

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan data yang ditemukan menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pergaulan teman sebaya terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih. Dengan nilai signifikan 0,015 yang dibandingkan dengan alpha 0,05. Artinya nilai signifikan sebesar 0,015 lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sedangkan berdasarkan koefisien determinasi didapatkan nilai sebesar 0,079 yang artinya pergaulan teman sebaya berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI sebesar 7,9% dan 92,1% dipengaruhi oleh variabel lain.
2. Berdasarkan data yang ditemukan menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih. Dengan nilai signifikan 0,019 yang dibandingkan dengan alpha 0,05. Artinya nilai signifikan sebesar 0,019 lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sedangkan berdasarkan koefisien determinasi didapatkan nilai sebesar 0,073 yang artinya intensitas bermain *game* berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI sebesar 7,3% dan 92,7% dipengaruhi oleh variabel lain.
3. Berdasarkan data yang ditemukan menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih. Dengan nilai signifikan 0,005 yang dibandingkan dengan alpha 0,05. Artinya nilai

signifikan sebesar 0,005 lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan berdasarkan koefisien determinasi didapatkan nilai sebesar 0,135 yang artinya pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI sebesar 13,5% dan 86,5% dipengaruhi oleh variabel lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan, dan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebaiknya guru lebih banyak melakukan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan bergaul yang baik pada siswa, misalnya dengan memperbanyak kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif dalam kelompok.
2. Bagi siswa, hendaknya mengurangi intensitas bermain *game* pada waktu di rumah maupun di sekolah dengan cara mengisi waktu luang dengan hal-hal yang bermanfaat. Misalnya diisi dengan kegiatan belajar dengan teman yang dapat menumbuhkan semangat belajar agar prestasi belajar menjadi lebih baik lagi.
3. Bagi peneliti yang akan datang, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk penelitian yang mendalam dan berlanjut bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sejenis, sehingga hasil penelitian dapat lebih lengkap dan akurat.