

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Kecanduan bermain game *Mobile* Terhadap Disiplin Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Daring Kelas XI SMA Swasta Budi Satria Medan Tahun Ajaran 2020/2021” yang telah selesai dilaksanakan, maka dapat dipeoleh kesimpulan dan saran sebagai berikut :

#### 5.1 Kesimpulan

1. Pada variabel kecanduan bermain game *mobile* skor pada angket dengan menjumlahkan nilai-nilai yang diperoleh pada setiap siswa didapatkan hasil kategori tertinggi yaitu tinggi dengan frekuensi 53 siswa (46.07%).
2. Pada indikator kecanduan bermain game *mobile* indikator yang memiliki skor tertinggi yaitu indikator kompusif (dorongan untuk melakukan terus menerus) dengan skor 1230 (71%) dan yang memiliki skor terendah pada indikator penarikan diri dengan skor 1476 (68%).
3. Pada variabel disiplin belajar skor pada angket dengan menjumlahkan nilai-nilai yang diperoleh pada setiap siswa didapatkan hasil kategori tertinggi yaitu kategori sedang dengan frekuensi 51 siswa (47,22%).
4. Pada indikator disiplin belajar memiliki skor tertinggi yaitu indikator disiplin perbuatan dengan skor 2732 (70,26%) dan indikator terendah disiplin waktu dengan skor 4006 (66,23%).

5. Terdapat pengaruh yang signifikan kecanduan bermain game *mobile* terhadap disiplin belajar siswa mengikuti pembelajaran daring kelas XI SMA Swasta Budi Satria Medan dengan nilai  $\text{sig.} 0,000 < 0,05$ .
6. Perhitungan uji koefisien determinasi, besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu 0,682. Dari tabel tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R square*) 0,466 yang artinya pengaruh variabel bebas Kecanduan bermain game Mobile (X) terhadap variabel terikat Disiplin Belajar (Y) sebesar 46,6%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, hendaknya bekerjasama dengan orang tua siswa dalam memberikan perhatian dan membatasi dalam penggunaan *smartphone* yang digunakan untuk kecanduan bermain game untuk meningkatkan disiplin belajar sehingga mencapai hasil yang optimal.
2. Bagi guru BK, hendaknya penelitian ini dapat menjadi *assesmen* kebutuhan siswa terkait disiplin belajar siswa dan kecanduan bermain game *mobile* dalam penyusunan program dan pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling.
3. Bagi siswa, hendaknya siswa mampu meningkatkan sikap disiplin belajar agar senantiasa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu siswa juga diharapkan ikut berkembang dalam menggunakan *smartphone* sebagai media belajar dan tidak menggunakannya untuk kecanduan bermain game saja.

4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masih ada faktor lain yang mempengaruhi disiplin belajar. Peneliti lanjutan disarankan untuk meneliti faktor-faktor lainnya yang dapat memengaruhi disiplin belajar selain kecanduan bermain game *mobile* sehingga dapat diketahui besarnya kontribusi faktor lain yang berpengaruh terhadap disiplin belajar. Selain itu, peneliti lanjutan juga dapat meneliti variabel independen (kecanduan bermain game *mobile*) apakah berpengaruh terhadap variabel dependen lainnya selain disiplin belajar.