

## BAB V

### SIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan dari pembahasan penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media sosial terhadap disiplin belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi, dengan nilai probabilitas signifikansi sebesar  $0,000 < \alpha (0,05)$ .
2. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan game terhadap disiplin belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi, dengan nilai probabilitas signifikansi sebesar  $0,002 < \alpha (0,05)$ .
3. Variabel media sosial dan game online berpengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama atau secara simultan terhadap disiplin belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi, dengan nilai F hitung sebesar 23,645 dan nilai signifikansi  $0,000 < \alpha (0,05)$ . Hasil koefisien determinasi diketahui bahwa nilai *Adjusted R Square* adalah sebesar 0,550. Sehingga dapat diartikan bahwa kemampuan variabel Media Sosial dan Game Online dalam menjelaskan pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar adalah sebesar 0,550 atau 55,0%.

## **B. Saran**

### 1. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan disiplin belajar dan berusaha untuk dapat memanfaatkan waktu luang dengan cara yang bermanfaat, serta tidak bermain media sosial dan game online secara terus menerus.

### 2. Bagi guru

Guru diharapkan dapat memberikan stimulasi kepada siswa agar dapat meningkatkan disiplin belajar dan tidak mengalami ketergantungan media sosial dan game online.

### 3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar kebijakan peraturan batasan dalam menggunakan media sosial dan game online agar siswa dapat lebih disiplin dalam belajar.

### 4. Bagi peneliti terdahulu

Bagi peneliti selanjutnya, karena variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian ini memiliki koefisien determinasi sebesar 0,551 atau 55,1%, maka kedepannya perlu untuk dilakukan penelitian selanjutnya dengan memasukkan variabel-variabel lain yang yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## **C. Implikasi Penelitian**

Implikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Media sosial memiliki pengaruh terhadap disiplin belajar, dengan

demikian sekolah hendaknya dapat mengupayakan siswa agar tidak mengalami ketergantungan terhadap penggunaan media sosial, dengan cara memberikan nasehat kepada siswa ataupun menciptakan media pembelajaran menarik yang dapat diakses secara online, agar siswa dapat tertarik untuk mengaksesnya daripada bermain media sosial.

2. Game online memberikan pengaruh kepada disiplin belajar siswa, dengan demikian diharapkan agar guru dapat memberikan nasehat kepada peserta didiknya agar dapat bijak dalam bermain game online dengan tetap memperhatikan jadwal belajarnya.

