

Pengaruh Game Online terhadap Kesadaran Sholat 5 Waktu Siswa Kelas IX A di SMPN 41 Bandung

Umar Arif Abdurrahman*

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*umaarif299@gmail.com

Abstract. The thing that is most often found as a result of online games for students is frequent absences or skipping school even though the student's age is the right age to sharpen themselves, learn, and train themselves on positive things including worship. Researchers found that some students prefer to continue online games rather than perform prayer services when prayer time has arrived. This study aims to determine the causes, frequency, duration, impact, and influence of online games on awareness of the 5 daily prayers. The object of this research is class IX A students, totaling 32 students. And this type of research uses quantitative types with descriptive quantitative methods. Then this data collection technique with interviews, questionnaires, and observation to determine the effect of online games. Data analysis techniques from samples that are representative of the population in conducting validation and reliability tests researchers use software that can facilitate researchers in calculating, namely using the SPSS v.25 program. The conclusion from this study is that class IX A students at SMPN 41 Bandung are affected by online games because they are easy to access and play anywhere and anytime, while the high frequency with a duration of 5 hours per day is as much as 59% and makes the largest population, while the impact of playing online games alone has positive and negative sides in this study it is explained that online games have a negative impact on awareness of praying 5 times. Based on the results of the F test, it is known that the value of Fcount with Ftable shows that the value of $F_{count} \geq F_{table}$ is $4.317 \geq 4.16$ so H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion is that there is a strong influence of online games on awareness of praying 5 times a day.

Keywords: *Online Games, Awareness Prayer 5 Times.*

Abstrak. Hal yang paling sering ditemukan akibat game online pada siswa adalah seringnya absen atau bolos sekolah padahal usia siswa merupakan usia yang tepat untuk mengasah diri, belajar dan melatih diri pada hal-hal positif termasuk dalam hal beribadah. Peneliti menemukan sebagian siswa yang lebih memilih melanjutkan game online dari pada menunaikan ibadah shalat ketika waktu shalat telah tiba. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penyebab, frekuensi, durasi, dampak serta pengaruh game online terhadap kesadaran sholat 5 waktu. Adapun objek penelitian ini adalah siswa kelas IX A yang berjumlah 32 orang siswa. Dan jenis penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan metode kuantitatif deskriptif. Kemudian teknik pengumpulan data ini dengan wawancara, kuesioner dan observasi untuk mengetahui pengaruh game online. Teknik analisis data dari sampel yang representative dari populasi dalam melakukan uji validasi dan reliabilitas peneliti menggunakan software yang dapat memudahkan peneliti dalam menghitung yaitu menggunakan program SPSS v.25. Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu penyebab siswa kelas IX A di SMPN 41 Bandung terpengaruh game online karena mudah mengakses dan memainkannya dimanapun dan kapanpun, sedangkan frekuensi tinggi dengan durasi 5 jam perhari yaitu sebanyak 59% dan menjadikan populasi terbanyak, sedangkan dampak bermain game online sendiri mempunyai sisi positif dan negatif dalam penelitian ini dijelaskan bahwa game online berdampak negatif terhadap kesadaran sholat 5 waktu. Berdasarkan hasil uji F diketahui nilai Fhitung dengan Ftabel maka didapatkan hasil bahwa nilai $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $4,317 \geq 4,16$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya bahwa terjadi pengaruh yang kuat dari game online terhadap kesadaran sholat 5 waktu.

Kata Kunci: *Game Online, Kesadaran, Sholat 5 Waktu.*

A. Pendahuluan

Seorang pecandu permainan internet akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan secara ekstrim mereka dapat sehari-hari berada di depan komputer untuk bermain permainan yang mereka sukai, tanpa memikirkan efek samping yang akan merugikan dirinya seperti mengabaikan sosialisasi dengan Tuhan[1], anggota keluarga maupun dengan teman-temannya[2]. Seseorang yang kecanduan game online menunjukkan perilaku adiktif, banyak siswa mengaku kadang-kadang membolos[3] dari sekolah dan melalaikan kewajiban beribadah karena berdiam diri dengan durasi yang lama dalam bermain game online. Padahal usia siswa merupakan usia yang tepat untuk mengasah diri dan melatih diri dalam hal-hal positif termasuk dalam hal beribadah[4]. Peneliti pada tahap observasi awal[5], menemukan sebagian siswa yang lebih memilih melanjutkan bermain *game online* dari pada menunaikan ibadah shalat[6] ketika waktu shalat telah tiba[7]. Peneliti menemukan beberapa gejala yang terjadi selama dilakukannya riset awal, yaitu :

