

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, hasil analisis data dan hipotesis penelitian yang diajukan dari data yang diambil pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Dukun Magelang maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan *game online* siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang berada dalam kategori tinggi. Hal ini dilihat dari hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, dimana jumlah siswa kelas X sebanyak 32 siswa berada pada kriteria tinggi dengan persentase penggunaan *game online* sebesar 61,5%.
2. Minat membaca Al-Qur'an siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang berada dalam kategori sedang. Hal ini dilihat dari hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, dimana jumlah siswa kelas X sebanyak 27 siswa berada pada kriteria sedang dengan persentase minat membaca Al-Qur'an sebesar 51,9%.
3. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an. Sumbangan pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang sebesar 18,8%, sedangkan 82,2% dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Hendaknya siswa lebih pintar dalam memilih permainan yang akan dimainkan yaitu permainan yang tidak hanya membuat pemainnya fokus dengan game itu saja melainkan juga bisa bersosialisasi terhadap lingkungan sekitar dan tidak mengganggu aktivitas keagamaan seperti membaca Al-Qur'an, sehingga akan mempunyai dampak pengaruh yang positif untuk diri sendiri.
2. Untuk Orang tua agar selalu memberikan pengawasan terhadap anak dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga anak menjadi lebih terbuka terhadap orang tua, dan berikan waktu kepada anak untuk bermain *game online*, serta tegaskan kepada anak untuk tidak bermain di luar waktu yang telah disepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak melarang tetapi memberikan waktu sehingga mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.
3. Hendaknya guru di sekolah ikut pula berperan serta dalam membimbing siswa terutama banyak memberikan pengarahan dan pendidikan tentang kegunaan internet yang bukan hanya untuk bermain melainkan juga dapat memberikan berbagai informasi mengenai pengetahuan serta memberikan

penjelasan bahwa siswa agar lebih mementingkan membaca Al-Qur'an daripada bermain *game online*.

C. Kata Penutup

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak karunia dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang" sesuai dengan waktu yang telah ditargetkan. Masih banyak sekali kekurangan dalam penelitian ini sehingga butuh kritik dan saran dari semua pihak untuk membangun, untuk perbaikan penelitian yang akan datang.

Peneliti ucapkan terima kasih kepada ibu dosen pembimbing dan teman-teman yang telah memberikan solusi serta masukan hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga hasil penelitian ini bisa bermanfaat bagi semua yang berkepentingan khususnya bagi peneliti sendiri.