semua manusia. Namun bagi umat Islam, sekalipun terhormat juga bagi penyelamat Alqur'an Allah memberi predikat atau hadiah terbaik bagi umat- Nya yang mempelajari dan mengajarkannya melalui sabda Nabi Muhammad saw (Mudzakkir, 2007).

Dari penjelesaian minat membaca Al-Qur'an di atas peneliti menarik kesimpulan minat membaca Al-Qur'an menunjukkan bahwa aktivitas ini memiliki dampak yang sangat positif dalam kehidupan individu. Membaca Al-Qur'an tidak hanya meningkatkan pemahaman spiritual dan keagamaan, tetapi juga dapat memperkuat moralitas dan etika seseorang. Selain itu, minat ini mendorong pengembangan kognitif melalui pembelajaran bahasa dan tafsir yang mendalam. Dengan mengintegrasikan membaca Al-Qur'an ke dalam rutinitas sehari-hari, individu dapat merasakan kedamaian batin dan ketenangan jiwa, serta membangun hubungan yang lebih erat dengan Tuhan. Oleh karena itu, menumbuhkan minat membaca Al-Qur'an sangatlah penting untuk pertumbuhan spiritual dan mental setiap orang.

d. Tujuan Membaca AL-Qur'an

1. Nilai pahala, kegiatan membaca Al-Qur'an per satu hurufnya dinilai satu kebaikan dan satu kebaikan ini dapat dilipatgandakan hingga sepuluh kebaikan.
2. Sebagai obat terapi jiwa yang gundah, membaca Al-Qur'an bukan saja amal ibadah namun juga

bisa menjadi obat dan penawar jiwa gelisah, pikiran kusut, Nurani tidak tentram

3. Memberikan syafa'at, AL-Qur'an bisa hadir memberikan pertolongan bagi orang-orang yang senantiasa membacanya(Syarifuddin, 2007).

e. Metode Membaca Al-Qur'an

Memilih metode yang tepat adalah merupakan langkah awal yang harus dilakukan pendidik sebelum melakukan proses belajar Al-Quran. Metode merupakan sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa dan metode juga merupakan komponen yang sangat penting dalam mempengaruhi keberhasilan siswa (Winkel, 1989). Dalam mempelajari Al-Qur'an juga dibutuhkan metode agar siswa lebih cepat memahami tata cara membaca Al- Qur'an. Di dalam menentukan metode hendaknya pendidik harus memperhatikan hal-hal berikut:

1. Menentukan metode hendaknya sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
2. Menentukan metode harus berdasarkan kemampuan dan perkembangan peserta didik.
3. Hendaknya memilih metode yang sesuai dengan kemampuan pendidik.

Metode dalam membaca Al-Qur'an banyak macamnya. Terdapat beberapa metode yang dapat dipilih untuk digunakan dalam membaca Al-Qu'ran, diantaranya adalah :

1) Metode Iqra'

Metode Iqra' adalah suatu metode yang menekankan langsung pada pelatihan membaca yang dimulai dari tingkat yang paling sederhana, tahap demi tahap sehingga sampai pada tahap yang paling sempurna. Adapun buku panduan iqra' terdiri dari 6 jilid di mulai dari tingkat yang sederhana, tahap demi tahap sampai pada tingkatan yang sempurna. Metode Iqra' disusun oleh Ustadz As'ad Human yang tinggal di Yogyakarta. Kitab Iqra' dari ke-enam jilid tersebut di tambah satu jilid lagi yang berisi tentang doa-doa. Dalam setiap jilid terdapat petunjuk pembelajarannya dengan maksud memudahkan setiap orang yang belajar maupun yang mengajar Al-Quran.(Kurt Singer, 1987)

2) Metode Qira'ati

Metode Qira'ati disusun oleh H. Dahlan Salim Zarkasyi pada tahun 1986 bertepatan pada tanggal 1 Juli. Metode ini ialah membaca Al-Qur'an yang langsung memasukkan dan

mempraktekkan bacaan tartil sesuai dengan qa'idah ilmu tajwid. Sistem pendidikan dan pengajaran metode Qira'ati ini melalui sistem pendidikan berpusat pada murid dan kenaikan kelas tidak ditentukan oleh bulan/tahun dan tidak secara klasikal, tapi secara individual (Perseorangan) (Slameto, 2010).

3) Metode Sorogan

Metode Sorogan adalah metode belajar individual dimana seorang santri berhadapan langsung dengan ustaz/ustazah. Teknisnya seorang santri membaca materi yang telah disampaikan oleh ustaz/ustazah. Selanjutnya ustaz/ustazah membetulkan kesalahan yang dilakukan oleh santri tersebut. Metode ini merupakan bagian yang paling sulit dari semua metode pembelajaran, sebab metode ini menuntut kesabaran, kerajinan, dan ketaatan baik dari santri ataupun dari Ustaz/Ustazah.

4) Metode Al-Baghdad

Metode Al-Baghdady adalah metode tersusun (eja), maksudnya yaitu suatu metode yang tersusun secara berurutan dan merupakan sebuah proses ulang Metode ini adalah metode yang paling lama muncul dan metode yang

pertama berkembang di Indonesia. Cara pembelajaran metode ini adalah Hafalan, Eja, Modul, Tidak variatif, pemberian contoh yang absolute (Djali, 2008).

f. Al-Qur'an

Secara etimologis, al-Qur'an adalah bacaan atau yang dibaca. (Shiddieqy, 2003) al-Qur'an adalah mashdar dari kata qa-ra-a, setimbangan dengan kata fu'lan, ada dua pengertian al-Qur'an dalam bahasa arab, yaitu qur'an berarti "bacaan," dan "apa yang dibaca tertulis padanya," ismu al-fa'il (subyek) dari qara'a (Haroen, 2000). Secara istilah pengertian al-Qur'an Menurut Departemen Agama, "al-Qur'an dan terjemahnya" memberi pengertian bahwa al-Qur'an adalah kalam Allah yang merupakan mukjizat yang diturunkan kepada nabi Muhammad Saw dan ditulis di mushaf serta diriwayatkan dengan mutawatir serta membacanya termasuk ibadah (Depag RI, 2003).

Pengertian al-Qur'an secara terminologisnya, para ulama dari berbagai golongan mengemukakan bermacam-macam definisi. Definisi-definisi tersebut berbeda-beda bunyinya sekaligus mempunyai arti yang berbeda pula. Ulama dari kalangan ushul fiqh mengemukakan definisi

yang berbeda dari apa yang diungkapkan oleh ulama ilmu kalam. Begitu juga ulama dari kalangan tafsir berbeda dengan ulama kalangan hadist serta ahli bahasa dalam mendefinisikan al-Qur'an.

Perbedaan-perbedaan itu muncul karena antara lain disebabkan oleh perbedaan pandangan mereka dalam memerlukan unsur-unsur apakah yang harus dimasukkan kedalam definisi al-Quran itu, sehingga definisi tersebut benar-benar dapat memberikan gambaran tentang sifat-sifat yang esensial dari al-Qur'an itu. Dan tentu saja masing-masing mereka (golongan) itu memandang al-Qur'an dari segi keahlian mereka dan kemudian melahirkan definisi yang dititik beratkan kepada sifat-sifat yang menurut mereka adalah sangat penting untuk diungkapkan.

Menurut ulama ushul fiqih, al-Qur'an adalah kalamullah mengandung mu'jizat yang diturunkan kepada nabi Muhammad , dari bahasa Arab yang dinukilkan kepada generasi sesudahnya secara mutawatir, membacanya merupakan ibadah, terdapat dalam mushaf, dimulai dari surat al-Fatihah dan ditutup dengan surat an-Nas (Shiddieqy, 2003). Menurut ulama ilmu kalam, al-Qur'an adalah yang ditunjuk oleh yang dibaca itu, yakni: kalam azali

yang berdiri pada dzat Allah yang senantiasa bergerak (tak pernah diam) dan tak pernah ditimpa suatu bencana. Menurut Imam Jalaluddin As-Suyuthi (ulama hadist), al-Qur'an adalah firman Allah yang diturunkan kepada nabi Muhammad untuk melemahkan pihak-pihak yang menentanginya walaupun satu surat saja dari padanya (Shiddieqy, 2003). Dari beberapa definisi diatas memberikan pengertian bahwa al-Qur'an merupakan bukti kerasulan nabi Muhammad Saw sebagai mu'jizat abadi dan menjadi kitab suci umat Islam serta sebagai hujjah dan pedoman hidup akhir zaman.

