

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas XI di SMA Negeri 1 Babakan–Cirebon tentang analisis hasil belajar matematika siswa berdasarkan kesehatan mental pecandu game online dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

- 1) Sebaran kecanduan game online dimana terdapat 13.3% (13) siswa kelas XI pada kategori rendah, sebanyak 71.4% (70) siswa kelas XI dengan kategori sedang dan sebanyak 15.3% (15) siswa kelas XI dengan kategori tinggi. Dapat diketahui sebanyak 6% (6) siswa memiliki karakter withdrawal, selanjutnya sebanyak 18% (18) siswa memiliki karakter compulsion, kemudian sebanyak 21% (21) siswa memiliki karakter mood modification or escape, berikutnya sebanyak 37% (37) siswa memiliki karakter interpersonal and health-related problems, dan yang terakhir sebanyak 18% (18) siswa memiliki karakter tolerance.
- 2) Sebaran Kesehatan mental siswa yang mengalami kecanduan game online terdapat sebanyak 13.3% (2) siswa berada pada kategori rendah, sebanyak 46.6% (7) siswa berada pada kategori sedang, dan sebanyak 40% (6) siswa berada pada kategori tinggi. Sebaran kesehatan mental juga memiliki dimensi yang berbeda setiap subjeknya. Sebanyak 13.3% (2) siswa memiliki kesehatan mental pada kategori fisik, sebanyak 13.3% (2) siswa memiliki kesehatan mental pada kategori psikis, sebanyak 53.3 (8) siswa memiliki kesehatan mental pada kategori sosial, dan sebanyak 53.3% (8) siswa memiliki kesehatan mental pada kategori religious.
- 3) Terdapat 6 faktor yang mempengaruhi kesehatan mental siswa yaitu:
 - a. Keluarga
 - b. Lingkungan Dan Teman Sebaya

- c. Tekanan Akademik
 - d. