

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka kesimpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Gambaran tingkat intensitas bermain *game* pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa kategorisasi data variabel intensitas bermain *game*, terlihat sebagian besar responden termasuk memiliki intensitas bermain *game* sangat rendah (44,4%). Artinya, siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta bermain *game* dalam kurun waktu yang wajar sehingga waktu belajar siswa di SMP Muhammadiyah tidak terganggu dengan adanya *game*.
2. Gambaran tingkat minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa hasil kategorisasi data variabel minat belajar siswa, terlihat sebagian besar responden memiliki minat belajar sangat tinggi (45,6%). Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sangat baik dan normal untuk kegiatan belajar mengajar yang berjalan di sekolah dibawah bimbingan guru maupun aktifitas belajar dirumah bersama teman atau orangtua.

3. Intensitas bermain *game* berpengaruh negatif terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Jika intensitas bermain *game* bertambah maka minat belajar siswa akan menurun. Hasil perhitungan dengan SPSS terlihat bahwa nilai F hitung adalah sebesar 152.308 dengan nilai probabilitas (nilai sig) sebesar 0.000. Nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari nilai *alpha* (0,05). Karena nilai probabilitas (*p-value*) < *alpha* maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel intensitas belajar *game* terhadap minat belajar bersifat signifikan. Dan diketahui nilai *R square* = 0,461, artinya pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa sebesar 46,1%. Sedangkan sisanya sebanyak 53,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disertakan dalam model penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta dipengaruhi oleh banyak faktor, internal maupun eksternal. Dan salah satu faktor yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap minat belajarnya adalah aktifitas bermain *game*.

B. Saran

Adapun saran pada penelitian ini adalah:

1. Bagi Lembaga Pendidikan dan Sekolah

Akfitas bermain *game* memiliki dampak positif dan negatif terhadap siswa. Maka, diharapkan kepada jajaran guru dan staff sekolah agar bisa

membimbing dan memfasilitasi serta mengarahkan siswa agar bisa mengelola waktu luang dan disiplin. Guru dapat memanfaatkan *game* sebagai metode menyenangkan dalam mata pelajaran di kelas sehingga pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Pihak sekolah juga sebaiknya mengadakan sebuah *workshop* untuk memberikan kesadaran kepada siswa akan dampak bermain *game* sehingga siswa bisa memahami batasan-batasan wajar dalam menikmati permainan *game*. Dan perlu adanya disiplin yang mengikat di sekolah seperti mengumpulkan *handphone* ketika pelajaran berlangsung agar siswa dapat konsentrasi dalam belajar.

2. Bagi Siswa

Pengaruh positif dan negatif dari bermain *game* adalah resiko yang tidak bisa dihindari jika siswa sering bermain *game*. Sebaiknya, siswa juga memiliki prioritas atau *goal* dalam studinya agar tidak terjebak dengan waktu luang siang sia-sia. Dengan adanya prioritas dan target belajar maka siswa bisa mengatur waktu belajar di sekolah maupun di rumah serta bisa bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya. Salah satunya dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di luar sekolah seperti olahraga, kesenian atau *sains*. Dengan ini, siswa pun bisa bermain *game* dengan pola yang sehat.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan variabel-variabel yang digunakan seperti faktor internal dan eksternal. Dalam

penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilengkapi dengan wawancara yang mendalam sehingga dengan demikian informasi yang didapatkan menjadi lebih komprehensif.