

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap minat belajar dan hasil belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2 Blitar. Peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2 Blitar. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi uji yaitu 0,012. Sehingga $0,012 < 0,05$, apabila nilai Sig. atau r lebih kecil dari pada tingkat α artinya H_a diterima. Serta dari output R^2 diperoleh $0,112 = 11,2\%$.
2. Tidak ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik MIN 2 Blitar. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai pada signifikansi uji yaitu 0,066. Sehingga $0,066 > 0,05$, apabila nilai Sig. atau r lebih kecil dari pada tingkat α artinya H_a ditolak.
3. Diketahui bahwa variabel X terhadap Y_1 ada pengaruh, dan X Y_2 tidak ada pengaruh. Karena salah satu variabel tidak ada pengaruh maka tidak dapat dilanjutkan uji Multivariate (MANOVA).

Setelah peneliti menyebarkan angket lanjutan ternyata diperoleh beberapa fakta bahwa peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar daripada bermain yang mana rata-rata perhari hanya sekitar 0-2 jam saja bermain *game online*. Peserta didik memperoleh fasilitas belajar yang baik seperti mendapatkan bimbingan belajar dari

orang tua, mengikuti bimbingan belajar di lembaga non-formal, waktu bermain *gadget* ataupun *game online* dibatasi dan dikontrol oleh orang tua. Selain itu, peneliti juga mendapatkan fakta dari salah satu guru di MIN 2 Blitar, bahwa nilai anak di raport tidak boleh di bawah KKM (75), jadi nilai anak rata-rata menjadi bagus.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka ada beberapa implikasi yang dapat dikemukakan yaitu:

1. Adanya pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap minat belajar, ini merupakan informasi yang berarti bagi peserta didik, guru, dan pihak sekolah dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui bimbingan dan arahan oleh orang tua, lebih memperhatikan anak-anaknya. Guru dapat menggunakan metode, model, media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat minat untuk belajar.
2. Penelitian ini menunjukkan tidak adanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar. Jika secara teori dan nalar berfikir *game online* pasti akan mempengaruhi hasil belajar, dan sudah diteliti juga *game online* mempengaruhi hasil belajar. Jika dikaitkan maka minat belajar peserta didik menurun maka nilai atau hasil belajar mereka menjadi menurun juga. Namun, pada kenyataan di lapangan tidak seperti itu. Hal ini disebabkan karena adanya bimbingan belajar peserta didik dari

orang tua (*suport*), dari lembaga bimbingan belajar, jam bermain *game online* terbatas.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran yang dapat digali adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala MIN 2 Blitar

Berdasarkan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap minat belajar dan tidak ada pengaruh anatara *game online* terhadap hasil belajar. Kepala madrasah diharapkan untuk selalu mengawasi dan memantau kegiatan pembelajaran di sekolah dengan sebaik-baiknya. Karena faktor yang mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar peserta didik relative banyak. Dan memberikan pengertian-pengertian terhadap dampak buruk yang dipengaruhi oleh *game online*.

2. Bagi Guru MIN 2 Blitar

Guru bisa mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan yang lebih positif. Memang dengan adanya pandemi covid-19 ini menjadikan peserta didik lebih sering bermain *gadget*. Tetapi, untuk saat ini pembelajarn sudah mulai tatap muka, guru bisa mengaktifkan kembali ekstrakurikuler yang ada, agar terhindar dari kecanduan *game online* yang dapat berdampak pada perilaku yang mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar serta konsumtif. Guru juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat untuk belajar karena

game online mempengaruhi minat belajar peserta didik, dan *game online* bukanlah satu-satunya faktor.

3. Bagi Peserta Didik MIN 2 Blitar

Alangkah lebih baik jika peserta didik mengurangi waktu untuk bermain *game online*. Bermain *game online* itu boleh saja, tetapi sekedar hanya untuk hiburan dan melepas penat tidak meninggalkan dan mengesampingkan belajar dan tanggungjawabnya sebagai peserta didik. Tetap semangat belajar dan memanfaatkan segala fasilitas yang ada dengan baik.

4. Bagi Orang Tua

Walaupun dalam hal ini *game online* tidak mempengaruhi hasil belajar akan tetapi tetap perlu adanya bimbingan, kontrol, pembatasan dari orang tua, terutama dalam bermain *gadget*. Tetap memberikan bimbingan dan arahan kepada anak untuk belajar. Mendukung dan memotivasi serta memfasilitasi anak untuk belajar seperti mengikuti bimbingan belajar.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dan gambaran bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih mendalam hasil penelitian ini untuk menyusun rancangan penelitian yang lebih baik lagi.