

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online dan prestasi belajar terhadap siswa kelas XII MA RAUDHATUT THOLIBIN Sumenep tahun 2019-2020.
2. Besar pengaruh antara kecanduan game online dan prestasi belajar terhadap siswa kelas XII MA RAUDHATUT THOLIBIN Sumenep adalah $0,013 < 0,05$ jadi H_0 ditolak dan H_a di terima. Pada taraf kesalahan 5%.

B. Saran

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti memberikan saran yang bersifat membangun dan memberikan motivasi kepada beberapa pihak yang terkait antar lain :

1. Bagi Guru
Peneliti ini dapat dijadikan masukan untuk guru agar dapat menentukan langkah – langkah selanjutnya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan melihat cara – cara belajar siswanya.
2. Bagi siswa
Siswa perlu merancang kebiasaan cara belajar yang baik supaya dapat meningkatkan prestasi belajar yang lebih tinggi dari pada yang telah dicapai saat ini, sehingga tergolong menjadi siswa berprestasi.
3. Bagi peneliti lain
Supaya peneliti lain dapat mengkaji ulang penelitian ini dengan menggunakan metodologi penelitian dan tempat penelitian yang berbeda. Selain itu untuk dapat melengkapi kekekurangan yang ada dalam penelitian ini dan semakin memperkaya perkembangan ilmu yang sudah ada.