1. Ketika waktu shalat telah tiba, beberapa siswa pengguna *game online* (*gamer*) tetap melanjutkan bermain *game online*, sedangkan beberapa siswa lainnya memilih untuk melaksanakan shalat.
2. Berdasarkan catatan guru mata pelajaran agama Islam tentang pelaksanaan shalat siswa, ditemukan siswa-siswa yang tidak mengerjakan shalat dan kemungkinan terindikasi adalah siswa yang mengalami kecanduan (adiksi) bermain *game online*. Dalam hal ini pelaksanaan shalat pada saat jam sekolah, yaitu shalat Dzuhur.
3. Seruan untuk melaksanakan shalat di sekolah oleh guru hanya sebatas pada ucapan.
4. Sebagian besar siswa menghabiskan waktu lebih dari 2 jam untuk bermain *game online*.
5. Waktu bermain game online yaitu pada saat setelah jam pelajaran berakhir hingga sore hari dan sebagian melanjutkan kembali bermain *game online* pada malam harinya.
6. Pada hari libur sekolah, siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online dibandingkan pada saat hari biasanya.

Adapun pertanyaan yang akan menjadi rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja penyebab siswa kelas IX A di SMPN 41 Bandung terpengaruh *game online*?
2. Berapa sering dan berapa lama siswa kelas IX A di SMPN 41 Bandung bermain game online ?
3. Apa saja dampak dari game online bagi siswa kelas IX A di SMPN 41 Bandung?
4. Bagaimana pengaruh game online terhadap kesadaran sholat 5 waktu siswa kelas IX A di SMPN 41 Bandung ?

B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode mixed methods. Mixed method atau penelitian kombinasi adalah sebuah metode penelitian yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan kualitatif. Metode penelitian kombinasi ialah suatu metode yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama atau bergantian, sehingga memperoleh sebuah hasil data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif (Sugiyono, 2016, p. 404). Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 41 Bandung yang berjumlah 32 siswa.

Dengan teknik pengambilan sampel total dan seluruh populasi diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 32 siswa.[9] Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, wawancara, dan observasi[10]. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis deskriptif[12].

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penyebab Siswa Kelas IX A di SMPN 41 Bandung terpengaruh Game Online

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mendapati 32 siswa yang menjadi responden pada penelitian ini menggunakan handphone, bahkan seluruh siswa menggunakan handphone untuk belajar secara daring[14]. Hal ini akibat terjadinya pandemi virus *Covid-19* yang mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah, sehingga sudah menjadi keharusan para siswa di haruskan menggunakan handphone sebagai sarana pembelajaran[15].

Peneliti mendapati perilaku siswa saat belajar dengan menggunakan handphone lebih cenderung membuka aplikasi game online[16] dari pada mendengarkan guru menerangkan pada saat kegiatan belajar mengajar[17]. Padahal seorang siswa harus fokus memperhatikan pelajaran apalagi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sehingga di ketahui bahwa terdapat pengaruh negatif *game online* terhadap kesadaran ibadah siswa.[18]

Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini[19], semakin lama, permainannya semakin banyak jenisnya yang mudah didapat siswa di internet[20]. Pada dasarnya permainan modern ini diperuntuhkan untuk menghilangkan kepenatan atau sekedar melakukan penyegaran otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari[21]. Namun kenyataanya game online saat ini justru membuat kecanduan[12] khususnya bagi kalangan pelajar. Seiring berjalannya waktu pelajar saat ini sudah banyak yang kecanduan *game online* ini, sehingga sangat berpengaruh terhadap budaya belajar siswa. karena saat peserta didik sudah bermain game atau kecanduan game online, maka peserta didik yang bersangkutan menjadi terhambat dalam ibadah[14].

Frekuensi dan Durasi siswa bermain Game Online

Frekuensi adalah ukuran jumlah terjadinya sebuah peristiwa dalam satuan waktu . Sedangkan durasi menurut KBBI yaitu lamanya sesuatu berlangsung[22], [23] .

Berdasarkan data khusus yang dicantumkan oleh peneliti pada tabel 1. siswa kelas IX A SMPN 41 Bandung memiliki frekuensi (tinggi) sebanyak 59 % karena menghabiskan waktu 5 jam sehari untuk bermain game online , 22 % memiliki frekuensi (sedang) karena menghabiskan waktu 3 jam sehari [24] untuk bermain game online , sedangkan 19 % memiliki frekuensi (rendah) karena hanya menghabiskan waktu 1 jam sehari untuk bermain game online[25] .

