

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai “Dampak Gadget Yang Bernuansa Keagamaan Islam Terhadap Peningkatan Karakter Religius Dan Keefektifan Menghafal Surat Pendek Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas IV di MI NU 02 Purwosari Kudus”. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gadget ini sangat berdampak terhadap keagamaan (religius) sehingga melibatkan beberapa pihak diantaranya peserta didik dan guru. Berikut beberapa dampak positif dan dampak negatif sebagai berikut;
  - a. Terdapat tiga dampak positif gadget terhadap karakter religius kelas IV di MI NU 02 Purwosari Kudus yaitu (1) belajar pendidikan agama Islam melalui online, (2) komunitas belajar online melalui grup whatsapp, (3) melek teknologi.
  - b. Terdapat lima dampak negatif gadget terhadap karakter religius kelas IV di MI NU 02 Purwosari Kudus diantaranya (1) malas ibadah (2) adanya konten dewasa, (3) rusaknya moral, (4) etika rendah, (5) kecanduan gadget.
2. Dampak gadget sangat mempengaruhi keefektifan bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar terutama dalam menghafal surat pendek pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadits kelas IV.
  - a. Terdapat dua dampak positif media sosial terhadap keefektifan menghafal surat pendek kelas IV di MI NU 02 Purwosari Kudus yaitu (1) pengembangan keterampilan dari berbagai informasi pengetahuan melalui gadget, (2) siswa dapat mudah mengulang-ulang hafalan melalui teknologi handphone.
3. Terdapat satu dampak negatif gadget terhadap keefektifan menghafal surat pendek kelas IV di MI NU 02 Purwosari Kudus yaitu timbulnya rasa malas.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian “Dampak Gadget Yang Bernuansa Kegamaan Islam Terhadap Peningkatan Karakter Religius Dan Keefektifan Menghafal Surat Pendek Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas IV di MI NU 02 Purwosari Kudus” , maka dapat

diajukan saran-saran dan diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi beberapa pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Madrasah

Sebuah lembaga pendidikan tidak akan bisa berjalan maksimal tanpa adanya seorang pemimpin. Dengan adanya hal tersebut alangkah baiknya hasil dari penelitian ini dijadikan pedoman lembaga pendidikan agar memberikan pengarahan kepada orang tua tentang penggunaan handphone bahayanya dampak penggunaan gadget supaya diluar sekolah memberikan pendampingan secara maksimal kepada putra putrinya.

2. Bagi Guru

Pembelajaran yang berkualitas tidak lepas dari peran guru. Dengan adanya hal tersebut guru bisa mengarahkan peserta didik dalam penggunaan sosial media agar dimanfaatkan sebaik-baiknya supaya peserta didik mampu memanfaatkan handphone dengan baik.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu memilih atau memfilter dampak negatif maupun positif dari penggunaan sosial media agar peserta didik bisa belajar sesuai dengan pengarahan guru dan orang tua.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai inspirasi dalam melakukan kegiatan di bidang pendidikan. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini bukanlah hasil penelitian yang sempurna. Jadi perlu dijadikan peningkatan bagi peneliti selanjutnya.

### C. Penutup

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan ridho dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Dampak Gadget Yang Bernuansa Kegamaan Islam Terhadap Peningkatan Karakter Religius Dan Keefektifan Menghafal Surat Pendek Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas IV di MI NU 02 Purwosari Kudus”. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dalam memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi pembaca khususnya bagi peneliti. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu

peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan, Aamiin.

