

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang diuraikan pada bab-bab terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru berada dikategorikan Baik. Hal ini menunjukkan bahwa Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru berjalan dengan baik.
2. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru berada dikategorikan Baik. Hal ini menunjukkan bahwa Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru berjalan dengan baik.
3. Dari hasil penelitian keduanya membuktikan bahwa Intensitas Bermain Game Online memberikan pengaruh positif terhadap Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru. Hal ini dibuktikan dari koefisien korelasi yang ditemukan sebesar 0,155 nilai ini menunjukkan kategori Sangat Rendah dikarenakan Intensitas Bermain Game Online sangat kurang dan Perilaku Keagamaan Peserta Didik sangat tinggi

dikarenakan Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru di bawah naungan sekolah berbasis Agama Islam.

## **B. Saran-Saran**

Guna untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi kita semua, maka pada kesempatan ini penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan agar dapat selalu mengawasi aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik.
2. Bagi siswa diharapkan agar membatasi waktu untuk bermain game online dan menggantinya dengan kegiatan yang lebih bermanfaat. Seperti mengikuti kegiatan amaliah rutin sebelum masuk ke kelas, melaksanakan sholat zuhur berjamaah dan dilanjutkan Kultum oleh siswa-siswi yang bertugas.