Tabel 1. Frekuensi dan durasi responden bermain game online

Frekuensi bermain game online	Durasi Bermain	Total Jawaban	Presentase
Tinggi	5 Jam/hari	19	59%
Sedang	3 Jam/hari	7	22%
Rendah	1 Jam/hari	6	19%
Total		32	100%

Sumber : Data diperoleh oleh peneliti (2023)

Dampak Game Online bagi Siswa kelas IX A di SMPN 41 Bandung

1. Dampak Positif :
 - a. Memicu Bertambahnya Aktivitas Otak
 - b. Melatih Sportivitas
 - c. Melatih Kemampuan Menyelesaikan Masalah
 - d. Meningkatkan Kreativitas

2. Dampak Negatif :
 - a. Risiko Terhadap Kesehatan Mata
 - b. Tingkat Konsentrasi Anak Menurun
 - c. Gangguan Motorik
 - d. Komunikasi Anak Bermasalah
 - e. Anak Menjadi Lebih Agresif

Tabel 2. Pengaruh Game Online (X) terhadap kesadaran Sholat 5 waktu (Y)

Variabel	r_s	t_{hitung}	T_{tabel}	Keputusan	Derajat Keeratan	Koefiseien Determinasi
X dan Y	0,626	4,317	4,16	Ha ditolak	Kuat	62,6 %

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2023.

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil perbandingan antara nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} , menghasilkan kesimpulan bahwa nilai $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $4,317 \geq 4,16$, perhitungan adalah 61.47%. sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya Pengaruh Game Online (χ) secara simultan berpengaruh positif terhadap Kesadaran[26] Sholat 5 Waktu (γ). Dilihat dari nilai signifikansi Pengaruh Game Online (χ) adalah $0,046 \leq 0,05$, artinya Pengaruh Game Online (χ) signifikan terhadap Kesadaran Sholat 5 Waktu (γ)[27]. Maka, kesimpulannya ialah Pengaruh Game Online (χ) secara simultan berpengaruh positif[28] dan signifikan terhadap Kesadaran Sholat 5 Waktu (γ)[29].

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penyebab siswa kelas IX A di SMPN 41 Bandung terpengaruh game online karena kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat sehingga memudahkan para siswa untuk mengakses dan memainkan game online dimana pun dan kapan pun.
2. Durasi memainkan game online mempengaruhi seorang siswa menjadi kecanduan game online, berdasarkan hasil tabel bahwa siswa kelas IX A di SMPN 41 Bandung memiliki responden dari 32 orang sebanyak 19 orang memiliki frekuensi tinggi yang menghabiskan 5 jam dalam sehari bermain game online, 7 orang memiliki frekuensi sedang yang menghabiskan 3 jam dalam sehari bermain game online, dan 6 orang memiliki frekuensi rendah yang menghabiskan 1 jam dalam sehari bermain game online.
3. Dampak game online mempunyai sisi positif dan negatif, namun dalam penelitian ini bermain game online berdampak negatif terhadap kesadaran sholat 5 waktu, siswa kelas IX A di SMPN 41 Bandung banyak menghabiskan bermain game online tanpa memperhatikan waktu untuk beribadah dengan tepat waktu.
4. Berdasarkan hasil uji F diketahui nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} maka didapatkan hasil bahwa nilai $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $4,317 \geq 4,16$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengaruh *Game Online* (χ) secara simultan berpengaruh positif terhadap Kesadaran Sholat 5 Waktu (γ). Dilihat dari nilai signifikansi Pengaruh *Game Online* (χ) adalah $0,046 \leq 0,05$, artinya Pengaruh *Game Online* (χ) signifikan terhadap Kesadaran Sholat 5 Waktu (γ). Maka, kesimpulannya ialah Pengaruh *Game Online* (χ) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesadaran Sholat 5 Waktu (γ). Hal ini menunjukkan bahwa seberapa besar pengaruh dimensi dari Pengaruh *Game Online* terhadap Kesadaran Sholat 5 Waktu adalah sangat berpengaruh dikarenakan melihat dari signifikannya variabel Pengaruh *Game Online* (χ) yang dibagi menjadi beberapa bagian terhadap Kesadaran Sholat 5 Waktu (γ). Dan juga berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa diperoleh angka r^2 (*R Square*) sebesar 0,626 atau (62,6%). Hal ini menunjukkan bahwa persentase pengaruh variabel Pengaruh *Game Online* (χ) terhadap variabel Kesadaran

Sholat 5 Waktu (γ) sebesar 62,6%. Itu berarti bahwa Kesadaran Sholat 5 Waktu (γ) sebesar 62,6% dapat dijelaskan oleh variabel independen yaitu Pengaruh *Game Online* (χ). Sedangkan sebesar 59,7% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Sehingga dapat ditarik kesimpulannya bahwa terjadi pengaruh yang kuat dari pengaruh *game online* terhadap kesadaran sholat 5 waktu.

