

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, hasil analisis data dan hipotesis penelitian yang diajukan dari data yang diambil pada siswa kelas XI SMAN 1, SMAN 2, SMAN 3 dan SMAN 4 di kota Sukabumi maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi. Korelasi pearson menunjukkan angkut 0,29 dengan arah positif dimana angka tersebut berada dalam kategori lemah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* berhubungan positif dengan minat belajar biologi pada siswa SMAN di kota Sukabumi. Hasil analisis SEM juga menunjukkan hasil yang signifikan dan sejajar dengan uji korelasi pearson.
2. Kontribusi penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi di SMAN Kota Sukabumi hanya sebesar 8,7%. *Game online* bukan satu satunya yang berkontribusi terhadap minat belajar biologi ada faktor lain sebanyak 91,3% yang berkontribusi terhadap minat belajar biologi siswa SMAN di Kota Sukabumi.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi siswa SMAN Kota Sukabumi, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk siswa hendaknya lebih pintar dalam memilih permainan yang akan dimainkan yaitu permainan yang tidak hanya membuat pemainnya fokus dengan *game* itu saja melainkan juga bisa bersosialisasi terhadap lingkungan sekitar dan tidak mengganggu aktivitas belajar biologi, sehingga akan mempunyai dampak pengaruh yang positif untuk diri sendiri.

2. Untuk peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan bisa melakukan validasi hasil penelitian yaitu dengan cara melakukan wawancara terstruktur dengan siswa dan juga dengan guru. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar dapat menghubungkan penggunaan *game online* dengan kemampuan kognitif dan gaya belajar siswa.