

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat intensitas bermain *game online* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta berada pada kategori sedang. Hal ini dilihat dari hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, yang mana dari 41 siswa, sebanyak 28 siswa berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 68,3 %.
2. Tingkat minat membaca Al-Qur'an siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta berada pada kategori sedang. Hal ini dilihat dari hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, yang mana dari 41 siswa, sebanyak 26 siswa berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 63,4%
3. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta terdapat pengaruh yang sangat lemah yaitu 1,2 % bahkan bisa dikatakan tidak terdapat pengaruh karena persentase yang sangat lemah atau kecil. Dengan demikian antara intensitas bermain *game online* dengan minat membaca Al-Qur'an siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tidak terdapat pengaruh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di laksanakan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Masih banyak terdapat kekurangan dalam penelitian yang peneliti lakukan, diharapkan apabila dilakukan penelitian selanjutnya agar lebih memperhatikan responden saat mengisi angket yang di bagikan, karena masih banyak responden yang mengisi angket dengan asal-asalan dan menganggap mengisi angket hanya sekedar di isi saja.
2. Guru di sekolah sebagai orangtua kedua bagi siswa hendaknya ikut ambil peran dalam membimbing siswa dalam pengetahuan dan kegunaan internet maupun *game online* serta mengarahkan anak untuk menggunakan *game online* ke arah yang positif dan menjelaskan kepada siswa bahwa lebih baik membaca Al-Qur'an ketimbang bermain *game online*.
3. Untuk orang tua agar selalu meberikan pengawasan terhadap anak dan memberi perhatian yang sangat tinggi kepada anak agar orang tua dan anak menjadi lebih dekat. Memberikan waktu untuk anak bermain *game online* serta mengontrol waktu anak tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa orangtua tidak melarang anak bermain *game online* namun memberikan waktu sehingga anak bisa belajar bertanggung jawab terhadap waktu yang telah diberikan oleh orangtua. Orangtua hendaknya juga membaca Al-Qur'an agar anak bisa mencotoh apa yang dilakukan oleh orangtuanya tersebut.

C. Kata Penutup

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur’an pada siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta”. Dalam penelitian ini peneliti sudah berusaha keras untuk memaksimalkan penyusunan skripsi, akan tetapi peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak, guna perbaikan untuk penelitian yang akan datang.

Tak lupa peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu dan mendukung terutama untuk bapak dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini bisa bermanfaat bagi semua yang berkepentingan terkhusus bagi peneliti sendiri.