

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Tingkat kecanduan gawai pada pelajar Tamansiswa Mojokerto berada pada tingkat sedang. Penggunaan gawai tidak terlalu lama atau terlalu sedikit dalam menyita waktu. Rata-rata nilai kecanduan gawai adalah 4.095, dengan perbandingan 83, menghasilkan skor 49,34 yang berada di antara rentang skor 43-67. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan gawai di SMP Tamansiswa diklasifikasikan sebagai sedang.
2. Pengamalan ibadah pada siswa tidak bisa dikatakan tinggi atau rendah, namun dapat dikategorikan sebagai sedang. Skor pengamalan ibadah berada dalam rentang 29-44, dengan nilai rata-rata sebesar 2,961 dari 83 siswa, yang setara dengan 35,6, dapat disimpulkan bahwa pengamalan ibadah di SMP Tamansiswa Mojokerto dapat dikatakan sedang.
3. Berdasarkan hasil hipotesis, H_a diterima dan H_o ditolak, menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kecanduan gawai dan pengamalan ibadah di SMP Tamansiswa Mojokerto. Nilai korelasi Pearson antara keduanya adalah 0,881, dan nilai signifikansinya adalah 0,000.

B. Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Hubungan Kecanduan Gawai terhadap Pengamalan Ibadah Siswa SMP Tamansiswa," saya dapat memberikan saran sebagai berikut:

Orang tua sebaiknya memberikan pengawasan saat anak berada di rumah, untuk mencegah anak melalaikan kewajiban belajar dan beribadah. penting juga bagi orang tua untuk memperhatikan anak mereka sehingga anak merasa tidak sendirian.

Dalam penggunaan gawai, setidaknya harus ada waktu yang diatur antara waktu ibadah dengan waktu bermain gawai. Hal ini penting karena bermain gawai di lingkungan yang tidak baik dapat memiliki dampak yang sangat negatif terhadap perkembangan moral anak-anak. Selain itu, pergaulan yang buruk dan perilaku yang salah juga dapat mengganggu proses belajar anak-anak, termasuk belajar mengaji dan menjalankan aktivitas ibadah, terutama shalat.

Saran-saran ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam menjaga keseimbangan antara penggunaan gawai dan pengamalan ibadah, serta mencegah dampak negatif dari kecanduan gawai terhadap kehidupan agama mereka.