

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Game Online

Game online merupakan kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer, game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (belajar, membaca Al- Qur'an dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

1. Sejarah dan perkembangan game online

Perkembangan game online sendiri tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan internet itu sendiri. Menurut Ismadi, sosok yang mempunyai andil besar terhadap lahirnya internet adalah Sir Timothy John Berners Lee. Ia dianggap sebagai penemu internet yang ditandai dengan istilah *world wide web* atau *www* dan *penggunaan http*. Ia juga dianggap sebagai orang yang membuat browser, server, dan kunci protokol untuk internet. Karya tersebut lahir ketika ia

bekerja di CERN, sebuah perusahaan Swiss yang bergerak di bidang distribusi data¹

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 tidak sama seperti ketika game online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu munculah 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 pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang.

2. Dampak negatif dan positif *game online*

Dampak positif dari game online bagi pelajar.

- a. Pergaulan murid akan lebih mudah diawasi oleh orangtua atau guru .
- b. Otak murid akan lebih aktif dalam berfikir.
- c. Reflek berfikir dari murid akan lebih cepat merespon.
- d. Emosional murid dapat di luapkan dengan bermain game.
- e. Murid akan lebih berfikir kreatif

¹ Ismadi, *Tokoh Inspiratif Penemu dan Pengubah Dunia*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2014), hlm. 359

Dampak negatif dari game online bagi pelajar.

- a. Murid akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game online.
- b. Murid akan mencuri- curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online
- c. Waktu untuk belajar dan membantu orangtua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain game.
- d. Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain game online
- e. Murid akan cenderung mempunyai sifat tertutup.
- f. Lupa waktu
- g. Pola makan akan terganggu
- h. Emosional murid juga akan terganggu karena efek game online ini.
- i. Jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh murid.
- j. Murid cenderung akan membolos sekolah demi game kasayangan mereka.

B. Peningkatan Minat Membaca Al- Qur'an

1. Pengertian Minat

Minat merupakan motivasi yang bisa mendorong seseorang untuk bebas memilih apa yang ingin dilakukan sesuai dengan keinginannya. Apabila mereka melihat bahwa sesuatu yang dilakukan menghasilkan keuntungan, maka perasaan minat akan muncul karena hal tersebut

mendatangkan kepuasan. Jika kepuasannya berkurang maka minatpun akan terus berkurang.

2. Fungsi Minat

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai motivating force yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar seseorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong siswa untuk belajar.

3. Faktor-faktor Minat

Menurut *Crow and Crow*, ada tiga faktor yang menimbulkan minat yaitu, faktor yang timbul dari dalam diri individu, faktor motif sosial dan faktor emosional yang ketiganya mendorong timbulnya minat.

Faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. Faktor kebutuhan dari dalam, kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- b. Faktor motif sosial, timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapat pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana dia berada.

- c. Faktor emosional, faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu.

4. Ciri-Ciri Minat

Minat anak dapat timbul dari berbagai sumber antara lain perkembangan insting dan hasrat, fungsi-fungsi intelektual, pengaruh lingkungan, pengalaman, kebiasaan, pendidikan.

Guru harus mengetahui ciri-ciri minat yang ada pada siswa, guru dapat membedakan mana siswa yang berminat dalam belajar dan siswa yang tidak berminat dalam belajar. Adapun ciri-ciri minat tersebut adalah:

- a. Keputusan diambil dengan mempertahankan seluruh kepribadian.
- b. Sifatnya irasional.
- c. Berlaku perseorangan dan pada suatu situasi.
- d. Melakukan sesuatu tanpa ada paksaan.
- e. Melakukan sesuatu dengan senang hati.

5. Pengertian Minat Membaca

Menurut Umma Farida dalam bukunya : *Mengembangkan Kreatifit Anak*, bahwa : “membaca merupakan keterampilan naluri yang tumbuh bersama anak- anak sejak dini, bahkan ketika masih dalam ayunan dengan cara menatap wajah orang- orang yang ada dan dengan mengenal mereka. Respon anak- anak pada saat itu diekpresikan dalam bentuk yang

bermacam- macam, melalui senyuman, muram atau berangan- angan. Mengetahui dan merespon merupakan tujuan membaca secara umum²”.

