

## ABSTRAK

**Gusti Dias Santika, 2022, Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Siswa Dalam Baca Tulis Al-Qur'an Di Desa Montok Larangan Pamekasan, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Madura, Pembimbing: H. Ainol Haq Nawawi, M.A**

**Kata Kunci:** *Game Online, Perkembangan Siswa Dalam Baca Tulis Al-Qur'an*

Bermain game banyak dilakukan oleh peserta didik bahkan diminati oleh peserta didik karena *game online* mudah dan sangat praktis dibawa kemana-mana karena berada didalam telepon genggam. Dengan adanya game online, peserta didik cenderung mempunyai kebiasaan bahkan menjadikan game online sebagai hobi mereka. Sehingga *game online* sebagian besar menyita waktu luang mereka, sedangkan waktu luang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan selain bermain *game* misalnya belajar ataupun hal lainnya yang dapat menunjang hasil belajar baca tulis Al-Qur'an mereka ditempat ngaji. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al- Qur'an di Desa Montok Larangan Pamekasan dan Seberapa besar pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Qur'an di Desa Montok Larangan Pamekasan. Hipotesis penelitian ini adalah Ada pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran di Desa Montok Larangan Pamekasan dan *game online* cukup berpengaruh terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Qur'an di Desa Montok Larangan Pamekasan.

Penelitian ini merupakan penelitian *ex post facto*. Alasan menggunakan penelitian *ex post facto* karena meneliti peristiwa yang telah terjadi kemudian melihat ke berbagai literatur untuk mengetahui faktor penyebabnya. Pendekatan yang digunakan dalam menganalisis data penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang disajikan berhubungan dengan angka-angka dan analisis statistik. Dari hasil uji yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil analisis nilai koefisien korelasi antara pengaruh game online dengan perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran adalah sebesar -0,676 dari nilai tersebut terdapat hubungan yang kuat antara keduanya yaitu pengaruh game online dengan perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran karena mendekati -1. Tanda negative menunjukkan bahwa menurunnya perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran seiring dengan meningkatnya game online dan berlaku sebaliknya.

Dalam penelitian yang dilakukan menghasilkan bahwa nilai signifikansinya yang terdapat didalam penelitian ini adalah 0,001, maka nilai signifikansi kurang dari 0,4 artinya hipotesis alternatif diterima sedangkan hipotesis nol di tolak. Terdapat hubungan kuat antara dua variable yaitu pengaruh game online dengan perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran. nilai koefisien korelasi sebesar -0,676. Maka hubungannya adalah besar atau kuat karena berada diantara 0,61 – 0,80. Untuk tanda negatif itu menunjukkan bahwa jika salah satu variabel meningkat maka variabel lainnya menurun atau rendah.