Acknowledge

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penelitian ini sehingga dalam pengerjaan skripsi ini diberikan kelancaran dan kemudahan hingga akhir.

Daftar Pustaka

- M. Á. Murga-Menoyo, "Learning for a sustainable economy: Teaching of green competencies in the university," *Sustainability (Switzerland)*, vol. 6, no. 5, pp. 2974–2992, 2014, doi: 10.3390/su6052974.
- A. Alhamuddin, "TRANSDICIPLINARY: MODEL PENGEMBANGAN KURIKULUM BERORIENTASI KEBUTUHAN Alhamuddin," vol. 2, pp. 55–64, 2017.
- A. Alhamuddin, "Studi Perbandingan Kurikulum Pendidikan Dasar Negara Federasi Rusia dan Indonesia," vol. 3, no. 2, pp. 2406–775, 2017.
- B. Alhamuddin, Alhamuddin, Bukhori, "The Effect of Multiple Intelligence-Based Instruction on Critical Thinking of Full Day Islamic Elementary Schools Students," vol. 21, no. 1, pp. 31–40, 2016.
- N. H. Musaddin and H. Zulkifli, "Kaedah-kaedah Pengajaran Guru Kelas al-Quran dan Fardu Ain (KAFA) dalam Mengajar Tilawah al-Quran [Kelas al-Quran dan Fardu Ain (KAFA) Teacher's Teaching Methods in Teaching al-Qur'an Recitation]," *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences*, vol. 6, no. 2, pp. 16–27, 2023, [Online]. Available: <http://www.bitarajournal.com>
- A. Alhamuddin, "Merawat Jiwa Menjaga Tradisi: Dzikir Dan Amal Thariqah Qadiriyyah Naqshabandiyah Dalam Rehabilitasi Korban NAPZA Sebagai Terapis Ala Islam Nusantara," *S o s i a l B u d a y a : M e d i a K o m u n i k a s i I l m u - I l m u S o s i a l d a n B u d a y a*, vol. 12, no. 1, pp. 1–11, Jan. 2015, Accessed: Jul. 18, 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/1927/1337>
- A. Alhamuddin, *Politik Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Indonesia Sejak Zaman Kemerdekaan Hingga Reformasi (1947-2013)*. Jakarta: Prenada Kencana, 2019.
- Mega Nur 'Afni and Nadri Taja, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius dalam Film Omar dan Hana," *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, pp. 57–64, Jul. 2022, doi: 10.29313/jrpai.v2i1.986.
- U. Nurul Huda, Y. Azhary, D. Dewantara, J. H. Brigjend Hasan Basry, B. Utara, and K. Banjarmasin, "Impulse and Momentum Linear Teaching Materials with Al-Quran Verses to Practice Problem Solving Skills of Students: Practicality and Effectiveness," 2022, doi: 10.30599/jipfri.v6i2.1304.
- O. Goldstein, "A project-based learning approach to teaching physics for pre-service elementary school teacher education students," *Cogent Education*, vol. 3, no. 1, 2016, doi: 10.1080/2331186X.2016.1200833.
- I. Solihah, I. Asikin, and E. Surbiantoro, "Nilai-nilai Pendidikan Akhlak Terkait Keutamaan Rasa Malu dalam Kitab Adab Riyadhush Shalihin," *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 57–62, Oct. 2021, doi:

10.29313/jrpai.v1i1.222.

M. Alifuddin, A. Alhamuddin, A. Rosadi, and U. Amri, "Understanding Islamic Dialectics in The Relationship with Local Culture in Buton Architecture Design," *KARSA: Journal of Social and Islamic Culture*, vol. 29, no. 1, pp. 230–254, Jun. 2021, doi: 10.19105/karsa.v29i1.3742.

Riska Astyani, A. Halimi, and A. Saepudin, "Nilai-nilai Pendidikan dari Q.S. Fushshilat Ayat 30-32 tentang Iman dan Istiqomah terhadap Pendidikan Akidah," *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 21–26, Jul. 2021, doi: 10.29313/jrpai.v1i1.40.

Alhamuddin Alhamuddin, Abdul Rohman, and Ahmad Fanani, "Developing a Project-Based Learning Model for Slow Learners in Higher Education," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, vol. 6, no. 2, pp. 86–96, Apr. 2022, doi: 10.35316/jpii.v6i2.404.

