BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta, pada tahun 2019 dapat disimpulkan bahwa :

1. Intensitas bermain *game online* siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II sebagian besar termasuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak (66,3%)
2. Prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II sebagian besar termasuk dalam kategori baik yaitu sebanyak (49%)
3. Ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta dengan hasil signifikan sebesar (0,000<0,05)
4. Keeratan hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta termasuk dalam ketegori rendah yaitu dengan koefisien korelasi sebesar 0,352 masuk dalam rentang (0,20-0,399).

B. Saran

1. Bagi siswa-siswi SD Negeri Tamansari II Yogyakarta agar mengurangi intensitas bermaian *game online*, karena *game online* memiliki banyak dampak negatif terkhusus pada prestasi belajar seperti, malas belajar, tidak mau masuk sekolah bahkan bolos sekolah.
2. Bagi guru SD Negeri Tamansari II Yogyakarta diharapkan memberikan nasehat, bimbingan konseling, edukasi dan berdiskusi dengan orang tua siswa tentang dampak negatif *game online* bagi siswa-siswi SD Negeri Tamansari II Yogyakarta yang gemar bermain *game online* sehingga tidak minumbulkan dapak bagi prestasi belajar siswa.
3. Bagi kepala sekolah SD Negeri Tamansari II Yogyakarta dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan melakukan pertemuan dengan orang tua serta

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

menyusun program parenting mengenai intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta.

4. Bagi orang tua siswa diharapkan lebih memperhatikan serta memberikan mengontrol anaknya agar mengurangi intensitas bermaian *game online*, karna jika kurang kontrol dari kedua orang tua akan menyebabkan anak bermaian *game online* terus menerus dan lupa akan belajar sehingga prestasi belajarnya menurun.
5. Bagi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi institusi pendidikan tentang hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar pada anak
6. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk melakukan penelitian-penelitian lebih lanjut dengan variabel yang lain yang belum diteliti.

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA