

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Lamanya siswa kelas V bermain *game online* diperoleh, 15% mereka bermain 30 menit dalam sehari. Kemudian 25% mereka bermain 2-3 jam dalam sehari. Dan 60% mereka bermain 5 jam perharinya.
2. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, diperoleh hasil  $r_{hitung}$  dengan taraf signifikan 5%,  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,703 > 0,444$ . Dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  yang berbunyi “ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin” dapat diterima.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah didapatkan, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, agar lebih membatasi waktu bermain *game online* pada anak dan lebih mengawasi anak dalam bermain *game*. Orang tua sebaiknya mengarahkan anak-anaknya untuk melakukan kegiatan yang lebih positif seperti berolahraga dan belajar supaya dapat mengurangi intensitas bermain *game* karena anak yang terlalu sering bermain *game* akan berdampak buruk terhadap prestasi belajarnya.

2. Bagi siswa yang menyukai game lebih baik mulai membatasi dan mengendalikan diri agar tidak terjadi kecanduan dalam bermain *game online* sehingga tidak mengganggu waktu belajar.