

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka penulis dapat menarik kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Sebagian besar responden mengalami tingkat pengaruh bermain game online masuk dalam kategori sedang sebanyak 38 orang (65,5%). Kondisi ini menunjukkan bahwa mahasiswa Fakultas Agama Islam yang menjadi responden dalam penelitian ini cukup terpengaruh oleh permainan game online.
2. Sebagian besar responden mengalami tingkat pengaruh sedang terhadap pelaksanaan sholat lima waktu sebanyak 35 orang (60,3%). Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan game online cukup memberikan pengaruh negatif terhadap pelaksanaan sholat lima waktu secara tepat waktu.
3. Hasil uji korelasi Pearson diperoleh nilai korelasi $-0,275$ dan signifikan pada $0,037$ (sig. $< 0,05$). Artinya bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan "Game Online tidak berpengaruh terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta" ditolak. Dengan kata lain, hasil penelitian menunjukkan game online berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

B. Saran

Sebagai penutup penelitian, penulis akan mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa

Hendaknya tetap mampu melakukan kontrol diri dalam pemanfaatan waktu untuk aktifitas yang berguna dan lebih bermanfaat guna meraih masa depan yang lebih baik dan memenuhi harapan orang tua. Ketika asyik bermain game online tetap mampu mengontrol waktu, tanpa mengabaikan kewajiban utama khususnya menjalankan sholat lima waktu dengan tepat waktu dan tetap belajar sebagai kewajiban utama seorang mahasiswa.

2. Bagi orang tua mahasiswa

Hendaknya para orang tua tetap menaruh perhatian dan pengawasan kepada anak-anaknya meskipun terpisah secara ruang dan waktu, misalnya tetap melakukan komunikasi melalui telepon untuk menanyakan kondisi dan perkembangan anaknya dalam menempuh studi.

3. Bagi pemilik/pengelola game online

Hendaknya memiliki tanggung jawab moral dan tidak hanya mengejar keuntungan bisnis semata, seperti misalnya melarang anak-anak sekolah bermain game online pada saat jam masuk sekolah.