

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari perhitungan kenormalan data, bahwa variabel X dan variabel Y memiliki hasil data yang **normal**. Kehomogenitasan data yang sudah diteliti juga menghasilkan hasil yang **homogen** dengan kesimpulan, $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. **Koefisien determinasi** dari penelitian ini menghasilkan nilai $0,128 \times 100\% = 12,8\%$. Kemudian dari hasil perhitungan korelasi $r = 0,358$ termasuk kategori yang **rendah**. Lalu hasil analisis diperoleh nilai korelasi $r = 0,358$ lalu dihitung signifikasinya bahwasannya $t_{hitung} 2,172 > t_{tabel} 2,048$ dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka korelasi variabel X (bermain game online) dengan variabel Y (tingkat perkembangan motivasi belajar agama Islam) adalah **signifikan**. Dari perhitungan yang sudah terbukti dengan data-data yang ada, maka peneliti menyimpulkan bahwasannya hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap menurunnya motivasi belajar remaja Kampung Kedung Gede Rt002/Rw015 ada bernilai positif atau variabel X mempengaruhi variabel Y.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoretis
 - a. Pemilihan metode survei yang tepat dapat berhubungan dengan pencapaian tingkat perkembangan motivasi belajar remaja. Untuk pelajaran pendidikan

agama Islam, terdapat perbedaan motivasi belajar remaja. Pengambilan metode ini adalah pengumpulan data dengan menggunakan angket untuk meminta tanggapan dari responden tentang sampel.

b. Implikasi Praktis

- a. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan lagi bagi remaja. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang dilakukan terhadap tingkat perkembangan motivasi belajar dan supaya mampu meningkatkan akhlak remaja masing-masing.

C. Saran

Kesimpulan yang sudah penulis terakan di atas dapat diajukan beberapa saran sebagai beriku.

1. Kepada orang tua agar selalu mendampingi serta memperhatikan keadaan serta kebiasaan anaknya, supaya tidak sampai tergolong kepada remaja yang kecanduan dalam hal bermain *game online*.
2. Untuk segenap remaja, khususnya remaja Kampung Kedung Gede Rt002 harus menjadi penerus bangsa yang miliki diberbagai aspek. Jangan sampai *game online* yang bertujuan untuk menghibur malah menjadi pelebur masa depan.
3. Kepada jajaran pemerintah setempat, mungkin bisa mengawasi bahkan memberi ruang selagi belum sampai tahap kecanduan dan bernilai negatif

maka bisa saja mendukung. Dikarenkan mungkin bisa menjadi ladang ekonomi *game online* tersebut untuk remaja itu kedepannya. Akan tetapi jika sudah memasuki negatif harus mengambil kebijakan dan bahkan hukuman.

