

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat penulis simpulkan adalah motif mahasiswa UMY bermain judi bola *online* adalah terdiri dari motif informasi, motif identitas pribadi, motif integrasi dan interaksi sosial, dan motif hiburan. Faktor dominan mahasiswa UMY dalam bermain judi bola *online* adalah dalam rangka pemenuhan kebutuhan dan memuaskan rasa ingi tahu mereka tentang judi bola *online*. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dibenarkan bahwa Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Selain itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial yang berlangsung secara cepat.

B. SARAN

1. Sebaiknya pihak UMY sebagai lembaga pendidikan tinggi lebih memperdalam ajaran agama islam dan kemuhammadiyahannya untuk melakukan perbaikan karakter mahasiswa guna mencegah angka ketertarikan mahasiswa dalam bermain judi, dalam rangka mewujudkan tujuan utama lembaga UMY yakni Terwujudnya sarjana muslim yang berakhlak mulia, cakap, percaya diri, mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berguna bagi umat, bangsa dan kemanusiaan.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengganti metodologi penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif.