

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara mengenai “Pengaruh intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak peserta didik kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara” dapat disimpulkan bahwa intensitas mengakses *game online* peserta didik di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara ini termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata (mean) hasil angket tentang intensitas mengakses *game online* sebesar 68.16. nilai mean tersebut berada pada interval 59-73. Sedangkan hasil belajar aqidah akhlak peserta didik kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata (mean) hasil belajar aqidah akhlak sebesar 73.16. Nilai mean berada pada interval 67-73. Jadi, pengaruh intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak peserta didik kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara dengan hasil perhitungan uji F, diketahui nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($15.09 > 4.18296$) artinya bahwa variabel intensitas mengakses *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar aqidah akhlak. Sedangkan koefisien determinasi variabel penentu antara variabel X dan variabel Y sebesar 35% dan sisanya yang sebesar 65% merupakan variabel lain yang belum diteliti

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti mempunyai saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik hendaknya senantiasa memberikan penyuluhan yang lebih kepada peserta didik tentang manfaat *game online* yang bisa di jadikan sebagai sarana meningkatkan prestasi dan menjelaskan bahayanya jika digunakan terlalu berlebihan dalam mengakses *game online*.

2. Bagi orang tua maupun masyarakat hendaknya meningkatkan perhatian lebih kepada anak peserta didik dalam masalah *game online*, sehingga orang tua maupun masyarakat diharapkan memahami tentang *game online*. Serta senantiasa bekerja sama dengan pihak sekolah guna meningkatkan pengawasan terhadap anak peserta didik.
3. Bagi peserta didik diharapkan dapat mengurangi intensitas mengakses *game online* agar tidak berpengaruh dalam prestasi belajar.
4. Bagi pengelola pendidikan diharapkan tidak menyediakan *wifi* yang mudah di akses oleh peserta didik, serta menerapkan peraturan untuk tidak membawa HP kekelas, agar peserta didik lebih fokus dengan aktivitas belajarnya.

