

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan kesimpulannya sebagai berikut :

1. Intensitas bermain *game online* pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan dengan skor item pernyataan rata-rata atau mean 117.13. Intensitas bermain *game online* dilihat melalui keempat indikator yaitu aspek perhatian, penghayatan, frekuensi, dan durasi atau lama waktu dengan presentase skor sebanyak 68% berada dalam kategori sedang.
2. Kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan dalam data presentase interval termasuk dalam kategori sedang dengan mean atau rata-rata sebanyak 113.50. Kebiasaan membaca al-Qur'an diukur melalui empat aspek yaitu aspek kontinuitas, konsistensi, kesungguhan dan perencanaan dengan presentase skor 70%.
3. Hasil penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an menunjukkan bahwa variabel intensitas terhadap variabel kebiasaan memiliki pengaruh yang tidak signifikan sehingga tidak dapat dinyatakan memiliki pengaruh antara keduanya. Hal ini dilihat berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana

pada tabel koefisien atau 4.20 menunjukkan bahwa sig adalah 0,391 yang merupakan lebih dari 0,05 maknanya apabila sig lebih dari 0,05 maka tidak terdapat pengaruh antara keduanya. Terdapat faktor lain yang menyebabkan siswa membaca al-Qur'an seperti mengikuti perintah orang tua untuk senantiasa membaca al-Qur'an.

## **B. SARAN**

### **1. Bagi Akademisi dan Peneliti**

Penelitian ini membahas tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan pada hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara kedua variabel intensitas bermain *game online* terhadap variabel kebiasaan membaca al-Qur'an sehingga memberikan ruang kesempatan bagi peneliti selanjutnya untuk mencari penyebab lain siswa yang tidak bermain *game online*.

### **2. Bagi Pengambil Kebijakan**

Penelitian ini menjelaskan bahwa *game online* dan kebiasaan membaca al-Qur'an masih dalam kategori sedang sehingga bagi pembuat kebijakan dapat dijadikan acuan untuk menetapkan sebuah aturan dalam mengembangkan kreativitas dan bakat siswa.