

BAB V

SIMPULAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan dari hasil pengujian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar -3,054 dengan signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil dari 0,05 sehingga, dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa variabel adiksi *game mobile legends* memiliki pengaruh pada variabel perilaku keagamaan. Apabila dilihat dari koefisien determinasi maka didapatkan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,250, sehingga variabel dependen (perilaku keagamaan) yaitu sebesar 25% sedangkan sisanya 75% dipengaruhi oleh variabel lain.

Tingkat adiksi *game mobile legends* mayoritas subjek pada penelitian ini adalah sedang dengan skor $58 \leq X \leq 79$, jumlah subjek pada tingkat sedang berjumlah 22 orang atau 73,33%. kemudian pada tingkat perilaku keagamaan mayoritas subjek pada penelitian ini berada pada tingkat sedang yaitu sebanyak 19 responden atau 63,33%. Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi variabel adiksi *game mobile legends* maka akan menurunkan variabel perilaku keagamaan.

5.2. Saran

Dari hasil kesimpulan penelitian ini, peneliti memiliki saran yang berkaitan dengan kepada penelitian selanjutnya dan kiranya bermanfaat untuk beberapa pihak.

- 5.2.1. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan melakukan penelitian dengan cara membandingkan. Angket/kuisisioner sebaiknya disebarakan bukan hanya kepada para komunitas *mobile legends* saja, alangkah baiknya jika sebagian disebarakan kepada orang yang tidak tergabung dalam komunitas seperti remaja di sekolah dan lainnya yang juga bermain *game mobile legends*.
- 5.2.2. Untuk orang tua, sebaiknya mengawasi dan mengingatkan anak-anaknya untuk mengurangi bermain game karena telah terbukti bahwa adiksi game dapat mempengaruhi penurunan pada perilaku keagamaan.