

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, peneliti memperoleh kesimpulan yang diambil dari penelitian mengenai hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan “ada hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri”, diterima. Nilai koefisien korelasi sebesar $-0,379$ berada pada rentang $0,20 - 0,40$ yang berarti tingkat hubungannya lemah dan tanda negatif (-) pada $-0,379$ menunjukkan hubungan yang negatif. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif dengan kekuatan lemah yang signifikan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri.

B. Saran

1. Untuk mahasiswa IAIN Kediri yang bermain *game online*
Sebaiknya mahasiswa lebih bijaksana lagi dalam bermain *game online*, memanfaatkan waktunya sebaik mungkin dan menjalankan kewajiban

sebagai mahasiswa muslim yaitu disiplin dalam melaksanakan shalat lima waktu.

2. Untuk peneliti selanjutnya

Sebaiknya peneliti selanjutnya melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah dengan berbagai faktor lainnya seperti efek kognitif dan efek afektif. Serta diharapkan mampu memberikan motivasi kepada masyarakat umum terutama pelajar dan mahasiswa agar lebih bisa menghargai waktunya dalam bermain *game online*.