

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam penelitian selama kurang lebih 2 bulan, pengaruh *game online* terhadap kemampuan belajar anak di SDN Sapeken IX dapat disimpulkan bahwasanya tingkat intensitas/kecanduan bermain *game online* peserta didik dapat dikatakan tinggi berdasarkan olahan skor dari sebaran angket yang telah peneliti sebarakan, dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 93.3.

Lama waktu yang dihabiskan oleh peserta didik dalam bermain *game online* terhitung selama 4 jam dalam sehari, kemudian tempat yang banyak dihabiskan waktu oleh peserta didik dalam bermain *game online* rata-rata di lokasi warkop dan rumah. Jenis *game online* yang banyak dimainkan oleh peserta didik antara lain seperti *Mobile Legend*, *Garena Free Fire*, kedua *game online* ini sudah menjadi *favorite game* yang banyak diminati oleh para peserta didik di SDN Sapeken IX.

Melihat pada rumusan masalah ke-2 pada penelitian saya ini yaitu seberapa besar pengaruh Game Online terhadap kemampuan belajar anak SD di kelas IV di SDN Sapeken IX, penelitian ini melakukan analisis data menggunakan metode kuantitatif deksriptif dengan menggunakan program SPSS versi 25. dengan mengunakan rumus uji validitas dan realibilitas, dapat dikatakan bahwa pengaruh *game online* terhadap kemampuan belajar anak terhadap kemampuan prestasi akademik peserta didik.

B. Saran

Kesimpulan yang telah penulis terakan di atas dapat diajukan beberapa saran antara lain ialah:

1. Saran dari peneliti kepada guru-guru agar lebih memperhatikan siswanya agar tidak menghabiskan waktu belajarnya untuk kepentingan bermain *game online* yang kurang bermanfaat agar prestasi akademiknya tidak jelek dan siswa tersebut tidak kecanduan terhadap game online dan dampaknya kurang fokus untuk belajar.
2. Kepada segenap dewan guru SDN Sapeken IX agar lebih extra dalam mengawasi peserta didiknya yang kecanduan terhadap permainan *game online* ketika pada waktu jam sekolah terutama pada waktu jam belajar mengajar terhadap siswa.
3. Kepada kepala sekolah SDN Sapeken IX agar sudi kiranya mengambil suatu kebijakan terhadap peserta didik yang kecanduan dalam bermain *game online* pada waktu jam sekolah yang sedang banyak diminati oleh peserta didik dalam beberapa tahun ini.