

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang di lakukan di SMKN 1 Kediri dengan judul “Pengaruh Game Online dan Kecanduan Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran pendidikan Agama Islam Kelas X di SMKN 1 Kediri” maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis secara statistik menunjukkan bahwa koefisien korelasi sebesar -0,021 dengan sig sebesar 0,681 yang artinya $0,681 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel pengaruh game online terhadap hasil belajar.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis secara statistik menunjukkan bahwa koefisien korelasi sebesar 0,072 dengan sig sebesar 0,160 yang artinya $0,160 > 0,05$, sehingga dapat di katakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara kecanduan media sosial terhadap hasil belajar.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang di analisis secara statistik menunjukkan bahwa koefisien korelasi sebesar 0,681 dengan ketiga variabel X1 dan X2 terhadap Y dengan sig sebesar $0,681 > 0,05$. Artinya tidak ada pengaruh signifikan antara pengaruh game online dan kecanduan media sosial terhadap hasil belajar.

B. Saran

1. Bagi sekolah, hendaknya sekolah memperhatikan siswa dan memberikan motivasi siswa pentingnya akan pembelajaran pada masa duduk di bangku sekolah.
2. Bagi guru, hendaknya guru dapat mengontrol situasi kelas disaat mengajar dan memantai setiap perilaku siswa saat di kelas. Guru hendaknya menguasai metode pembelajaran saat memberikan pembelajaran tidak monoton, supaya siswa tidak merasa bosan.
3. Bagi siswa, pada saat pembelajaran berlangsung, siswa harus mampu memperhatikan pada mata pelajaran yang di pelajarnya, sehingga siswa dapat memahami tentang mata pelajaran tersebut dan menjadikan meningkatnya hasil belajar dari masing-masing siswa.