

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FAI

Pengaruh Game Online Terhadap Minat Siswa Membaca Al-Quran Di SMKN 7 Kab. Tangerang

Fitrianingsih Handayani

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=75904&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini berisikan tentang Pengaruh Game Online Terhadap Minat Siswa Membaca Al-Quran di Sekolah SMKN 7 KAB.TANGERANG. Game Online merupakan wadah bermain yang digemari oleh siswa SMKN 7 KAB.TANGERANG. Game Online sangat mempengaruhi adab dalam berkomunikasi siswa di lingkungan masyarakat, game Online sangat mempengaruhi minat membaca AlQuran hingga membaca buku dan spiritual diri membaca Al-Quran. Tujuan Penelitian ini untuk member gambaran pengaruh game online terhadap minat siswa membaca Al-Quran di SMKN 7 KAB.TANGERANG memberikan saran agar tidak focus untuk bermain game online.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode pengumpulan data penelitian ini melalui sebar kousioner untuk menghasilkan data. Dari hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat anantara game online terhadap minat siswa membaca al-quran siswa kelas X dan XI SMKN 7 KAB.TANGERANG Banten. Dengan kata lain minat membaca Al-Quran dapat di perhatikan agar peminatnya lebih tingkatkan kembali. Walaupun hanya membaca satu ayat dalam kesehariannya untuk membaca Al-Quran. Hasil penelitian ini meunjukkan bahwa: 1) Game Online sangat mempengaruhi minat siswa membaca Al-Quran.