

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kecanduan siswa dalam bermain *game online* siswa kelas V SD Negeri 101776 didapatkan 28 siswa (58,3%) memiliki kecanduan bermain *game online* yang tinggi, dan 20 siswa (41,7%) memiliki kecanduan bermain *game online* yang cukup. Maka secara umum dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* siswa di kelas V SDN 101776 Sampali Kabupaten Deli Serdang cenderung Tinggi. SD Negeri 101775 didapatkan sebanyak 31 siswa (64,6%) memiliki kecanduan bermain *game online* yang tinggi, dan 17 siswa (35,4%) memiliki kecanduan bermain *game online* yang cukup. Maka secara umum dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* siswa di kelas V SDN 101775 Sampali Kabupaten Deli Serdang cenderung Tinggi. SD Negeri 101774 didapatkan 23 siswa (47,9%) memiliki kecanduan bermain *game online* yang tinggi, dan 25 siswa (52,1%) memiliki kecanduan bermain *game online* yang cukup. Maka secara umum dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* siswa di kelas V SDN 101774 Sampali Kabupaten Deli Serdang cenderung Tinggi. Dapat disimpulkan SD Negeri Se-Kecamatan Sampali Tahun Ajaran 2016/2017 cenderung tinggi

2. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 101776, SD Negeri 101775 dan SD Negeri 101774 Sampali Tahun ajaran 2016/2017, dimana nilai korelasi menunjukkan hubungan yang kuat antara kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, ada beberapa saran yang dapat diberikan antara lain perlu adanya perbaikan dari masing-masing variabel antara lain:

1. Kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas V SD Negeri 101776, SD Negeri 101775, SD Negeri 101774 Sampali Kabupaten Deli Serdang rata-rata cenderung tinggi. Maka diharapkan kepada orang tua untuk melakukan pengawasan terhadap tindakan siswa dalam bermain *game online*, Membatasi waktu bermain *game online*. Mengurangi waktu.
2. bermain dengan mulai menentukan jam bermain dan hari bermain dan diusahakan mematuhi jadwal tersebut.
3. Motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 101776, SD Negeri 101775, SD Negeri 101774 Sampali Kabupaten Deli Serdang rata-rata cenderung cukup dan kurang, maka diharapkan kepada orang tua dapat memberikan perhatian kepada siswa dalam kegiatan belajar di rumah dan kepada guru diharapkan mampu memberikan arahan dan pemahaman, kepada para siswa agar menggunakan *game online* tidak berlebihan.