

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh pengguna bermain *game online* terhadap minat membaca al-qur'an (studi di MTs Miftahul Ulum Kab.Bekasi) diperoleh data sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian dapat dilihat intensitas Bermain *Game Online* MTs Miftahul Ulum Kab. Bekasi berada dalam kategori cukup atau sedang. diperoleh nilai 78,5. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa sample berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian maka Bermain *Game Online* berada pada kualifikasi yang baik.
2. Berdasarkan penelitian dapat dilihat Membaca Al-Qur'an di sekolah MTs Mifthul Ulum Kab. Bekasi memiliki pengaruh yang cukup atau sedang. Hal ini terbukti dengan nilai dan hasil normalitas X^2 hitung $(3,19) < X^2_{\text{tabel}} (7,815)$, dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa sample berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
3. Berdasarkan penelitian dapat dilihat Pengaruh pengguna Bermain *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an di sekolah MTs Mifthul Ulum Kab. Bekasi memiliki pengaruh yang cukup atau

sedang. Hal ini *terbukti* dengan nilai koefisien korelasi (“r”) sebesar 0,45. Nilai tersebut berada pada interval 0,40 - 0,60 yang interpretasinya dalam kategori sedang/cukup. Dengan demikian Pengaruh Bermain *Game Online* 20,25% terhadap Minat Membaca Al-Qur’an 79,75% dipengaruhi oleh faktor lain. Jadi kesimpulannya, hipotesis $t_{hitung} = 2,56$ dan $t_{tabel} = 1,705$, dimana $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} . Maka dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh pengguna bermain *game online* terhadap minat membaca al-qur’an (studi di MTs Miftahul Ulum Kab.Bekasi) maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Hendaknya siswa lebih pintar dalam memilih permainan yang akan dimainkan yaitu
 - a. Permainan yang tidak hanya membuat permainannya fokus dengan game itu saja melainkan juga bisa bersosialisasi terhadap lingkungan sekitar.
 - b. Tidak mengganggu aktifitas keagamaan seperti membaca Al-Qur’an, sehingga akan mempunyai dampak pengaruh yang positif untuk diri sendiri.

2. Kepada Orang tua
 - a. agar selalu memberikan pengawasan terhadap anak dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga anak menjadi lebih terbuka terhadap orang tua
 - b. 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 kepada sekolah
 - a. Guru 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 harus lebih mementingkan membaca Al-Qur'an dari pada bermain game.
 - b. Kepada pengelola madrasah hendaknya mengupayakan memperhatikan lingkungan dan bermainnya siswa.