

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Dari hasil angket variabel Game Online diperoleh nilai maksimum 61 dan dengan hasil minimum 32 yang didapat dari angket yang terdiri dari 15 pertanyaan. Skor yang didapat dari variabel Game Online adalah 1125. Dengan nilai rata-rata 51, 13 dengan standar deviasi 52, 342.
2. Dari hasil angket diketahui bahwa siswa yang memiliki perubahan perilaku tinggi dan rendah diperoleh dari tabel angket perilaku siswa di MTs Darud Dawah wal Irsyad Kab. Banyuasin skor angket yang terendah adalah 30 dan skor angket yang tertinggi ialah 65. Dengan nilai rata-rata perubahan perilaku siswa adalah 51, 95 dengan standar deviasi 53,170. Perubahan perilaku siswa penggemar game online antara lain: malas belajar, berbicara tidak baik, bersikap agresif dan kurang bersosialisasi.
3. Dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y (perubahan perilaku siswa) pada taraf t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Pengaruh yang ditimbulkan game online terhadap perubahan perilaku siswa kelas IX di MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin yaitu sebesar 62.4% dan sisanya sebesar 37.6% dipengaruhi faktor lain yang bisa terjadi.

B. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya, semoga dapat meneruskan penelitian ini lebih baik lagi, karena penelitian ini banyak kekurangannya, disarankan agar dilakukan penelitian game online dengan permasalahan yang lain. Semoga dapat menjadi amal jariyah bagi kita semua.

2. Bagi orang tua

Orang tua merupakan pendidik pertama, untuk itu orang tua diharapkan melakukan tindakan-tindakan efektif terhadap anak, menanamkan hal-hal baik sejak dini. Orang tua harus melarang anak apabila anak sudah kecanduan game online. Dan mengajarkan anak mengatur keuangan sejak dini, supaya anak tidak memakai uang secara berlebihan hanya untuk bermain game online.

3. Bagi siswa

Siswa hendaknya mengurangi penggunaan game online karena memberikan dampak yang kurang baik terhadap perilaku siswa. Diharapkan siswa lebih mengutamakan pelajaran dari pada bermain game online.

4. Bagi guru

Dapat memberikan pengetahuan kepada guru bahwa bermain game online dapat mempengaruhi perilaku siswa yang mengganggu pembelajaran siswa dan menurunkan prestasi siswa.