

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian penulis tentang pengaruh game online terhadap peningkatan minat membaca Al-Quran murid di TPQ Nurul Yaqin srikandang bangsri jepara, penulis menyimpulkan bahwa :

1. Hasil angket tentang game online di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara dikategorikan cukup. Hal ini dibuktikan dengan interval 66 – 76 dengan nilai rata-rata 76 yang dapat artikan bahwa sebagian besar murid TPQ Nurul Yaqin jarang bermain game online tetapi ada beberapa anak yang pernah bermain tetapi tidak menjadi rutinitas dikarenakan lingkungan TPQ Nurl Yaqin berada di daerah terpencil dimana akses mendapatkan internet sangat sedikit
2. Hasil angket tentang minat membaca Al-Quran di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara dikategorikan baik. Hal ini dibuktikan dengan interval 76 – 87 dengan nilai rata-rata 80 yang menunjukkan bahwan murid TPQ Nurl Yaqin masih berminat membaca Al Quran dikarenakan lingkungan yang mendukung dimana ayah dan ibunya sebagian besar bisa membaca AL Qur'an
3. Terdapat pengaruh negatif antara hasil pengaruh game online terhadap peningkatan minat membaca Al-Quran di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara. Hal ini dibuktikan dengan persentase hasil tes pengaruh game online terhadap minat membaca Al-Quran yang termasuk kategori

kurang yaitu pada interval 62 – 68 dengan rata-rata 62. Hal ini menunjukkan bahwa bermain game dapat memberikan pengaruh negatif terhadap minat membaca AL Qur'an.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh game online terhadap peningkatan minat membaca Al-Quran murid di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Hendaknya murid di tpq nurul yaqin mengurangi intensitas bermain game, mencari kesibukan lain agar terlepas dari kecanduan bermain game, meningkatkan prestasi akademik, pintar memilih waktu dan jenis permainan yang lebih edukatif dan berhati-hati dengan radiasi media visual video game, karena bisa mengganggu kerja tubuh dan otak.
2. Untuk orang tua agar selalu memberikan pengawasan terhadap anak dan saling berkomunikasi 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 pada anak untuk tidak bermain diluar waktu yang telah disepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak melarang tetapi memberikan waktu sehingga mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimiliki.
3. Hendaknya guru juga ikut berperan serta dalam membimbing murid terutama dalam memberikan pengarahan pendidikan tentang kegunaan

internet yang bukan hanya untuk bermain tetapi juga dapat memberikan informasi mengenai pengetahuan serta memberikan penjelasan bahwa murid agar lebih mementingkan membaca Al-Quran dari pada bermain game online.

C. Penutup

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Peningkatan Minat Membaca Al-Quran Murid di TPQ Nurul Yaqin Srikandang Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017” sesuai waktu yang telah ditargetkan. Masih banyak sekali kekurangan dalam penelitian ini sehingga butuh kritik dan saran dari semua pihak untuk membangun yang bersifat positif untuk perbaikan peneliti yang akan datang.

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