

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan game online terhadap minat belajar siswa SD Negeri 04 Payaraman, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan angket yang dibagikan pada 71 siswa SD, sebagian besar siswa menggunakan game online ini hanya sebagai media hiburan saja, karena bermain game merupakan salah satu bentuk refreshing untuk mengalihkan perhatian dari suatu masalah dan mengurangi stress. Dan kebanyakan siswa mampu membagi waktu antara belajar dan bermain game, sehingga tidak semua siswa SD Negeri 04 Payaraman menjadi kecanduan bermain game online dan karena anak-anak kebanyakan dikontrol oleh orang tua masing-masing, sehingga siswa tetap melakukan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Berdasarkan dari perhitungan variabel X dan variabel Y menggunakan SPSS korelasi product moment maka dapat diketahui bahwa tidak terdapat hubungan game online terhadap minat belajar. Hal ini dapat dilihat dari Hasil korelasi *pearson product moment*, menunjukkan bahwa hasil korelasinya adalah sebesar -0,170. Dan jika di lihat dari tabel interpretasi koefisien korelasi maka tingkat hubungannya berada pada skala sangat rendah. Maka dari itu dapat di simpulkan bahwa nilai signifikansi sebesar lebih dari tingkat alpha ($0,155 > 0,05$) maka hipotesis nol diterima, artinya

tidak terdapat hubungan yang berarti antara game online dengan minat belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian hubungan game online terhadap minat belajar siswa SD Negeri 04 Payaraman. Adapun saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman agar bisa memanfaatkan waktu, tidak menyia-nyiakan waktu, seperti bolos sekolah dll.
2. Bagi pendidik diharapkan dapat mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka mengalihkan siswa melakukan aktivitas *game online*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini hanya terbatas pada game online saja, untuk itu bagi mahasiswa selanjutnya yang akan melakukan penelitian perlu diadakan pada aspek-aspek lainnya.