

## BAB V

### KESIMPULAN & SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil deskripsi dan analisa data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian intensitas bermain *game online* siswa-siswi SMPK Tunas Bangsa kota Kupang menunjukkan ada 30,2% anak yang intensitas bermainnya tinggi. Intensitas dalam penelitian ini melingkupi aspek frekuensi dan aktivitas anak-anak diluar dari bermain *game online* yang dapat mengindikasikan ketergantungan terhadap bermain *game online*.
2. Prestasi belajar siswa-siswi SMPK Tunas Bangsa kota Kupang mayoritas lumayan baik. Dari sampel yang ada, ditemukan bahwa 39,6% siswa yang prestasi belajarnya cukup dan 20,8% yang prestasi belajarnya baik. Prestasi belajar dalam penelitian ini meliputi ranah kognitif dan afektif.
3. Terdapat hubungan negatif tidak signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi SMPK Tunas Bangsa kota Kupang. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* tidak berpengaruh nyata terhadap meningkat atau menurunnya prestasi belajar. Hal ini karena bermain *game online* dilakukan siswa-siswi SMPK Tunas Bangsa diluar kegiatan sekolah mereka untuk hiburan di waktu luang sehingga hal ini tidak mengganggu aktifitas mereka belajar di sekolah dan intensitas bermain *game online* bukan satu-satunya faktor yang dapat

mempengaruhi prestasi belajar, seperti faktor keluarga, kurikulum disekolah, juga perhatian dari guru dan orang tua.

## **B. Saran**

1. Bagi orang tua dan guru untuk dapat lebih memperhatikan aktifitas anak-anak baik disekolah maupun dirumah, sehingga mereka dapat lebih fokus kepada kegiatan belajar mereka dan dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.
2. Orang tua dan guru sangat berperan didalam meningkatkan prestasi belajar anak, selain itu perhatian dan bimbingan dari guru dan orang tua baik sekolah maupun dirumah turut membangun karakter anak, oleh karena itu orang tua dan guru untuk dapat lebih mendampingi anak-anak dan memperhatikan aktifitas mereka agar mereka dapat lebih fokus terhadap tugas mereka sebagai pelajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar demi masa depan mereka yang lebih baik dan cemerlang.
3. Bagi orang tua untuk dapat membatasi penggunaan gadget dan memperhatikan anak-anak didalam penggunaan *gadget* mereka terutama ketika mereka mengakses dan menggunakan internet, agar anak dapat terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.