

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional, dijadikan andalan utama yang berfungsi semaksimal mungkin dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia, dimana iman dan takwa kepada Allah swt. menjadi sumber motivasi kehidupan segala bidang. Allah swt. mengingatkan kita dalam firmanNya dalam surat Al- A'raaf ayat 96 sebagai berikut :

وَلَوْ أَنَّ أَهْلَ الْقُرَىٰ آمَنُوا وَاتَّقَوْا لَفَتَحْنَا عَلَيْهِم بَرَكَاتٍ مِّنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ
وَلَكِن كَذَّبُوا فَأَخَذْنَاهُم بِمَا كَانُوا يَكْسِبُونَ (الاعراف : ٩٦)

Seandainya penduduk negeri- negeri itu beriman dan bertakwa, niscaya kami akan membukakan bagi mereka aneka berkah dari langit dan bumi. Namun mereka mendustakan, maka kami punmenyiksa mereka lantaran apa yang telah mereka usahakan (QS. Al- A'raaf : 96).¹

Pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Karena itu pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, sekolah dan pemerintah.²

¹Departemen Agama RI, *Al- Qur'an dan terjemahnya*, (Jakarta : CV Darus Sunah, 2012, hlm.164

² Nur Umbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam untuk IAIN, STAIN, PTAIS*, (Bandung : Pustaka Setia, 2005), hlm. 220.

Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat semua kalangan khususnya kalangan pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah internet. Banyak sekali produk yang dapat kita jumpai di internet, seperti salah satu produknya yaitu game online yang populer saat ini di kalangan pelajar. Game online sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar.³

Bermain adalah dunia anak-anak. Bahkan kita patut curiga dengan anak-anak yang tidak suka bermain. Anak-anak yang tidak mau bermain barangkali sedang sakit atau mengantuk. Meskipun bermain adalah dunia anak-anak, tidak berarti kita membiarkan mereka menghabiskan waktunya hanya untuk bermain,

Game dengan berbagai variasinya telah menjadi jenis permainan baru, tidak hanya bagi anak-anak kota, namun juga bagi anak-anak desa. Tidak jarang game online ini menjadikan anak-anak terlena, bahkan kecanduan. orang tua, khususnya ibu-ibu, merasa kebingungan dan kewalahan menghadapi anak-anaknya yang mulai kecanduan dengan game online.⁴

³Mochammad Hanif, *100 Game Seru Cara Asyik Belajar*, (Yogyakarta: Saufa, 2016), hlm. 23

⁴GenioFam, *99 Tips Mencegah Anak Kecanduan game*, (Yogyakarta : Leutika, 2010), hlm. 82

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Game Online merupakan game yang berbasis elektronik dan visual. Game Online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala. Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Banyak sekali game center yang bermunculan. Game center itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi.

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 10 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Yang

mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA, tetapi disini penulis menekankan pada murid TPQ NURUL YAQIN yang akan diteliti.

Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, Game Online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Oleh karena itu penulis akan melakukan observasi mengenai *“Pengaruh Game Online terhadap Minat Membaca Al- Qur’an Murid di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017”*.

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari sisi aktualisasinya, pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan- tujuan pendidikan yang ditentukan. Namun demikian menurut Nana Syaodih Sukmadinata, “dalam situasi tertentu tugas guru bisa diwakilkan atau dibantu oleh unsur lain seperti media teknologi, namun tidak

digantikan. Mendidik adalah pekerjaan profesional, karena itu guru sebagai pelaku utama pendidikan merupakan pendidik profesional”⁵.

Sebagaimana telah disebutkan pada latar belakang masalah, bahwa game online mempunyai pengaruh tersendiri terhadap minat membaca Al-Qur’an di TPQ Nurul Yaqin. Faktor tersebut diprediksi lebih banyak memberikan pengaruh pada peningkatan minat membaca Al- Qur’an. Namun, jika ditelusuri esensi dari tugas murid ketika belajar di TPQ tersebut maka ditemukan banyak faktor yang perlu diadakan pembenahan, agar minat murid dalam membaca Al- Qur’an tersebut dapat berjalan sesuai yang diharapkan serta melahirkan hasil yang optimal.

