

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengaruh dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa pada kelas V mata pelajaran matematika materi bangun ruang SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa pada kelas V mata pelajaran matematika materi bangun ruang SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022. Pada perhitungan analisis uji regresi linear sederhana yang dilakukan, peneliti mendapatkan hasil bahwa variabel Y > variabel X yaitu $19,091 > 0,1860$.

Berdasarkan uji koefisien korelasi rxy diperoleh nilai koefisien korelasi rxy sebesar 0,975 sedangkan nilai rtabel sebesar 0,3610. Nilai 0,9758 terletak diantara 0,800 sampai dengan 1,00 yang diklasifikasikan pada taraf tinggi yang berarti pengaruh dampak *game online* memiliki hubungan yang tinggi dengan hasil belajar siswa pada kelas V mata pelajaran matematika materi bangun ruang SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022.

Kemudian pada uji hipotesis secara parsial (uji t) diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu dimana $1,930 > 1,701$. Dengan demikian, H_a penelitian diterima dan H_o ditolak yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara variabel *game online* terhadap hasil belajar siswa pada kelas V mata pelajaran matematika materi bangun ruang SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang dilakukan peneliti, maka peneliti mempunyai beberapa saran :

1. Bagi para orang tua hendaknya harus memperhatikan anak-anaknya yang masih dibawah umur terutama yang bersekolah agar tidak menghabiskan waktu belajarnya untuk kepentingan bermain *game online* yang kurang bermanfaat untuk hasil belajarnya.
2. Bagi masyarakat secara umum tentunya diharapkan untuk lebih memperhatikan dan lebih peduli dengan pendidikan anak-anak di Indonesia dalam menggunakan teknologi internet terutama pelajar.
3. Bagi peneliti sendiri semoga penelitian ini bisa mendorong munculnya penelitian-penelitian lain. Sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan game online dengan lebih bervariasi lagi.

Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi para peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dengan masalah yang sama dengan waktu yang berbeda.