

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil angket yang dilakukan menunjukkan bahwa ada 38 siswa yang kecanduan game online dan ada 34 siswa yang kecanduan game online. Hal ini ditentukan karena kriteria penilaian yang menunjukkan 38 siswa dikategorikan kecanduan dan 34 siswa lainnya dikategorikan termasuk kedalam siswa yang tidak kecanduan game online.
2. Terdapat perbedaan skor hasil belajar siswa antara yang kecanduan game online dengan siswa yang tidak kecanduan game online. Skor rata-rata pada siswa yang kecanduan game online adalah 65,92 yang menunjukkan bahwa siswa kecanduan terhadap game online. Sedangkan skor rata-rata siswa yang tidak kecanduan 72,47, dari hasil pengujian normalitas dan homogenitas data juga berdistribusi normal dan bersifat homogen. Dan pada tahap uji hipotesis juga dibuktikan dari hasil perhitungan secara statistik dimana $T_{hitung} (6,4595) > T_{tabel} (1,99444)$ yang berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar pada siswa yang kecanduan game online dan pada siswa yang tidak kecanduan game online dalam mata pelajaran sejarah

B. Saran

Dalam Upaya penangan terhadap siswa yang teridentifikasi mengalami kecanduan bermain game online dapat mencoba memberikan intervensi Teknik kontrak perilaku, atau seorang guru seharusnya lebih bersikap tegas terhadap murid yang kadang sering menyepelekan saat menjelaskan. Dan harus melaksanakan fungsi pengawasan terhadap peraturan ataupun tata tertib yang telah dibuat.

