

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 25 responden yang bermain *game online* yaitu siswa MAN 2 Banjarmasin, maka dapat ditarik beberapa simpulan yaitu:

1. Tingkat intensitas siswa MAN 2 Banjarmasin dalam bermain *game online* tergolong sedang.
2. Tingkat aktivitas belajar siswa MAN 2 Banjarmasin tergolong sedang.
3. Terdapat pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar siswa MAN 2 Banjarmasin.

B. Saran

Dari temuan penelitian ini, maka ada beberapa saran yang bisa diajukan oleh penulis yaitu sebagai berikut.

1. Bagi para pendidik dianjurkan bisa memberi pengawasan yang ketat pada siswa yang cenderung memegang *handphone* terlebih jika sampai bermain *game online* ketika aktivitas belajar di kelas sedang berlangsung agar siswa lebih fokus pada pelajaran yang mereka hadapi. Pendidik juga diharapkan terus mengembangkan strategi maupun metode belajar yang bervariasi dan lebih menarik agar kiranya mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2. Bagi orang tua diharapkan lebih perhatian terhadap anak-anaknya terutama pada kewajiban anak mereka dalam belajar. Menegur dan mengingatkan anak jika terlihat lebih sering berhadapan dengan *handphone* khususnya saat mereka bermain *game online* guna pencegahan dari kecanduan *game online*.
3. Bagi siswa kiranya mampu meminimalisir penggunaan *handphone* terutama bermain *game online*. Belajar lebih rajin, tidak menyia-nyiakan waktu untuk hal yang sia-sia sebab waktu muda adalah waktu yang berharga untuk terus belajar.
4. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi bagi penelitiannya kemudian yang lebih dikembangkan lagi.