

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, berikut adalah kesimpulan yang dapat ditarik di dalam penelitian ini:

1. Berdasarkan tabel r hitung X_1 dikarenakan nilai r Hitung lebih besar dibandingkan dengan r tabel maka dapat disimpulkan bahwa semua item yang digunakan di dalam penelitian tergolong valid. dan sebagian besar siswa Kelas VII SMPN 2 Pasawahan dimotivasi oleh hobi, malas belajar, pengaruh teman sepermainan, serta kecanduan bermain game online tersebut.
2. Hasil uji t hitung adalah -10.377 serta nilai signifikansi 0.000 atau kurang dari 0.05. nilai koefisien dari X_1 (*Game Online*) adalah -0.110 sehingga dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh negative dan signifikan terhadap perkembangan disiplin siswa.
3. Hasil uji t hitung adalah -12.447 serta nilai signifikansi 0.000 atau kurang dari 0.05. nilai koefisien dari X_1 (*Game Online*) adalah -0.110 sehingga dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh negative dan signifikan terhadap prestasi siswa.
4. Upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengurangi kecanduan siswa Kelas VII SMPN 2 Pasawahan dalam bermain *game online* adalah melalui sosialisasi tentang dampak *game online*, teguran, serta hukuman untuk menimbulkan efek jera.

B. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian ini ialah sebaiknya guru dan orang tua membangun sinergi dan kolaborasi terkait dengan strategi untuk mengurangi kecanduan siswa bermain *game online* sehingga dapat meningkatkan disiplin dan prestasi belajar di sekolah.