Permasalahan kemudian yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Murid yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game online, akan mempengaruhi minat belajar membaca Al- Qur’an sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi.
2. Dalam melaksanakan pembelajaran, setiap murid TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara belum sepenuhnya mendapat arahan dari kepala TPQ atau guru lain tentang dampak game online
3. Fasilitas yang tersedia di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara belum mendorong keinginan murid dalam meningkatkan minat membaca Al- Qur’an dengan baik

⁵Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), hal. 191

4. Sebagian murid TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara selama ini belum melaksanakan tugas belajar membaca Al- Qur'an dengan baik
5. Kerjasama antar guru TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara dengan orangtua belum terbina dengan baik sehingga belum dapat meningkatkan minat membaca Al- Qur'an.

Berbagai pernyataan dan argumen yang dipaparkan di atas, merupakan rangkaian identifikasi masalah yang berkaitan dengan pengaruh game online dan diprediksikan akan berpengaruh pada peningkatan minat membaca Al- Qur'an. Selanjutnya identifikasi masalah di atas akan di batasi dalam pembatasan masalah di bawah ini.

C. Perumusan Masalah

Bertolak dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka secara operasional permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan game online pada murid di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara ?
2. Bagaimana minat membaca Al-Quran murid di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan game online terhadap minat membaca Al-Quran pada murid TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara?

D. Tujuan Penulisan

1. Tujuan dari Penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui penggunaan game online pada murid di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsrri Jepara.
- b. Untuk mengetahui minat membaca Al-Quran pada murid di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online terhadap minat membaca Al-Quran pada murid di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah melakukan penelusuran kepustakaan dan melelaahnya untuk menggali teori-teori dasar dan konsep yang telah ditemukan oleh para ahli terdahulu serta memperoleh orientasi yang lebih luas mengenai topik yang dipilih.

Adapun kajian pustaka yang dipergunakan untuk mendukung penelitian ini, diantaranya yaitu :

1. Karya ilmiah berbentuk skripsi yang lainnya dengan Judul Implementasi Metode-Metode Mengajar dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran di TPQ Lusarul Murottilin Loram Kulon Jati Kudus Tahun 2013 yang ditulis oleh Fathun Qorib (NIM : 229 428), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) tahun 2013. Dalam skripsi

ini penulis mengkaji tentang penjelasan mengenalkan huruf-huruf hijaiyah dan cara menulis huruf hijaiyah dan merangkainya.⁶

2. Karya ilmiah berbentuk skripsi dengan Judul Efektivitas Pengajaran Baca Tulis Al-Quran di Yayasan Pendidikan Al-Quran Al-A'la Margoyoso Kalinyamatan Jepara yang ditulis oleh Siti Sholichah (NIM : 131310001276), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) tahun 2015. Dalam skripsi ini penulis mengkaji tentang cara membaca Al-quran secara tartil, bacaan tajwid dan mahrojnya.⁷
3. Karya ilmiah yang berbentuk buku dengan Judul 99 Tips Mencegah Anak Kecanduan Game yang ditulis oleh Geniofam, bulan januari tahun 2010. Dalam buku ini penulis mengkaji tentang cara mendidik anak agar tidak terus-terusan bermain game, baik game di komputer, internet maupun HP.
4. Karya ilmiah yang berbentuk buku dengan Judul 100 Game Seru Cara Asyik Belajar yang ditulis oleh Mochammad Hanif, editor, Damaya-cet. 1- Yogyakarta: Saufa, 2016. Dalam buku ini penulis mengkaji tentang cara belajar menyenangkan di dalam dan diluar kelas, seperti Rocket Game, Kartu Estafet dll.
5. Karya ilmiah yang berbentuk Artikel Ilmiah dengan Judul Upaya peningkatan Kemampuan Membaca dengan Metode Iqro' pada Siswa

⁶Fathun Qorib, *Implementasi Metode-Metode Mengajar dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran di TPQ Lusarul Murottilin Loram Kulon Jati Kudus*, (Jepara: Skripsi Fakultas Tarbiyah Unisnu Jepara, 2013).

