

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di kelas X TKJ 5 SMK Manba'ul 'Ulum Kabupaten Cirebon tahun ajaran 2023-2024 yang berjudul "Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Siswa". berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan data yang telah peneliti jelaskan sebelumnya memperoleh kesimpulan:

1. Tingkat kecanduan siswa di SMK Manba'ul 'Ulum terhadap bermain *game online*, termasuk kategori sedang dengan nilai rata-rata tingkat kecanduan siswa terhadap bermain *game online* sebesar 140,16. Selain itu, karakteristik siswa bermain *game online* mayoritas pemainnya adalah laki-laki, penggunaan bermain *game online* dalam sehari adalah 1-3 jam sehari, alasan bermain *game online* adalah untuk mencari hiburan dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah *mobile legends*. Tingkat konsentrasi belajar matematika siswa di SMK Manba'ul 'Ulum termasuk kategori tinggi dengan nilai rata-rata tingkat konsentrasi belajar matematika siswa sebesar 155,60.
2. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada siswa di SMK Manba'ul 'Ulum yaitu: bermain *game online* untuk melarikan diri atau mengurangi suasana hati negatif, untuk menghilangkan stres, kejenuhan dan mencari hiburan. Hal ini dilihat dari indikator persentase dari angket kecanduan *game online* paling tinggi dalam penelitian ini sebagian besar siswa bermain *game online* untuk melarikan diri atau mengurangi suasana hati negatif sebesar 70%. Faktor yang mempengaruhi siswa dalam konsentrasi belajar yaitu: kesiapan siswa dalam belajar dan kondisi lingkungan yang tenang dan nyaman. Konsentrasi Belajar dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya saat proses belajar mengajar berlangsung seperti selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan guru.

Hal ini dilihat dari indikator persentase dari angket konsentrasi belajar matematika siswa paling tinggi dalam penelitian ini sebagian besar siswa yaitu perilaku berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar sebesar 83%.

3. Berdasarkan data empirik yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap konsentrasi belajar matematika siswa, namun tidak signifikan, pada taraf signifikansi 5%.

5. 2. Saran

1. Bagi Sekolah

Bermain *game online* tidak berpengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi belajar matematika siswa. oleh sebab itu, penulis menyampaikan pihak sekolah jangan terlalu melarang siswa untuk bermain *game online* karena siswa juga butuh hiburan tetapi harus selalu dikontrol intensitas bermainnya.

2. Bagi Guru

Guru dianjurkan untuk bisa memilih metode belajar yang tepat dan menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, agar siswa lebih fokus dan berkonsentrasi dalam belajar.

3. Bagi Penelitian Lanjutan

Pengaruh bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar matematika siswa menunjukkan tidak berpengaruh yang signifikan, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat meneliti bermain *game online* dengan mengkombinasikan metode, strategi atau model pembelajaran lainnya dalam penelitiannya untuk hasil yang lebih optimal.