

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih. Dengan nilai signifikan sebesar 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 0,076 yang artinya bermain *game online* berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI sebesar 7,6% dan 92,4% dipengaruhi oleh variabel lain.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih. Dengan nilai signifikan sebesar 0,041 yang dibandingkan dengan alpha 0,05. Artinya nilai signifikan sebesar 0,041 lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sedangkan berdasarkan koefisien determinasi didapatkan nilai sebesar 0,058 yang artinya minat belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI sebesar 5,8% dan 94,2% dipengaruhi oleh variabel lain.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dan minat belajar 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_o ditolak. Sedangkan berdasarkan koefisien determinasi didapatkan nilai sebesar 0,142 yang artinya bermain *game online* dan minat belajar

berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI sebesar 14,2% dan 85,8% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

B. Saran

1. Bagi guru, sebaiknya guru lebih banyak melakukan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan skill pada siswa, misalnya dengan memperbanyak kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif dalam kelompok, ataupun guru sering memberikan edukasi tentang dampak positif, negatif apa saja diakibatkan kalau terlalu lama bermain *game online* serta perkembangan apa saja yang terjadi pada teknologi pada abad 21 ini.
2. Bagi siswa, hendaknya mengurangi bermain *game online* pada waktu di rumah, di sekolah maupun di lingkungan masyarakat dengan cara mengisi waktu luang dengan hal-hal yang bermanfaat. Misalnya diisi dengan kegiatan belajar atau membaca buku pelajaran 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeng Hudaya. "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik." *Research and Development Journal Of Education* 4, no. 2, april (2018): 86–97.
- Angela. *Pengaruh Game terhadap Anak*. Samarinda: Universitas Mulawarman, 2013.
- Anisah, Puput. *Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Konsumen di Waroeng Kombi Kota Mojokerto*. Skripsi: STKIP PGRI Jombang, 2018.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: rineka cipta, 2002.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Instruksional: Prinsip-Teknik-Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- D, Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam Cet. 3*. Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- Efendi, Sodyan. Singarimbun dan Masri. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES, 1995.
- F. Indah, *Definisi Game dan Jeis-Jenis Game*. Yogyakarta: MediaKom. 2014.
- Hajaroh, Al Nizar dan Siti. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget." *PGMI* 11, no. 2 (2019): 169–192.
- Heri Satria Setiawan. "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta" 1 1, no. 2 (2018): 146–56. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>.
- Inon Beydha. "Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan," n.d., 1–10.
- Ishak, Muhamad, Saepul Anwar, Program Studi, Ilmu Pendidikan, Agama Islam,

- Fakultas Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Universitas Pendidikan Indonesia, and Minat Belajar. “*Pengaruh Minat Belajar Dan Kedisiplinan Terhadap Prestasi Belajar Pai.*” *TARBAWY* 3, no. Nomor 2 (2016): 120–31.
- Indragiri. *Kecerdasan Optimal*. Yogyakarta: Starbooks, 2010.
- Jannah, Nurul, and Herman Nirwana. “*Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling*” 4, no. December (2015): 119–207.
- Johan,Ria Susanti. “*Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok,*” *Research and Development Journal Of Education* 5, no. 2 (2019): 12–25.
- Kumalasari, Yunita. *Hubungan Intensitas Pergaulan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar PKN Pada Siswa Kelas III SDN Se-Gugus 3 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman*. Skripsi: UIN Yogyakarta, 2015.
- Johan, Ria Susanti. “*Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok.*” *Research and Development Journal Of Education* 5, no. 2 (2019): 12–25.
- Maesaroh, Siti. “*Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam.*” *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (n.d.): 150–68.
- Maurice Andrew Suplig. “*Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar.*” *JURNAL JAFFRAY* 15, no. 2 (2017).
- Meilani, Rini Intansari. “*Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.*” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 188–201.
- Meutia, Puji, Febry Fahreza, and Arief Aulia Rahman. “*Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjong.*” *GENTA MULIA XI*, no. 1 (2020): 22–32.
- Mitra, Madya Nefriza. “*Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi*”. Skripsi: Universitas Jambi, 2016.
- N, Immanuel. “*Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online dan Yang Tidak Kecanduan Game Online*”. Skripsi: UIN Indonesia, Depok, 2009.
- Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni. “*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta.*” *Psikologi*,

- Program Studi Kedokteran, Fakultas Udayana, Universitas 2, no. 2 (2015): 163–71.
- Nurlaela. “*Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur,*” n.d., 93–104.
- Pratiwi, noor komari “*Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang.*” *Jurnal Pujangga* 1, no. Nomor 2 (2015): 75–105.
- Ridwan Syahrani. “*Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya.*” *Pendidikan, Jurnal Psikologi* 1 (2015): 84–92.
- Rohim, Abdul. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI*. Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011.
- Samidi. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa SMPN 29 Medan T.P 2013/2014*”, *Jurnal Edu Tech* Vol. 1 No. 1, 7-8.
- Sidiq, Imam Al Qadr. *Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus Gajah Mada Kecamatan Tanon Kabupaten Sragen*. Skripsi, UNY Yogyakarta, 2016.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Situmorang, James R. “*Penggunaan Game Theory Dalam Ilmu Sosial*” 11, no. 2 (2015): 160–72.
- Sugiono. *statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Slameto. *belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Syafi’i, Emilia Khumairo. *Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII Di SMPN 1 Tutur Kabupaten Pasuruan dan SMPN 13 Kota Malang*. Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.
- Tim penyusun buku pedoman karya tulis ilmiah STAIN kediri,....., 71.

Tri Rizqi Ariantoro. “*Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar.*” *JUTIM* 1, no. 1 (2016): 45–50.

Yus, Anita. “*Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak*” 8, no. 2 (2013): 153–58.

Zamroni, M Rosidi, Nizar Suryaman, and Ahmad Jalaluddin. “*Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5*” 5, no. 2 (2013): 489–94.