A. Alhamuddin, "Desain Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Siswa Sekolah Dasar," vol. 2, no. 2, pp. 180–201, 2016.

D. Nuriten, D. Mulyani, Alhamuddin, and A. N. Permatasari, "Kearifan Lokal Sebagai Media Pendidikan Karakter Antikorupsi pada Anak Usia Dini Melalui Strategi Dongkarak," *Integritas Jurnal Anti Korupsi*, vol. 2, no. 1, pp. 135–154, 2016, [Online]. Available: <https://acch.kpk.go.id/id/jurnal-integritas-volume-02/nomor-1>

M. Alifuddin, A. Alhamuddin, and N. Nurjannah, "School of Anak Laut (Sea Children): Educational Philanthropy Movement in Bajo Community of Three-Coral World Center," *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, vol. 6, no. 1, pp. 164–179, Jun. 2021, doi: 10.25217/ji.v6i1.1057.

A. Alhamuddin, "Abd Shamad al-Palimbani's Islamic education concept: Analysis of Kitab Hidayah al-Sālikin fi Suluk Māsālāk lil Muttāqin," *Qudus International Journal of Islamic Studies*, vol. 6, no. 1, pp. 89–102, 2018, doi: 10.21043/qijis.v6i1.3717.

Alhamuddin, A. Fanani, I. Yasin, and A. Murniati, "Politics of Education in Curriculum Development Policy in Indonesia from 1947 to 2013: A Documentary Research," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 9, no. 1, pp. 29–56, Jun. 2020, doi: 10.14421/jpi.2020.91.29-56.

A. Alhamuddin, E. Surbiantoro, and R. Dwi Erlangga, "Character Education in Islamic Perspective," 2022.

A. Alhamuddin, "4-Kurikulum Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Mutu Dan Relevansi," vol. 3, no. April, pp. 1–15, 2016.

A. Alhamuddin, H. Aziz, D. Nur Inten, and D. Mulyani, "Pemberdayaan Berbasis Asset Based Community Development (ABCD) untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Madrasah di Era Industri 4.0," *International Journal of Community Service Learning*, vol. 4, no. 4, pp. 321–331, 2020, doi: 10.23887/ijcsl.v4i4.

A. Alhamuddin, D. N. Inten, R. Adwiyah, A. Murniati, and A. Fanani, "Academic Fraud during the Covid-19 Pandemic for High School Students," *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, vol. 5, no. 2, pp. 233–251, Jan. 2023, doi: 10.33367/ijies.v5i2.3062.

Alhamuddin and F. F. R. S. Hamdani, "Hidden Curriculum: Polarisasi Pesantren dalam Upaya Membentuk Kesalehan Individu Dan Sosial (Case Study Pondok Modern Darussalam Gontor Ponorogo)," *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, vol. 5, no. 1, pp. 50–65, 2018, [Online]. Available:

<http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/murabbi/article/view/3351>

A. Alhamuddin, Andi Murniati, Eko Surbiyantoro, and Dewi Mulyani, "Developing Core Competencies for Islamic Higher Education in Indonesia in the Era of Industrial Revolution 4.0," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, vol. 5, no. 2, pp. 136–152, Mar. 2021, doi: 10.35316/jpii.v5i2.279.

A. Brunold, "Civic Education for Sustainable Development and its Consequences for German Civic Education Didactics and Curricula of Higher Education," *Discourse and Communication for Sustainable Education*, vol. 6, no. 1, pp. 30–49, 2015, doi: 10.1515/dcse-2015-0003.

christopher nordlinger, "The Promise of Education," *Yearbook of the National Society for the Study of Education*, vol. 107, no. 2, pp. 110–112, 2008, doi: 10.1111/j.1744-7984.2008.00176.x.

A. Alhamuddin, F. F. R. S. Hamdani, D. Tandika, and R. Adwiyah, "Developing Al-Quran Instruction Model Through 3a (Ajari Aku Al-Quran or Please Teach Me Al-Quran) To Improve Students' Ability in Reading Al-Quran At Bandung Islamic University," *International Journal of Education*, vol. 10, no. 2, pp. 95–100, 2018, doi: 10.17509/ije.v10i2.8536.

A. Alhamuddin and R. S. Y. Zebua, "Perceptions of Indonesian Students on the Role of Teachers in Offline and Online Learning During the Covid-19 Pandemic Period," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 4, p. 834, Dec. 2021, doi: 10.33394/jk.v7i4.3881.