

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis pada data pembahasan sebelumnya , maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada hasil penelitian tentang intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri dapat diketahui dari hasil hitung terdapat nilai koefisien sebesar 0,91, yang artinya setiap perubahan variabel *game online* sebesar 1% maka akan meningkatkan prestasi belajar PAI peserta didik sebesar 0,91 dan dapat dinyatakan  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. Sehingga berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri
2. Hasil penelitian tentang minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri dapat diketahui dari hasil hitung terdapat nilai koefisien sebesar 0,209, yang artinya setiap perubahan variabel minat belajar sebesar 1% maka akan meningkatkan prestasi belajar PAI peserta didik sebesar 0,209 dan dapat dinyatakan  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. Sehingga berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri
3. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa variabel intensitas bermain *game online* dan minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI

2 Kediri. Diketahui bahwa Nilai Adjusted R Square sebesar 0,229 atau setara dengan 22.9% yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas yaitu (prestasi belajar PAI) terhadap variabel terkait (bermain *game online* dan minat belajar ) adalah sebesar 22.9% yang artinya terbatas atau kecil sedangkan sisanya sebesar ( $100\% - 22.9\% = 77.1\%$ ) dipengaruhi oleh faktor lain.

## B. Saran

Adapun saran- saran yang peneliti berikan setelah meneliti permasalahan ini adalah sebagai berikut :

1. Kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya dan membatasi waktu bermain *game online* serta memotivasi anaknya untuk meningkatkan minat belajar.
2. Kepada segenap dewan guru SMK PGRI 2 Kediri agar lebih extra dalam mengawasi penggunaan gadget peserta didiknya ketika pada waktu jam sekolah terutama pada waktu jam belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran PAI.
3. Kepada peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri yang menjadi subjek penelitian diharapkan mampu menyeimbangkan waktu yang seharusnya menjadi tanggung jawab seorang peserta didik serta mampu meningkatkan motivasi belajarnya dalam hal apapun.