

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menyebar kuesioner pernyataan oleh peneliti mengenai pengaruh adiksi game online pada tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat adiksi game online siswa SD Muhammadiyah Tamantirto adalah rendah yakni 30 dari 61 responden yang diteliti.

Kemudian untuk tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto sendiri mayoritas memiliki tingkat religiusitas yang tinggi. Sementara untuk pengaruh adiksi game online terhadap tingkat religiusitasnya, memiliki pengaruh yang signifikan namun tingkat pengaruhnya masih tergolong rendah hal ini dapat dilihat melalui uji parsial yang peneliti lakukan mendapati nilai signifikansi sebesar 0,004 sangat mendekati 0,005.

Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan antara adiksi game online dengan tingkat religiusitas mayoritas sampel respondennya memiliki adiksi game online yang rendah dan tingkat religiusitas yang tinggi.

5.2 Saran

Dari hasil kesimpulan dari penelitian ini, peneliti memiliki saran yang peneliti berikan kepada penelitian selanjutnya dan kiranya bermanfaat untuk beberapa pihak :

5.2.1 Bagi SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul untuk lebih sering memberikan edukasi dalam penggunaan gadget yang menjurus pada anak bermain game online. Saran ini peneliti berikan karena walaupun dari

sekolah sudah melarang untuk membawa gadget namun di luar sekolah anak masih lebih sering mengakses game online dengan gadgetnya

5.2.2 Bagi orang tua siswa SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul untuk lebih mengawasi intensitas anak dalam bermain game online baik di gadget atau di warung game online, terlebih dewasa ini anak usia dini sudah dibekali smartphone. Hal ini peneliti sarankan karena dalam keseharian anak pastinya orang tua tak lupus dari berkomunikasi dengan anak dan bahkan bisa lebih intensif ketimbang pihak sekolah.

5.2.3 Bagi penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk bisa lebih memperluas objek penelitian. Hal ini peneliti sarankan karena dewasa ini sangat marak pergaulan dengan menggunakan smartphone yang memiliki efek yang beragam, tentu saja dalam hal ini adalah anak usia dini yang belum bisa memilah mana yang baik dan buruk.