

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian penulis mengenai “Pengaruh Negatif *Game Online* Terhadap Konsentrasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik MI Hidayatul Mubtadi’in Sukorame Gandusari Trenggalek”, maka dapat diambil kesimpulan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang negatif dan signifikan terhadap konsentrasi dan prestasi belajar peserta didik atau dengan kata lain  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Hal ini berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana dan uji MANOVA yang menghasilkan data sebagai berikut :

1. Dari pengaruh negatif yang signifikansi antara variabel *game online* terhadap konsentrasi belajar dibuktikan dengan hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai koefisien regresi variabel *game online* (X) adalah sebesar 0,271 bernilai negatif (-) yang berarti variabel tersebut berpengaruh negatif. Sedangkan untuk signifikansinya menghasilkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,811 > 2,048$ ) atau jika  $t_{sig} < \alpha$  ( $0,009 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Dari pengaruh negatif yang signifikansi antara variabel *game online* terhadap prestasi belajar dibuktikan dengan hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai koefisien regresi variabel *game*

*online* (X) adalah sebesar 0,268 bernilai negatif (-) yang berarti variabel tersebut berpengaruh negatif. Sedangkan untuk signifikansinya menghasilkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,693 > 2,048$ ) atau jika  $t_{sig} < \alpha$  ( $0,012 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

3. Terdapat pengaruh *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar dibuktikan dengan uji MANOVA menunjukkan pada variabel konsentrasi belajar, nilai Sig  $0,002 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dan pada variabel prestasi belajar, diketahui nilai Sig  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada peneliti yang akan datang

Hendaknya peneliti yang akan datang mengembangkan penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar sehingga menambah khazanah pengembangan ilmu penelitian.

2. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah senantiasa meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah dengan memberikan tambahan wacana kepada seluruh guru mengenai karakteristik peserta didik, terutama berkaitan dengan perkembangan intelektual peserta didik,

karena ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

### 3. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan guru dalam melakukan pembelajaran di kelas yang lebih bervariasi, aktif, dan inovatif dengan menggunakan *game online* edukasi sehingga guru dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dikelolanya dan memperoleh hasil prestasi belajar yang memuaskan.

### 4. Bagi Peserta Didik

Agar peserta didik mendapatkan prestasi belajar yang baik, sebagaimana di harapkan maka sebaiknya peserta didik meningkatkan semangat belajar dengan menambah kualitas dan kuantitas dengan mencari tambahan materi pelajaran dari berbagai sumber dan mampu mengendalikan diri untuk berkonsentrasi dalam belajar.