

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa pengaruh kecanduan *game online* dengan kedisiplinan belajar PAI siswa memiliki hubungan yang kuat. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai perhitungan *Pearson Correlation* yang menunjukkan angka sebesar -0,918 dengan signifikan 0,000. Kemudian tingkat hubungan antara variabel kecanduan game online dan kedisiplinan Belajar PAI termasuk kedalam kategori yang sangat kuat. Hal ini diperoleh dari *Pearson Correlation* sebesar -0,903 terletak diantara 0,80-1,000. Serta didapatkan nilai keefisiensi determinasi R (*R Square*) adalah sebesar 0,844 atau 84,4%. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan game online berpengaruh terhadap kedisiplinan belajar PAI yaitu sebesar 84,4 % dan sisanya dipengaruhi faktor lain dan sisanya dipengaruhi faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis dapat memberikan beberapa saran yaitu :

1. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menciptakan aturan terutama dalam penggunaan gadget agar siswa dapat memanfaatkan gadget dengan baik agar tidak hanya untuk bermain game online saja

2. Bagi Guru

Untuk terus memberikan arahan dan mengawasi siswa dalam mengoperasikan gadget terutama pada saat pembelajaran berlangsung agar siswa lebih disiplin lagi dalam pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Untuk memainkan game online pada waktu senggang saja bukan pada waktu proses pembelajaran berlangsung, serta gunakan game online untuk mengisi waktu luang serta menghilangkan stres saja.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan penelitian yang komprehensif, serta dapat dikembangkan lagi ke pembahasan yang lebih luas lagi terlebih lagi masih banyak variabel yang masih belum diteliti oleh peneliti sehingga masih banyak kesempatan untuk mengembangkan berbagai macam penelitian yang ingin dilakukan.