Sedangkan menurut Farida Rahim dalam bukunya : *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*, bahwa : “membaca pada hakikatnya adalah sesuatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar malafadkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulisan ke dalam kata- kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif³”

Setiap anak mempunyai kecenderungan untuk selalu berinteraksi dengan sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Apabila sesuatu itu memberikan rasa senang, bahagia dan bermanfaat kepada dirinya kemungkinan ia akan berminat terhadap sesuatu itu. Maka benar apa yang dikatakan oleh Toge Aprilianto, bahwa belajar ditentukan oleh kamauan atau minat, walaupun perlu didukung oleh kemampuan⁴. Menurut Tim alih bahasa dari buku *Helping Your Children Doing Their*, bahwa salah satu kunci keberhasilan seseorang mencapai sesuatu adalah minat. Hal ini bisa dipupuk sejak masa kanak- kanak, seorang anak yang tertarik pada suatu

² Umma Farida, *Mengembangkan Kreatifitas Anak*, (Jakarta : Pustaka Al- Kausar, 2005), hlm. 133

³ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 2

⁴ Toge Aprilianto, *Saatnya Melatih Anakku Berfikir*, (Sidoarjo : Brilian Internasional, 2010), hlm. 42.

kegiatan akan menjalankan kegiatannya itu dengan antusias, ia juga akan berusaha belajar lebih keras tentang suatu hal dibandingkan dengan anak lain yang kurang berminat terhadap kegiatan yang sama⁵.

Minat timbul apabila individu tertarik pada sesuatu yang mereka anggap sesuatu itu penting bagi dirinya dan dapat memenuhi kebutuhan yang mereka inginkan. Secara sederhana minat (interest) berarti kecenderungan hati yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Untuk lebih jauh memahami tentang definisi minat, maka penulis mengangkat beberapa pendapat tentang minat yang dikemukakan oleh para tokoh, diantaranya :

- a. Ahmad D. Marimba, dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam* mengemukakan definisi minat yaitu "kecenderungan jiwa terhadap sesuatu karena kita merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu, yang umumnya disertai dengan perasaan senang terhadap sesuatu⁶.
- b. Sardiman A.M, dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* mengemukakan pendapatnya minat yaitu suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri⁷.

⁵ Tim Alih, *Bahasa Buku buku Helping Your Children Doing Their, Kiat- kiat Meningkatkan Potensi Belajar Anak*, (Bandung : Pustaka Hidayah, tanpa tahun), hlm. 57

⁶ Ahmad D Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 47

⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011)

c. H. M. Alisuf Sahri, dalam bukunya *Psikologi Pendidikan* mengemukakan bahwa minat adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu, secara terus menerus.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para tokoh dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan hati dan jiwa terhadap sesuatu, baik terhadap obyek, aktifitas ataupun situasi yang dianggap penting dan berguna sehingga sesuatu itu diperlukan, diperhatikan, dan diingat terus menerus yang kemudian diikuti dengan perasaan senang.

Adapun minat baca merupakan dorongan untuk memahami kata demi kata dan isinya yang terkandung dalam teks bacaan tersebut, sehingga pembaca dapat memahami hal-hal yang dituangkan dalam bacaan itu. Sementara menurut Tampubolon sebagaimana pendapatnya dikutip oleh Dalman, bahwa minat baca adalah kemauan atau keinginan seseorang untuk mengenali huruf untuk menangkap makna dari tulisan tersebut.⁸ Sementara menurut Rahim (dalam <http://www.psychologymania.com>) minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri. Oleh sebab itu, minat membaca seorang anak perlu sekali dikembangkan⁹.

⁸ Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 141.

⁹ <http://www.psychologymania.com>, diakses pada hari Senin tanggal 6 Juni 2016

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat baca merupakan aktivitas yang dilakukan dengan penuh ketekunan dalam rangka membangun pola komunikasi dengan diri sendiri untuk menemukan makna tulisan dan menemukan informasi untuk mengembangkan intelektualitas yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan perasaan senang yang timbul dari dalam dirinya.