Jadi kesimpulan pengertian dari minat baca al-Qur'an adalah ketertarikan seseorang suatu bacaan al-Qur'an yang mereka nilai mengandung manfaat atau nilai yang sesuai dengan apa yang dikehendaki seseorang tersebut.

g. Fungsi Al-qur'an

Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam yang berisi wahyu Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Berikut adalah beberapa fungsi Al-Qur'an:

1. Al-Quran sebagai petunjuk bagi manusia, Al-Quran adalah kitab yang berisi petunjuk, perubahan dan cahaya dari Allah Ta'ala.

2. Al-Quran sebagai sumber pokok ajaran Islam
Sumber pokok ajaran Islam ada tiga, yakni Al-Quran, Sunnah dan Ijtihad. Al-Quran adalah firman Allah Ta'ala yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam. Sunnah adalah perkataan, perbuatan, dan ketetapan Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi Wasallam. Adapun Ijtihad ialah usaha sungguh-sungguh yang dilakukan para ulama mujtahid untuk memutuskan hukum agama dengan tetap merujuk kepada Al-Quran dan Sunnah. Ada dua bentuk ijtihad yang disepakati para ulama, yaitu Ijma' (kesepakatan ulama pasca wafatnya Rasulullah) dan Qiyas (Anologi) (Agus Salim Syukran, 2019).
3. Al-Quran sebagai peringatan dan pelajaran bagi manusia
4. Al-Quran sebagai penyempurna dari kitab-kitab samawi, seperti me-nasakh atau menghapus syariat atau hukum kitab-kitab yang turun terlebih dahulu. Syariat atau hukum yang dibawa oleh nabi sebelumnya bersifat terbatas, hanya diperuntukkan oleh bangsa tertentu (Salim Said Daulay, Adinda Suciandhani, Sopan Sopian Juli Julaiha, 2023).
5. Al-Quran sebagai mukjizat Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam Ini menjadi bukti

kebenaran Al-Quran. Al-Quran juga memiliki mukjizat terkait gaya bahasa dan uslubnya yang luar biasa, pemberitaan gaib, serta pengungkapan peristiwa-peristiwa yang tersembunyi. Keahlian masyarakat Arab yang terkenal pada masa itu dalam bidang bahasa dan sastra yang menjadikan mereka istimewa, syair-syair yang diciptakan indah dan sangat dinikmati oleh masyarakat luas. Namun, keindahan dan gaya bahasa yang ada di dalam Al-Quran jauh lebih indah, karena keindahannya bahkan tidak dapat ditiru oleh para sastrawan dan penyair Arab, karena Al-Quran memiliki kekhasan dan keistimewaan yang tidak dapat ditiru oleh siapapun (Abadi & Malang, 2022).

h. Pengertian Minat Belajar Membaca Al-Qur'an

Minat belajar membaca Al-Qur'an adalah dorongan dari dalam diri seseorang yang menimbulkan perhatian, rasa ingin tahu, dan keinginan untuk mempelajari dan memahami bacaan Al-Qur'an secara aktif dan berkelanjutan. Minat ini merupakan gabungan antara ketertarikan individu terhadap kegiatan membaca Al-Qur'an dan motivasi untuk menguasai bacaan yang benar sesuai tajwid. menurut Zamroni Minat membaca Al-Qur'an adalah

dorongan dalam diri individu untuk melakukan aktivitas membaca Al-Qur'an secara rutin, baik karena kesadaran pribadi maupun karena nilai-nilai keagamaan. (Zamroni, 2005). Minat membaca Al-Qur'an adalah keinginan dan kemauan seseorang untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan isi Al-Qur'an melalui kegiatan membaca secara berkelanjutan (Depag RI, 2002).

