

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisa data yang telah diperoleh serta pembahasan yang telah dibuat, peneliti menyimpulkan:

1. Hasil dari data tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin dengan tingkat presentase 5,9% pada kategori rendah sebanyak 3 siswa, dengan presentase 78,4% pada kategori sedang sebanyak 40 siswa, dan dengan presentasi 15,7% pada kategori tinggi sebanyak 8 siswa. Dari paparan tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas tingkat intensitas bermain *game online* dalam kategori sedang.
2. Hasil dari data tingkat minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin dengan tingkat persentase 9,8% pada kategori rendah sebanyak 5 siswa, dengan persentase 78,4% pada kategori sedang sebanyak 40 siswa, dan dengan persentase 11,8% pada kategori tinggi sebanyak 6 siswa. Dari paparan tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas tingkat minat membaca Alquran dalam kategori sedang.
3. Hasil dari olah data Berdasarkan tabel terlihat bahwa nilai $F_{hitung} = 7.398 > F_{tabel} = 4,04$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,009 < 0,05$ dengan demikian, berdasarkan hasil dari pengolahan data yang diperoleh peneliti, hipotesis yang mengatakan “ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam

Banjarmasin” atau H_a dapat diterima atau juga dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel. Adapun tingkat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran pada siswa MTs Babussalam Banjarmasin sebesar 0,131 atau 13,3 % adapun 0,869 atau 86,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain, yang mana pada penelitian ini tidak diteliti oleh peneliti.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah di peroleh, peneliti ingin memberikan rekomendasi. Semoga rekomendasi ini bersifat membangun, diantaranya :

1. Bagi sekolah agar dapat mengembangkan kurikulum dalam rangka menarik minat siswa dalam membaca Alquran.
2. Bagi guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran, penerapan metode yang tepat dan inovatif serta pemberian motivasi kepada siswa dalam hal membaca Alquran.
3. Bagi orang tua siswa agar memberikan ketegasan kepada anak agar tidak bermain melebihi waktu yang telah disepakati bersama. Dalam hal ini menunjukkan bahwa orang tua tidak menyatakan larangan dan anjuran dalam *bermain game online*.
4. Bagi siswa agar bertanggung jawab atas waktu yang dimiliki khususnya disekolah MTs Babussalam Banjarmasin, serta jangan terlalu lama dalam

bermain *game online* hingga mengabaikan kewajiban sebagai siswa dan Muslim yang baik.

5. Bagi penelitian selanjutnya untuk dapat menambah variabel lain yang memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap minat membaca Alquran dan mungkin dengan cakupan yang lebih luas. Selain itu, disarankan untuk mengambil sampel yang lebih banyak, hal ini bertujuan untuk keakuratan data yang lebih baik dalam penelitiannya.