6. Fungsi Minat Membaca

Sekurang- kurangnya ada tiga fungsi minat yang dapat mempengaruhi dan membantu murid untuk memiliki kecenderungan kepada mata pelajaran tertentu, sehingga mereka akan giat dalam belajar. Adapun ketiga fungsi minat itu diuraikan sebagai berikut :

- a. Mendorong murid untuk belajar karena murid yang berminat atau senang pada pelajaran yang diajarkan, maka ia terdorong untuk terus tekun belajar. Oleh karena itu, proses awal pengajaran hendaknya dimulai dengan usaha membangkitkan minat tersebut, bila minat murid telah muncul maka perhatian terhadap pelajaran akan mengikutinya.
- b. Mendorong murid untuk bertanya.

Dalam suatu kelas bila terdapat murid yang bertanya, biasanya seorang merasa bangga karena dengan pertanyaan-pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa murid- muridnya mau memperhatikan apa yang telah diajarkan. Murid yang mengajukan pertanyaan biasanya ia berfikir terhadap apa yang tidak diketahui. Hal inilah yang mendorong minat dan perhatiannya terus memberanikan diri untuk bertanya.

- c. Untuk mencapai tujuan pendidikan.

Mengembangkan suatu minat belajar pada peserta didik merupakan tujuan yang penting dalam proses belajar mengajar, karena merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Minat merupakan suatu bentuk perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan senang terhadap sesuatu yang ada kaitannya dengan kehidupan pribadi murid.

7. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca

Menurut Murti Bunata dalam bukunya : Buku, Mendongeng dan Minat Membaca sebagaimana yang dikutip oleh Dalman menyebutkan bahwa “minat baca terutama sangat ditentukan oleh beberapa faktor yaitu¹⁰ :

- a. Faktor Lingkungan Keluarga

Di tengah kesibukan sebaiknya orang tua meluangkan waktu untuk menemani anaknya membaca buku atau Al- Qur'an, dengan begitu orang tua dapat memberikan contoh yang baik dalam meningkatkan kreatifitas membaca anak

- b. Faktor Kurikulum dan Pendidikan Sekolah yang kurang Kondusif

Kurikulum yang tidak secara tegas mencantumkan kegiatan membaca dalam suatu bahan kajian, serta para tenaga kependidikan baik sebagai guru dosen maupun para pustakawan yang tidak memberikan motifasi pada anak- anak peserta didik bahwa

¹⁰ Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 142.

membaca itu penting untuk menambah ilmu pengetahuan, melatih berfikir kritis menganalisis persoalan dan sebagainya.

c. Faktor Infrastruktur Masyarakat yang Kurang Mendukung Peningkatan minat baca masyarakat

Kurangnya minat baca masyarakat bisa dilihat dari kebiasaan sehari-hari. Banyak orang yang lebih memilih menghabiskan uang demi hal lain daripada membeli buku. Orang juga kadang lebih suka pergi ke tempat hiburan daripada pergi ke tempat buku. Mereka hanya pergi ke toko buku atau perpustakaan bila memang diperlukan saja.

d. Faktor Keberadaan dan Kejangkauan Bahan Bacaan

Sebaiknya pemerintah daerah mengadakan program perpustakaan keliling atau perpustakaan tetap di tiap-tiap daerah agar lebih mudah dijangkau masyarakat”¹¹

8. Cara Meningkatkan Minat Membaca Al- Qur'an

Ada beberapa cara menumbuhkan minat baca menurut Dalman, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Bacakan buku atau Al- Qur'an sejak lahir

Pada masa 0-2 tahun perkembangan otak manusia sangat pesat dan reseptif (gampang menyerap apa saja dengan memori yang kuat), bila anak dikenalkan dengan membaca Al- Qur'an sejak dini, maka kelak mereka akan memiliki minat baca yang tinggi

