

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis, bermain *game online mobile legends* siswa berada di tingkat “Sedang” dengan rata-rata nilai variabel berkisar 62.79 dan tingkat kecenderungan variabel *game online mobil legends* dengan jumlah frekuensi sebanyak 26 responden atau sekitar 66.7% dari total 39 responden.
2. Berdasarkan hasil analisis, kedisiplinan shalat siswa berada di tingkat “Sedang” dengan rata-rata nilai variabel berkisar 65.30 dan tingkat kecenderungan variabel *game online mobil legends* dengan jumlah frekuensi sebanyak 23 responden atau sekitar 59% dari total 39 responden.
3. Hasil penelitian pengaruh *game online mobile legends* terhadap kedisiplinan shalat siswa di MAN 1 Kota Tangerang adalah bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel *game online mobile legends* dengan variabel kedisiplinan shalat siswa yang berdampak negatif dari pengaruhnya.

Angka konstanta dari *unstandardized coefficient* dalam kasus ini nilainya sebesar 31.603, angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada

bermain *game online mobile legends* (X) maka nilai konsisten kedisiplinan shalat siswa (Y) adalah sebesar 31.603. perubahan rata-rata y terhadap perubahan satu unit x . Nilainya sebesar 0.537, angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% bermain *game online mobile legends* (X) maka kedisiplinan ibadah siswa akan menurun sebesar 0.537, karena nilai koefisiensi regresi bernilai plus (+), maka demikian dapat dikatakan bahwa *game online mobile legends* berpengaruh positif terhadap kedisiplinan shalat siswa.

Variabel *game online mobile legends* dan kedisiplinan ibadah shalat siswa terdapat hubungan yang signifikan dengan hasil uji hipotesis diperoleh analisis t tabel adalah 4,104 sedangkan nilai t hitung adalah 1,057 sehingga diketahui bahwa t hitung $>$ t tabel ($4,104 > 1,057$) dan nilai signifikansi adalah 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya variabel X (*Game Online Mobile Legends*) berpengaruh terhadap variabel Y (Kedisiplinan Shalat).

Berdasarkan hasil model summary uji regresi sederhana diatas dapat diketahui bahwa besarnya nilai korelasi dan besarnya hubungan persentase pengaruh *game online mobile legends* terhadap kedisiplinan shalat siswa dapat dilihat pada tabel R Square sebesar 0,313. Hal ini berarti bahwa besarnya persentase pengaruh *game online mobile legends* (variabel X) terhadap kedisiplinan ibadah shalat siswa (variabel Y) yaitu sebesar 31.3% dan 68,7% dipengaruhi oleh variabel lain.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberi beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, agar bisa manajemen waktu dengan baik dalam rangka meningkatkan kedisiplinan dalam beribadah shalat lima waktu baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah, baik disuruh shalat atau tidak dan jangan terlalu banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online mobile legends*, karena hal itu dapat memengaruhi kedisiplinan ibadah shalat.
2. Bagi guru dan sekolah, seyogyanya memberikan arahan terkait hal ini guna dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dalam beribadah di sekolah.
3. Bagi penulis selanjutnya, agar bisa terus melebarkan khazanah keilmuan dengan mencari faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi atau meningkatkan kedisiplinan shalat