**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dari teori-teori yang disajikan peneliti pada bagian-bagian sebelumnya, maka pada bab ini peneliti menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Pemahaman nilai-nilai keagamaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku moral siswa di SMA Negeri 1 Sei Rampah dan memiliki nilai yang cukup tinggi.

Dari hasil perhitungan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus product, peneliti menemukan besar korelasi dari variabel game online mobile legend (X) terhadap karakter siswa (Y) sebesar r = 112,311%, hal ini menunjukan hubungan positif dan memiliki nilai cukup tinggi.

1. Hasil perhitungan signifikan koefisien korelasi (uji t) antara variabel game online mobile legend (X) terhadap variabel karakter siswa (Y) diperoleh nilai = 112,311 > 2,060, artinya ada pengaruh pemahaman nilai-nilai keagamaan (X) terhadap perilaku moral siswa (Y) di SMANegeri 1 Sei Rampah.
2. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan siswa sekolah SMANegeri 1 Sei Rampah bahwa pemahaman nilai-nilai keagamaan dapat memberikan pengaruh perilaku moral siswa artinya ada pengaruh pemahaman nilai-nilai keagamaan terhadap perilaku moral siswa pada pelajaran PKN Di SMAN 1 Sei Rampah..

**5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru-guru harus lebih semangat lagi dalam membangun karakter siswa dengan membatasi penggunaan game online mobile legend di sekolah. Lebih sering lagi memperhatikan siswa yang kurang dalam berinteraksi dengan teman-teman nya dan terus memberikan motivasi kepada siswa.
2. Bagi siswa, lebih giat lagi dalam belajar, lebih aktif disekolah dan terus bersikap jujur, adil, disiplin, dan rajin. Berupaya agar lebih baik lagi mengatur waktu dan meminimalisir penggunaan game online mobile legend, sehingga prestasi di sekolah lebih meningkat dan apa yang dicita-cita kan kelak tercapai.
3. Bagi peneliti, sebaiknya dilakukan penelitian yang lebih dalam lagi mengenai game online mobile legend yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lain misalnya faktor lingkungan, karakteristik organisasi siswa, karakteristik individu, kemampuan (*skill*).