¹¹ Ibid, hlm : 143

- b. Dorong anak bercerita tentang apa yang telah didengar atau dibacanya.
Bahan bacaan akan menjadi suatu kebutuhan oleh sang anak untuk menginterpretasikan suatu bacaan yang menuntut anak untuk memahami suatu bacaan dan membaca buku atau Al- Qur'an secara berulang- ulang
- c. Ajak anak ke toko buku atau masjid
Perpustakaan akan memperkenalkan anak pada keanekaragaman bahan- bahan bacaan sehingga menumbuhkan rasa keingintahuan yang besar untuk membaca bahan bacaan yang mereka lihat. Sementara kesediaan Al- Qur'an di masjid akan memotifasi anak untuk selalu membacanya baik langsung membaca di masjid atau dirumah
- d. Membeli Al- Qur'an yang menarik dan berwarna- warni
- e. Hilangkan penghambat seperti televisi dan playstation atau game online
- f. Berikan reward atau hadiah yang membesar semangat anak dalam membaca Al- Qur'an
- g. Jadikan kegiatan membaca Al- Qur'an sebagai kegiatan rutin setiap hari¹²

C. Kerangka Berfikir

Game online dewasa ini sudah menjadi permainan yang modern di Indonesia. Bermain game online sudah menjadi trend masa sekarang dan peminatnya pun semakin lama semakin bertambah mulai dari kalangan anak- anak hingga dewasa. Hal ini disebabkan karena game online pada setiap tahunnya memunculkan model game yang semakin menarik dengan tampilan dan keunikan tersendiri. Beberapa game online yang muncul juga

¹² Ibid. Hlm. 148

semakin kompleks dari segi alur permainan dan banyak diantaranya yang mengandung kekerasan bahkan pornografi dan tidak sesuai untuk konsumsi anak-anak. Kenyataannya sekarang apabila dibandingkan dengan orang dewasa, anak-anak merupakan kelompok yang sangat mudah terpengaruh oleh game online, terutama anak-anak yang masih duduk di bangku SD maupun di TPQ Khususnya TPQ Nurul Yaqin di desa Srikandang RT 01/09 Bangsri Jepara Jawa Tengah, terutama anak yang berusia 8-11 tahun lebih memahami dan masih sangat suka bermain. Permainan tradisional maupun modern.

Sekarang anak lebih suka bermain game online yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan untuk bermain game online tersebut, yang akhirnya membuat mereka keasyikan bermain game online. Oleh karena itu maka benar apa yang dikatakan oleh Abdurrahman Kasdi dalam bukunya : *20 Kealahan Dalam Mendidik Anak*, bahwa anak yang suntuk biasanya cenderung untuk melakukan kesalahan disebabkan rasa jemu dan bosan sehingga anak tersebut akan terjebak dalam perbuatan yang negatif¹³. Dampak negatif dari game online ini sangat banyak. Diantaranya mereka menjadi lupa waktu, lupa untuk shalat fardhu, lupa untuk membaca Al-Qur'an bahkan ada yang menjadi agresif dan meniru perilaku yang

¹³ Abdurrahman Kasdi, *20 Kesalahan Dalam Mendidik Anak*, (Jakarta : Pustaka Al-Kausar, 2015), hlm. 45

dipraktikkan didalam game online lalu mereka mempraktikkandi dalam kehidupan sehari- hari.

Diantara kasus ekstrim yang terjadi akibat pengaruh game online sebagaimana penulis kutib dari berita di http://www.akromadabi.com/2013/10/10-orang-meninggal-karena-bermain-game_5274.html yang penulis akses pada tanggal 11 April 2016 adalah peristiwa meninggalnya Nanda Rizky Saputra (12 tahun) asal Magetan, Jawa Timur, bocah berumur 12 tahun tersebut ditemukan meninggal dalam sebuah warnet oleh penjaga warnet, padahal ia baru masuk warnet 45 menit, terakhir kali diketahui ia tengah mengidap penyakit jantung.

Kemudian ada juga seorang pemuda Dede Hendri (20 tahun). Hendri ditemukan meninggal dalam sebuah warnet, ia memang gemar bermain game online, jika sudah masuk warnet ia bisa berjam-jam didalamnya, terakhir kali ia bermain semalam suntuk pada 4 Desember 2011 lalu sebelum ia ditemukan meninggal dunia.

