

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan ide penelitian yaitu Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat, didapatkan kesimpulan yaitu:

1. Dalam intensitas bermain *game online* pada jenis kelamin laki-laki yaitu kurang dari 1 jam per hari (kategori rendah) adalah 14 siswa (18%). Untuk 1 sampai 2 jam per hari (kategori sedang) adalah 33 siswa (42%). Untuk 3 sampai 4 jam per hari (kategori tinggi) adalah 16 siswa (20%), dan lebih dari 5 jam per hari (kategori sangat tinggi) adalah 16 siswa (20%) dari 80 siswa. Pada jenis kelamin perempuan yaitu kurang dari 1 jam per hari (kategori rendah) adalah 23 siswa (41%). Untuk 1 sampai 2 jam per hari (kategori sedang) adalah 18 siswa (32%). Untuk 3 sampai 4 jam per hari (kategori tinggi) adalah 11 siswa (20%), dan lebih dari 5 jam per hari (kategori sangat tinggi) adalah 4 siswa (7%) dari 56 siswa.
2. Dalam tingkat prestasi belajar dengan parameter nilai rata-rata pada nilai rapor dalam semester ganjil tahun 2018/2019 untuk jenis kelamin laki-laki yaitu nilai 61 sampai 70 (kategori kurang) adalah 0 siswa (0%). Nilai 71 sampai 80 (kategori sedang) adalah 49 siswa (61%). Nilai 81 sampai 90 (kategori tinggi) adalah 31 siswa (39%), dan nilai 91 sampai 100 (kategori sangat tinggi) adalah 0 siswa (0%) dari 80 siswa. Pada jenis kelamin perempuan yaitu nilai 61 sampai 70 (kategori kurang) adalah 1 siswi (2%). Nilai 71 sampai 80 (kategori sedang) adalah 30 siswi (53%). Nilai 81 sampai 90 (kategori tinggi) adalah 24 siswi (43%), dan nilai 91 sampai 100 (kategori sangat tinggi) adalah 1 siswa (2%) dari 56 siswi.
3. Kekuatan korelasi yang sangat lemah dan tidak terdapat hubungan yang bermakna serta semakin besar nilai intensitas *game online*, semakin kecil nilai tingkat prestasi belajar antara pengaruh intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar pada siswa SD kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03

Tambora, Jakarta Barat dengan nilai koefisien korelasi (r) yaitu - 0.075 dan nilai kemaknaan (p) yaitu 0.192 berdasarkan uji *pearson chi-square*.

6.2 Saran

Dilihat dari hasil penelitian, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan

1. Diharapkan untuk para guru meningkatkan cara dan metode pembelajaran yang lebih aktif untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa di sekolah dalam bidang pendidikan dengan lebih memperhatikan cara siswa memahami materi setiap saat pembelajaran berlangsung.
2. Diharapkan untuk orang tua lebih mengontrol anak-anak dalam mengatur waktu untuk belajar dengan membatasi bermain *game online*, dan tidak memperbolehkan untuk bermain *game online* sebelum mereka belajar atau menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru di sekolah serta orang tua harus lebih cerdas dalam memberikan mainan kepada anaknya dengan unsur edukatif.
3. Diharapkan hasil penelitian ini dapat sebagai informasi dalam memberikan pendidikan kesehatan kepada masyarakat tentang dampak bermain *game online* pada anak-anak.
4. Diharapkan dilakukan pengembangan penelitian lanjutan tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap tingkat prestasi belajar pada siswa SD yaitu faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi pada ide penelitian tersebut yang belum dilakukan oleh peneliti.