

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Kebiasaan bermain *game online* siswa kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta kategori sedang sebanyak 15 orang (48,4%).
2. Motivasi belajar siswa kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta kategori sedang sebanyak 16 orang (51,6%).
3. Terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta, ditunjukkan dengan hasil uji *Somers d* diperoleh nilai $p (0,013) < 0,05$.
4. Keeratan hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta adalah sedang, ditunjukkan dengan nilai koefisien kontingensi sebesar -0,444.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan lebih mengatur waktu bermain *game online* dan harus membatasi waktu bermain tidak boleh lebih dari satu jam dalam sehari.

2. Bagi guru

Guru hendaknya membimbing serta memberikan pengarahan tentang kegunaan internet yang bukan hanya untuk bermain *game*, melainkan dapat memberikan berbagai informasi mengenai materi pembelajaran yang dapat menambah ilmu.

3. Bagi orang tua

Orang tua siswa agar memberikan pengawasan kepada anak dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak sehingga anak lebih terbuka terhadap orang tua, dan berikan waktu kepada anak untuk bermain *game*, serta tegaskan kepada anak untuk tidak bermain di luar waktu yang telah disepakati.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN