

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian serta uji hipotesis yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari tingkat intensitas bermain *game online* siswa kelas V dan VI di SD Muhammadiyah 2 Karangajen Kota Yogyakarta dalam kelas interval 73 – 79 dengan jumlah frekuensi paling tinggi 17 siswa kategori tinggi, sedangkan jika melihat nilai meannya yaitu 72,46 berada di antara kelas kelas 66 – 72] maka intensitas bermain *game online* dikategorikan sedang.
2. Hasil dari tingkat motivasi belajar siswa SD Muhammadiyah 2 Karangajen Kota Yogyakarta dalam kelas interval 75 – 79 dengan jumlah frekuensi paling tinggi 19 siswa, jika di persentasekan menjadi 38%, sedangkan jika melihat dari nilai mean yaitu 75,64 yang berada di antara kelas 75 -79, maka motivasi belajar siswa dalam katagori sedang.
3. Terdapat Pengaruh yang signifikan variabel *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari uji regresi pada tabel anova yang hasilnya $0,048 < 0,05$, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas maka peneliti memberikan saran-saran, sebagai berikut:

1. Siswa

Bermain *game online* bagaimanapun jugamemiliki dampak positif dan negatif, oleh sebab itu di sarankan kepada siswa agar bisamemanfaatkan waktu dengan lebih baikseperti belajar dan mengerjakan tugas-tugas dibandingkan bermain *game online*.

2. Guru dan Orang Tua

Sebagai orang yang lebih dewasa baik guru maupun orang tua, harus saling berkontribusi dalam mendidikan dan mengawasi anak-anak yang ada di lingkungan sekolah maupun di luar.

3. Peneliti selanjutnya

Diharapkan lebih mengembangkan lagi penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi siswa, baik dalam hal teori yang mendukung, jumlah sampel, metode penelitian, jumlah refrensi maupun dalam hal jumlah variabel yang diteliti.

C. Kata Penutup

Demikian yang dapat peneliti paparkan mengenai hasil skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Pengamalan Ibadah Shalat Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Tentunya masih banyak memiliki kekurangan dan kelemahan karena terbatasnya pengetahuan

dan kurangnya rujukan atau referensi. Penulis berharap para pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya skripsi berikutnya. Semoga skripsi ini berguna bagi penulis dan juga para pembaca pada umumnya.