Minat belajar sangat memengaruhi intensitas dan kualitas proses pembelajaran. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi terhadap membaca Al-Qur'an cenderung lebih rajin, fokus, serta tekun dalam mempelajari bacaan Al-Qur'an, baik secara mandiri maupun melalui pembelajaran formal seperti di sekolah atau madrasah.

Belajar dan membaca Al-Qur'an merupakan jalan yang amat mulia dalam Islam, bukan hanya sekadar aktivitas membaca teks suci, melainkan sebuah ibadah yang membawa berkah spiritual, penguatan karakter, dan reward besar dari Allah SWT. Al-Qur'an adalah pedoman hidup yang memberi cahaya, menenangkan hati, dan mempererat hubungan dengan Sang Pencipta. Dengan konsistensi membaca, memahami, dan mengamalkan isinya, seorang muslim akan merasakan transformasi dalam

diri mulai dari peningkatan kecerdasan, ketenangan batin, hingga keutamaan akhirat seperti syafa'at dan peningkatan derajat. Motivasi untuk mendalami dan terus membaca Al-Qur'an didukung berbagai dalil Al-Qur'an dan hadis shahih sebagai berikut:

قُلْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ... عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : . Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.(QS. Al-'Alaq (96): 1-5).

Ayat di atas menunjukkan bahwa membaca dan mempelajari Al-Qur'an bukan sekadar rutinitas ritual, tetapi memiliki tujuan yang sangat mendalam: meningkatkan kualitas diri intelektual, spiritual, dan sosial. Sebagaimana ditekankan dalam pandangan Islam, membaca Al-Qur'an bertujuan untuk memperdalam pemahaman spiritual, menyejukkan hati, serta menjadi pondasi pengembangan kecerdasan (linguistik, emosional, bahkan logis) yang bermanfaat sepanjang kehidupan baik dunia maupun akhirat. Menjamin keberkahan dan petunjuk dalam setiap aspek kehidupan, Sekalipun bacaan kita belum sempurna, usaha dan kesungguhan dalam belajar tetap mendapat pahala berlipat, sesuai hadits shahih yang menjelaskan keutamaan membaca meski terbata-bata berikut :

اقْرَءُوا الْقُرْآنَ فَإِنَّهُ يَأْتِي بِيَوْمَ الْقِيَامَةِ شَفِيعًا لِأَصْحَابِهِ

Artinya : Bacalah Al-Qur'an, karena ia akan datang pada hari kiamat sebagai pemberi syafa'at bagi para pembacanya.(HR. Muslim)

Hadis jelas menyebut bahwa pahala ganda bukan tanda keunggulan atas mereka yang sudah lancar. Sebaliknya, orang yang mahir tetap mendapatkan keutamaan dan pahala lebih banyak, termasuk posisi bersama malaikat, dengan pemahaman ini, mudah untuk merasakan bahwa proses mempelajari Al-Qur'an apakah terbata-bata atau lancar semuanya berharga dan mendapat balasan dari Allah.

Dari penjelasan tentang teori minat belajar membaca Al-qur'an di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa minat belajar membaca Al-qur'an merupakan suatu keinginan atau kesadaran dari dalam diri sendiri untuk memahami dan mengamalkan isi baca yang ada dalam Al-qur'an dengan membacanya secara rutin .

i. Indikator Minat Belajar Membaca Al-qur'an

Berikut ini adalah masing-masing indikator dalam kajian minat dan motivasi membaca Al-Qur'an

1. Frekuensi Membaca Al-Qur'an

Menurut Zakiah Daradjat menekankan pentingnya pembiasaan membaca Al-Qur'an

dalam pendidikan agama. Frekuensi membaca dipandang sebagai bentuk aktualisasi keimanan dan rutinitas ibadah Zakiah (Daradjat (1996)

2. Motivasi untuk Belajar Membaca Al-Qur'an

Menurut Mereka menjelaskan bahwa motivasi belajar agama, termasuk membaca Al-Qur'an, dipengaruhi oleh faktor internal (seperti iman dan dorongan hati) serta eksternal (seperti guru, lingkungan, dan keluarga) (Abu Ahmadi & Nur Uhbiyati (2005)

3. Minat terhadap Pembelajaran Al-Qur'an

Menurut Slameto mendefinisikan minat sebagai kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu. Dalam konteks belajar membaca Al-Qur'an, minat akan mempengaruhi perhatian, keterlibatan, dan keberhasilan belajar (Slameto (2010).

