

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut;

1. Diperoleh adiksi *game online* pada siswa SDN Pakis 2 tergolong pada kategori sedang. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 79,35 yang termasuk pada interval sedang
2. Nilai hasil belajar pada mata pelajaran matematika di SDN Pakis 2 Mojokerto berdasarkan perhitungan diperoleh rata-rata nilai pengetahuan semester 1 adalah 79,52. Sedangkan untuk nilai keterampilan pada semester 1 sebesar 80,89. Nilai pengetahuan semester 2 adalah 77,17. Sedangkan untuk nilai keterampilan pada semester 2 sebesar 80,82. Pada nilai matematika pada tahun 2021/2022 terdapat 65 siswa yang menjadi responden menunjukkan bahwa rata-rata dari hasil belajar nilai pengetahuan semester 1 adalah 74,60. Sedangkan untuk nilai keterampilan pada semester 1 sebesar 76,15. Nilai pengetahuan semester 2 adalah 72,11. Sedangkan untuk nilai keterampilan pada semester 2 sebesar 74,82. Jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada tiap semester tahun pelajaran sebelumnya nilai rata-rata siswa pada semester ini cenderung menurun.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika SDN Pakis 2 Mojokerto.

Berdasarkan perhitungan diperoleh angka sebesar sebesar 15,7% dengan pengaruh nilai pengetahuan sebesar 8,8% dan 6,9% pada nilai keterampilan hasil belajar siswa, dengan sisanya sebesar 84,3% dipengaruhi oleh variabel lain. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi adiksi *game online* maka semakin rendah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Pakis 2, sebaliknya semakin rendah adiksi *game online* yang terjadi di SDN Pakis 2 semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

B. Saran

Setelah penulis melakukan penelitian “Pengaruh Adiksi *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di SDN Pakis 2 Mojokerto” maka penulis memberikan saran-saran berikut :

1. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan informasi bahwa pola asuh orang tua mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa sedangkan untuk adiksi *game online* memiliki pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa jika digunakan secara berlebihan, maka bagi guru diharapkan bisa berkerjasama dengan baik bersama wali murid dan siswa dalam memmberikan bimbingan serta arahan kepada anak didiknya agar dapat mencapai keberhasilan, karena bagaimanapun guru merupakan orang tua siswa di sekolah.

2. Bagi siswa

Para siswa diharapkan bisa menerima bimbingan dari orang tua maupun guru dengan baik. Dapat menggunakan gadget sebagai sumber

informasi dan media dalam proses pembelajaran secara baik dan benar, artinya tidak menyalahgunakan gadget untuk hal-hal yang kurang bermanfaat dalam kehidupannya sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

3. Bagi orang tua

Bagi orang tua diharapkan bisa memberikan perhatian kepada siswa agar terhindar dari adiksi game online dan juga dapat mengawasi dalam penggunaan *gadget* atau media elektronik lainnya pada anak-anak mereka.