

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Nilai koefisien korelasi ( $r$ ) dan nilai koefisien determinasi ( $K_d$ ) yang diperoleh yakni sebesar  $-0,132$  dan  $1,74\%$  maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ), namun tingkat hubungan keduanya sangat lemah. Hal ini dikarenakan bukan hanya kecanduan bermain *game online* saja yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa tetapi ada juga faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi naik dan turunnya prestasi belajar siswa, baik itu faktor internal maupun faktor eksternal.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi orang tua senantiasa mengawasi anak dalam segala aktivitas mereka, baik itu aktivitas belajar maupun aktivitas bermain khususnya bermain *game online* serta memberikan semangat dan motivasi kepada mereka untuk meningkatkan semangat belajar.
2. Diharapkan para guru dapat lebih memperhatikan siswa-siswi agar tidak bermain *game* di sekolah dan memberikan motivasi kepada mereka sehingga mereka lebih giat belajar agar memperoleh prestasi belajar yang baik.
3. Diharapkan kepada siswa untuk lebih meningkatkan keaktifan belajar baik di sekolah maupun di rumah serta membatasi aktivitas bermain khususnya bermain *game online*, agar bisa memperoleh prestasi belajar yang baik.