

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian dan pembahasan serta analisis data melalui pembuktian terhadap hipotesis dari permasalahan yang diangkat mengenai pengaruh penggunaan teknologi informasi dan game online terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 13 Medan T.A 2022/2023 dengan kebiasaan belajar sebagai variabel intervening, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan teknologi informasi terhadap kebiasaan belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 13 Medan T.A 2022/2023, dimana nilai $t_{hitung} (10.392) > t_{tabel} (1,657)$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi penggunaan teknologi informasi, maka semakin tinggi juga kebiasaan belajar siswa, begitu juga sebaliknya semakin rendah penggunaan teknologi informasi siswa, maka semakin berubah juga kebiasaan belajarnya.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara game online terhadap kebiasaan belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 13 Medan T.A 2022/2023, dimana $t_{hitung} > t_{tabel} (11.816 > 1,657)$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi game online siswa, maka semakin tinggi variasi kebiasaan belajar, begitu juga sebaliknya semakin rendah game online siswa, maka semakin rendah juga kebiasaan belajarnya
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan Teknologi Informasi terhadap Minat Belajar mata pelajaran ekonomi siswa siswa kelas

- XI IPS SMA Negeri 13 Medan T.A 2022/2023, dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11.467 > 1,657$) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi penggunaan teknologi informasi siswa, maka semakin tinggi juga minat belajar siswa, begitu juga sebaliknya semakin rendah penggunaan teknologi informasi siswa, maka semakin rendah juga minat belajarnya.
4. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara tingginya pengaruh game online terhadap minat belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 13 Medan T.A 2022/2023 dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($15.218 > 1,657$) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi penggunaan game online, maka semakin tinggi juga minat belajar siswa, begitu juga sebaliknya semakin rendah game online siswa, maka semakin rendah juga minat belajarnya
 5. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kebiasaan belajar terhadap minat belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 13 Medan T.A 2022/2023, dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9.626 > 1,657$) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kebiasaan belajar siswa, maka semakin tinggi juga minat belajar siswa, begitu juga sebaliknya semakin rendah Kebiasaan belajar siswa, maka semakin rendah juga minat belajarnya.
 6. Terdapat pengaruh penggunaan teknologi informasi dan game online terhadap minat belajar siswa melalui kebiasaan belajar sebagai variabel intervening siswa kelas XI IPS SMA Negeri 13 Medan T.A 2022/2023, dengan nilai *sobel test statistic* pada variabel kebiasaan belajar sebesar 3,356

$> 1,96$ (taraf 5% yaitu 1,96) dan nilai *one-tailed probability* $0,0003 < 0,05$.

Hal ini mengindikasikan ketika siswa mampu mengatur waktu penggunaan teknologi informasi yang baik maka dirinya akan mampu dan yakin untuk menggerakkan kebiasaan belajar, atau kemampuan kognitif dalam menyelesaikan tugasnya untuk memenuhi tujuan dalam meraih suatu prestasi.

7. Terdapat pengaruh antara Game online terhadap Minat belajar ekonomi siswa melalui kebiasaan belajar sebagai variabel intervening siswa kelas XI IPS SMA Negeri 13 Medan T.A 2022/2023 dengan nilai *sobel test statistic* pada variabel kebiasaan belajarnya sebesar $2,603 > 1,96$ (taraf 5% yaitu 1,96) dan nilai *one-tailed probability* $0,004 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa Siswa yang memiliki Kebiasaan belajar yang baik, inilah yang akan bisa meningkatkan minat belajar yang tinggi pula dan akan sukses untuk kehidupan mendatang. Maka dengan kebiasaan belajar yang baik akan mendorong siswa untuk berusaha keras dan berdedikasi dalam belajar, sehingga mereka dapat belajar dengan niat, fokus dan memperoleh kebiasaan belajar yang baik. Oleh sebab itu, Kebiasaan Belajar mampu memediasi pengaruh Game online terhadap minat belajar siswa. Ketika siswa mempunyai kemampuan mengatur waktu bermain game online yang baik akan mampu mengatur bermain game online bersamaan dengan minat belajar sehingga otak berfungsi lebih baik, dan dapat menyeimbangkan diri sendiri agar lebih cakap dalam belajar.

1.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Sebagai seorang siswa yang cendikia diharapkan dapat menambah wawasan referensi terhadap kajian dengan pengaruh penggunaan teknologi informasi dan menumbuhkan penguasaan diri terhadap penggunaan teknologi informasi dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau tugas tertentu, serta dapat menjadi bahan acuan dan pembaharuan pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang .

2. Bagi guru

Sebagai seorang calon guru dapat meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi, memberikan perhatian kepada siswa pengaruh penggunaan teknologi dan game online berpengaruh terhadap minat belajar siswa di sekolah serta mengembangkan kemampuan mengatur waktu baik bermain maupun belajar sehingga mendorong siswa semangat dalam menghadapi pembelajaran..

3. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengembangkan penelitian serupa, penulis menyarankan agar dapat mempertimbangkan variabel dan populasi yang akan diteliti dan tentunya dengan variabel lain yang tidak diteliti

dalam penelitian ini, adapun manfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan dalam mengajar dan mampu meningkatkan fokus siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