4. Waktu yang Dhabiskan untuk Membaca Al-Qur'an

Muhaimin membahas pentingnya manajemen waktu dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Alokasi waktu yang tepat dalam membaca Al-Qur'an mencerminkan kesungguhan dan kedisiplinan spiritual siswa (Muhaimin (2002).

5. Penyebab Menurunnya Minat Membaca Al-Qur'an

Menurut Qardhawi menyoroti pengaruh budaya modern, media digital, dan lemahnya pendidikan agama di rumah sebagai faktor yang mengurangi perhatian generasi muda terhadap Al-Qur'an (Yusuf Qardhawi (2000)

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Kajian hasil penelitian terdahulu yang relevan digunakan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan sempurna, untuk itu peneliti mengambil referensi yang berasal dari penelitian terdahulu berupa skripsi dari penulis lain, dan beberapa jurnal lainnya.

Tabel 2.1
Penelitian Yang Relevan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Karmila, 2021	Pengaruh Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa Di Ma Muhammadiyah Tenggara Lembang Kabupaten Sinjai)	Sama-sama membahas tentang pengaruh game online terhadap minat belajar membaca Al-qur'an pada siswa di smp islam Al-azhar 52 kota Bengkulu, kabupaten kaur , dan penelitian ini sama sama penelitian	Objek penelitian berbeda.

			kuantitatif	
2.	Siti Rahmawati, 2022	Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak Di Desa Pattedong Selatan	Penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengaruh game online terhadap minat belajar baca Al-Qur'an pada siswa penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif	Perbedaan terdapat pada objek dan variabel yang diteliti
3	Hafizha Fasya Satriawan, 2017	Pengaruh Game online terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo	Penelitian ini sama-sama membahas tentang pengaruh game online	Perbedaan terdapat pada objek dan variabel yang di teliti
4	Putri Diana Sinta, 2024	Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-qur'an Anak Di Gampong Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam Kota Banda	Persamaan penelitian ini peneliti teliti sama-sama membahas pengaruh game online terhadap minat membaca al-qur'an	Perbedaan penelitian terdapat pada Objek penelitian

		Aceh		
5	Yulinar Aditiya, 2024	Pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 2 NEGARA RATU	Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti teliti sama-sama membahas pengaruh game online	Perbedaan penelitian terletak pada Variabel dan objek yang di teliti

C. Krangka Berpikir

Kerangka pikir adalah bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pemikiran seorang peneliti dalam memberikan suatu penjelasan kepada orang lain, mengapa dia mempunyai pandangan seperti yang diutarakan dalam hipotesis (Yuesti, 2019). Kerangka pikir bertujuan untuk memudahkan dalam memahami sesuatu penelitian yang akan dilakukan.



Bagan 2.1

Berdasarkan tabel krangka berpikir di atas.maka bisa di pahami bahwasanya (Variabel X (Game online) akan mempengaruhi Variabel Y (minat belajar membaca Al-qur'an) pada siswa di smp islam Al-azhar 52 kota Bengkulu.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Menurut pendapat Winarko Surakhman sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam buku Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik (Suharsimi, 2006: 65).

Berdasarkan asumsi teori di atas, maka asumsi yang di kemukakan dalam penelitian ini adalah : pengaruh game online terhadap minat belajar membaca Al-qur'an pada siswa di smp islam Al-azhar 52 kota Bengkulu.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2006: 71). maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian .

Hipotesis Alternatif : Bermain game online berpengaruh signifikan terhadap minat belajar membaca Al-qur'an di smp islam Al-azhar 52 kota Bengkulu.
(Ha)

Hipotesis Nol (H0) : Bermain game online tidak berpengaruh signifikan terhadap minat belajar membaca Alqur'an di smp islam Al-azhar 52 kota Bengkulu