

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan penelitian mengenai hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan minat belajar Al-Qur'an memperoleh nilai Person Correlation sebesar 0,094 dimana hal tersebut masuk kedalam kategori korelasi yang sangat rendah, dan diperoleh nilai Koefisien Determinasi (*R Square*) sebesar 0,676 yang mengandung arti bahwa kebiasaan bermain *gadget* berkontribusi terhadap minat belajar Al-Qur'an sebesar 67,6% sedangkan 32,4% dipengaruhi variabel lain.

Pada uji signifikan diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $5,821 > t_{tabel}$  1,990 maka dapat diambil keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *gadget* dengan minat belajar Al-Qur'an di SMAN 1 SETU.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *gadget* dengan minat belajar Al-Qur'an di SMAN 1 SETU.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan diatas maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi para orang tua siswa agar hendaknya lebih mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* pada anaknya serta ajarkanlah Al-Qur'an pada anak sejak usia dini, sehingga tidak selalu mengejar dunia dari pada akhirat.
2. Bagi pihak sekolah dan untuk penulis pribadi agar hasil penelitian ini bisa menjadi informasi dan rujukan terbaru sehingga ke depannya kita dapat membatasi penggunaan *gadget* dan menggunakan *gadget* sebaik mungkin pada diri sendiri maupun para siswa-siswi serta mempelajari Al-Qur'an.
3. Bagi penulis selanjutnya, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan untuk membandingkan antara SMAN 1 SETU dengan wilayah lain atau jenis sekolah yang berbeda.