# BAB V

# KESIMPULAN DAN SARAN

# Kesimpulan

Dari hasil pengelolaan data yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara game online dengan prilaku dan minat belajar siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipipis Kabupaten Serdang Bedagai dan memiliki nilai yang cukup tinggi . Dari hasil perhitungan koefisien kolerasi menggunakan rumus product momen, peneliti menemukan besar kolerasi dari variabel game online (x) terhadap prilaku dan minat belajar siswa (y) sebesar r = 0,703%, hal ini menunjukkan hubungan positif dan memiliki nilai yang cukup tinggi.
2. Dari hasil perhitungan uji t untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak, maka setelah dilakukan pengujian thitung > ttable= 4,191> 2.101 maka hipotesis dapat disimpulkan “Game Online berpengaruh terhadap Prilaku dan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipipis Kabupaten Serdang Bedagai.

# Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah didapatkan, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti mungkin dapat bermanfaat bagi semua pihak. Saran tersebut adalah sebagai berikut :

39

1. Bagi guru-guru sekolah di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipipis Kabupaten Serdang Bedagai khususnya guru Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, diharapkan dapat meningkatkan dalam memberikan pemahaman dan pengertian kepada siswa-siswi agar tidak bermain game online dan menggunakan waktu sebaik-baiknya untuk belajar. Dan alangkah baiknya sering memberikan sesuatu kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah seperti memberikan penghargaan kepada peserta didik yang mendapat nilai bagus, memanfaatkan media pembelajaran seoptimal mungkin, menjadikan siswa sebagai peserta didik yang aktif dan lain sebagainya, agar peserta didik selalu semangat ketika proses pembelajaran dan materi yang diajarkan dapat dipahami dengan baik.
2. Bagi siswa yang menyukai game online lebih baik mulai membatasi dan mengendalikan diri agar tidak terjadi ketergantungan dalambermain game online sehingga dapat memanajemen waktunya sehingga tidak mengganggu waktu belajar .
3. Kepada para orang tua diharapkan memberikan perhatian kepada anak-anaknya agar terhindar dari game online dan mengawasi penggunaan smartphone dan alat komunikasi. Dan turut serta mengontrol kegiatan anak baik dalam lingkungan bermain di luar sekolah dan lingkungan keluarga.