

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian ini bahwa persentase penggunaan media sosial siswa kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige tergolong pada kategori tinggi dengan rata-rata sebesar 2,17. Untuk penggunaan game online siswa kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige juga tergolong pada kategori tinggi dengan rata-rata sebesar 2,18. Sedangkan untuk minat belajar siswa kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige tergolong pada kategori cukup dengan rata-rata sebesar 2,12 dari jumlah keseluruhan responden sebanyak 80 orang siswa.
2. Dalam pengujian hipotesis secara parsial diketahui bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige yang ditunjukkan dengan perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-19,051 > 1,66488$) dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.
3. Secara parsial terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige yang ditunjukkan dengan perolehan

nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-3,427 > 1,66488$) dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$.

4. Secara simultan (Uji F) diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($75,890 > 3,12$) pada taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Siswa.
5. Berdasarkan hasil penelitian analisis regresi linear berganda diperoleh persamaan regresi $Y = 49,789 - 0,136 X_1 - 0,021 X_2$. Persamaan ini mendefinisikan bahwa ketika variabel penggunaan media sosial dan *game online* dianggap 0 maka minat belajar siswa sebesar 49,789. Apabila variabel penggunaan media sosial meningkat 1% maka minat belajar akan mengalami penurunan sebesar 13,6%. Demikian pula jika variabel penggunaan game online meningkat 1% maka minat belajar akan mengalami penurunan sebesar 2,1% dengan asumsi variabel bebas yang lain tetap.
6. Pada perhitungan koefisien determinasi (R^2) diperoleh 0,663. Dalam artian bahwa hal ini menunjukkan kontribusi penggunaan media sosial dan *game online* terhadap minat belajar siswa pada siswa kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige yakni sebesar 66,3%. Sedangkan sisanya sebesar 33,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti atas hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, ada baiknya pihak sekolah terutama para guru hendaknya memberikan perhatian serta pengawasan lebih terhadap penggunaan handphone oleh siswa selama jam pelajaran berlangsung. Hal ini untuk mengurangi kesempatan bagi siswa untuk mengakses media sosial ataupun game online ketika pembelajaran sedang berlangsung. Jika diperlukan sebaiknya diberikan sanksi kepada siswa yang kedapatan menggunakan handphone tanpa seizin guru yang mengajar dengan tujuan untuk meminimalisir pengaruh negative dari penyalahgunaan media sosial dan game online bagi seluruh siswa.
2. Bagi Peserta Didik, agar lebih mampu memanfaatkan kemajuan teknologi terutama penggunaan handphone dengan bijaksana serta mampu mengontrol diri untuk mampu membuat skala prioritas mengenai kewajiban utama sebagai pelajar yaitu dapat menggunakan handphone untuk hal yang lebih positif dan berguna bagi pendidikannya.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, agar dapat menggali lebih dalam lagi serta menambah variabel lain pada penelitian selanjutnya mengenai factor-factor lain terutama sesuai dengan fenomena yang sedang marak terjadi yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa selain variabel penggunaan media sosial dan game online.