Anak- anak yang masih berada di SD maupun TPQ Khususnya TPQ Nurul Yaqin di desa Srikandang RT 01/09 Bangsri Jepara Jawa Tengah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan game online ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan serta bernuansa persaingan yang kuat yang membuat anak semakin asyik bermain dan ketagihan. Bahkan karena levelnya yang terus bersambung

hingga ratusan level yang menuntut anak harus bermain secara terus-menerus hingga membuat ketagihan.

Selain menyita waktu game online juga menyebabkan anak tidak betah di rumah bahkan tidak betah ketika belajar di TPQ sehingga minat mereka untuk belajar membaca dan menulis Al- Qur'an tidak bisa berjalan dengan baik ,mereka lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada belajar membaca Al- Qur'an di TPQ. Hal ini menyebabkan waktu dirumah yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar malah mereka gunakan untuk bermain game. Bermain game online pasti membutuhkan uang, akibatnya anak terkadang suka meminta uang kepada orangtuanya tanpa terkontrol, bahkan tak jarang mereka rela berbohong untuk mendapatkan uang untuk bermain game online.

Selain bermain game diwarnet ada juga anak yang suka bermain game dirumah, untuk anak yang suka bermain game dirumah ini dampak yang terjadi pada anak tersebut adalah anak tersebut lebih suka berdiam diri dan menghabiskan waktu di kamar, mereka menghabiskan waktu dikamar bukan untuk belajar melainkan bermain game online. Bahkan tak jarang akibat kecanduan bermain game di kamar ini anak tersebut menjadi jarang berkomunikasi dengan keluarganya sendiri terutama orangtuanya sehingga menyebabkan orang tuanya tidak dapat mengontrol peningkatan kemampuan membaca Al- Qur'an. Hal ini sering biasanya sering terjadi

pada anak yang berasal dari kalangan sosial menengah hingga kalangan sosial atas.

Banyak orang tua yang mengkhawatirkan peningkatan kemampuan membaca Al- Qur'an anak karena sering bermain game online dan membuat mereka malas untuk belajar atau mengerjakan tugas sekolah mereka di rumah. Berdasarkan hasil teori dari Mohammad Fauzil Adhim dalam artikelnya, berpendapat bahwa anak yang gemar bermain game online adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Dari teori ini menjelaskan bahwa penyebab dari anak-anak yang gemar game online adalah karena anak-anak tersebut merasa jenuh dalam melakukan aktivitas pembelajaran di TPQ yang lebih bersifat monoton. Yaitu mendengarkan guru menjelaskan di depan tanpa adanya peran dari anak tersebut. Sehingga ia merasa jenuh dan mencari aktivitas yang lain. Dan ternyata sangat besar pengaruh game online ini terhadap motivasi belajar anak. Karena kecanduan bermain game online membuat anak menjadi lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online dan mereka pun sering lupa waktu, tidak ada semangat untuk belajar membaca dan menulis Al- Qur'an di TPQ. Mereka hanya fokus terhadap permainan game online, tentu hal ini sangat berdampak tidak baik terhadap peningkatan minat membaca Al- Qur'an anak di TPQ.

Hal ini lah yang terjadi pada murid di TPQ Nurul Yaqin di desa Srikandang RT 01/09 Bangsri Jepara Jawa. Terlihat ada beberapa anak di TPQ tersebut mengalami perubahan sikap dan minat belajarnya menurun ini bisa dilihat dari observasi awal yang dilakukan, penulis melihat bahwa anak ketika belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, dan tidak fokus untuk belajar bahkan ada juga yang berkeliaran di luar pekarangan TPQ saat jam pelajaran berlangsung. Hal tersebut saya amati pada saat saya melakukan observasi awal di TPQ tersebut.

D. Hipotesis

Adanya pengaruh peningkatan bermain game online terhadap penurunan minat membaca Al- Qur'an anak di TPQ Nurul Yaqin di desa Srikandang RT 01/09 Bangsri Jepara Jawa Tengah. Adanya hubungan negatif antara bermain game online dengan minat membaca. Semakin meningkat bermain game online maka semakin menurun minat anak membaca Al- Qur'an di TPQ Nurul Yaqin desa Srikandang RT 01/09 Bangsri Jepara Jawa Tengah.