

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbandingan minat siswa terhadap *game online* esport *Mobile Legend: Bang Bang* dan sepakbola pada siswa SMAN 5 Kota Jambi. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti, dimana $t_{hitung} = 2,492$ dan $t_{tabel} = 1,966$ pada taraf signifikan 5% didapatkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $2,492 \geq 1,966$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas serta hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran-saran sebaga berikut:

1. Bagi pihak sekolah diharapkan untuk selalu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar melalui peningkatan metode pembelajaran yang inovatif, sehingga minat siswa dalam belajar lebih tinggi dan prestasi dapat meningkat. Dan juga senantiasa untuk mendukung hal-hal positif yang digemari oleh siswa, baik itu kegiatan yang ada dalam lingkup sekolah atau tidak.
2. Bagi siswa diharapkan untuk lebih menekuni bidang yang diminatinya agar dapat memaksimalkan prestasinya namun tidak lupa dengan sekolahnya, dan lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.