⁷Siti Sholichah, *Efektivitas Pengajaran Baca Tulis Al-quran di Yayasan Pendidikan Al-Quran Al-A'la Margoyoso Kalinyamatan Jepara*,(Jepara: Skripsi Fakultas Tarbiyah Unisnu Jepara, 2015)

Kelas III SD Negeri Kebumen 01 Kecamatan Banyubiru Tahun 2011 yang ditulis oleh Nur Hamidah, dalam artikel ilmiah ini penulis mengkaji tentang Metode Iqro' dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca al-Quran.

6. Karya ilmiah yang berbentuk Artikel Ilmiah dengan Judul Upaya meningkatkan Kemampuan Membaca Al quran Melalui Metode Stad Siswa Kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2014 / 2015 yang ditulis oleh Azhara, NIM : G 000090014, NIRM : 10/X/02.2.1/T/4488, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta 2014. Dalam skripsi ini penulis mengkaji tentang 4 aspek kemampuan membaca Al quran lafal, intonasi, makhraj dan tajwid.⁸

Dari beberapa karya ilmiah diatas, bahwa penulis menyatakan setuju karena, sama-sama membahas tentang upaya meningkatkan kemampuan membaca Al-Quran, akan tetapi penelitian yang sudah ada hanya memaparkan penerapannya saja, adapun disini penulis lebih memfokuskan kepada penelitian pengaruh *game online* terhadap minat membaca Alquran murid di TPQ Nurul Yaqin.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memudahkan pembahasan atau untuk mengetahui gambaran secara umum tentang penyusunan skripsi ini, perlu kiranya penulis

⁸ Azhara, *Upaya meningkatkan Kemampuan Membaca Al quran Melalui Metode Stad Siswa Kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 5 Surakarta*, (Surakarta: Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014)

ketengahkan sistematikanya, yang dalam hal ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian muka, bagian isi dan bagian akhir.

1. Bagian Muka, meliputi :

Pada bagian ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman motto, halaman kata pengantar, halaman table dan halaman daftar isi.

2. Bagian Isi,

Dalam bagian ini terdiri dari beberapa bab yang meliputi :

BAB I : Pendahuluan

Bagian ini terdiri dari beberapa bab yang merupakan gambaran secara garis besar dari keseluruhan isi skripsi. Adapun sub-sub bab tersebut meliputi : latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penulisan, kajian pustaka, sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini akan dibahas empat pembahasan meliputi : 1). Pembahasan Kajian Game Online, meliputi : Sejarah dan Perkembangan Game Online, Pengertian Game Online dan Tipe-Tipenya, Dampak Negatif dan Positif Game Online. 2). Pembahasan Minat Membaca Al-quran, meliputi : Pengertian Minat, Fungsi Minat, Faktor-Faktor minat, Ciri-Ciri Minat, Pengertian Minat

Membaca, Fungsi Minat Membaca, Fakto-Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca, Pengembangan Minat Belajar Membaca Al-Quran 3). Kerangka Berfikir. 4). Hipotesis.

BAB III : Metode Penelitian

Meliputi Metode Penelitian yang berisi tentang Jenis Penelitian, Pendekatan Penelitian, Teknik Pengambilan Sempel. Teknik Pengumpulan Data berisi tentang Metode Wawancara, Metode Observasi, Metode Dokumentasi. Teknis Analisis Data berisi tentang Persiapan Penelitian. Dan Lokasi Penelitian.

BAB IV : Analisis Hasil Penelitian

Meliputi Gambaran Umum TPQ Nurul Yaqin, Temuan Lapangan yang berisi tentang Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Quran Murid di TPQ Nurul Yaqin.

BAB V : Penutup

Pada bagian penutup ini terdiri atas beberapa sub bagian yang meliputi :

- a. Kesimpulan
- b. Saran
- c. Penutup

Lampiran-lampiran

Daftar pustaka