

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu ada hubungan negatif sangat signifikan antara prestasi belajar (ulangan harian matematika) ditinjau dari kecanduan *game online*. Semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah prestasi belajar (ulangan harian matematika), demikian pula sebaliknya. Sumbangan efektif kecanduan *game online* adalah sebesar 57,54%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa SMA MAN 2 Pekalongan

Bagi siswa yang bermain *game online* hendaknya dapat mengurangi intensitas bermain *game online* yang dapat membuat prestasi belajar (ulangan harian matematika) menjadi buruk. Para siswa cobalah untuk menemukan kegiatan lain yang menarik, contohnya seperti olahraga basket, sepak bola, atau aktif dalam kegiatan sekolah sehingga dapat mengontrol atau mengerti batas waktu dalam bermain *game* sehingga tidak terpaku dengan *game online*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya memperhatikan kelemahan-kelemahan yang ada dalam penelitian ini. Disarankan agar saat

penyusunan item menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan bahasa yang mudah dimengerti subyek serta dapat menambah jumlah subyek penelitian. Selain itu peneliti selanjutnya bisa menambahkan variabel-variabel lain yang terhadap prestasi belajar (ulangan harian matematika), misalnya dengan kecerdasan emosional, konsep diri, atau kontrol diri.

