

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam penelitian yang diambil oleh penulis dengan judul hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* di MTs Negeri 2 Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam kategori cukup, hal itu didapatkan dengan berpedoman pada interpretasi konversi nilai dengan nilai rata-rata 3,4174 yang masuk pada interval kategori cukup yang dapat dilihat dengan setiap ada waktu yang luang siswa selalu mengisinya dengan bermain *game online*.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019 dalam kategori baik, hal itu didapatkan dengan berpedoman pada interpretasi konversi nilai dengan nilai rata-rata 3,567 yang masuk pada interval kategori baik yang dapat dilihat dengan meskipun siswa sering bermain *game online*, namun siswa tidak lupa untuk belajar. Dalam hal belajar siswa memulai dengan tahapan pemahaman dari yang mudah ke yang sulit.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019, berdasarkan nilai sig lebih kecil dari 0,05 ($0,04 < 0,05$). Sesuai dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,294 serta *R square* yaitu sebesar 8,6% artinya meskipun siswa sering bermain *game online*, namun siswa tetap rajin untuk belajar, ada siswa yang mengetahui kewajibannya setelah bermain *game online*, mereka sadar untuk belajar sendiri tanpa harus disuruh oleh orang tua dan guru.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini bukanlah penelitian yang sempurna, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yaitu uji coba kuesioner untuk uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada tingkatan yang berbeda yaitu pada kelas IX sehingga belum mewakili mengenai perilaku siswa berkaitan dengan kebiasaan bermain *game online*. Oleh sebab itu penelitian selanjutnya diharapkan melakukan uji coba pada kelas yang sama yaitu kelas VIII MTs sehingga diketahui secara pasti perilaku siswa berkaitan dengan kebiasaan bermain *game online*.

C. Saran

Setelah penulis membahas secara teoritis menganalisis data yang ada hubungannya dengan pembahasan skripsi ini, maka penulis menyampaikan beberapa saran yang mungkin dapat menambah pengetahuan mengenai hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa:

1. Pada pihak guru pengampu mata pelajaran aqidah akhlak diharapkan untuk lebih meningkatkan pemberian penguatan yang bersifat positif pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga perilaku belajar siswa dapat meningkat.
2. Kepada para siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajarnya sehingga dengan adanya motivasi serta mengurangi kebiasaan bermain *game online* mampu meningkatkan perilaku belajar siswa.
3. Kepada Kepala MTs Negeri Keling Jepara, diharapkan untuk lebih mempertahankan prestasi yang telah di capai serta meningkatkan mutu pelayanan kepada masyarakat.

D. Penutup

Alhamdulillah atas berkat rahmat Allah SWT, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019”.

Penulis sadar bahwa penyusunan skripsi ini kurang sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi perbaikan dalam penelitian ini. Dan semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Akhirnya tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga mendapatkan balasan pahala berlipat dari Allah SWT. Jazakumullah khoirol Jaza'. Aamiin ya Robbal Alamin.

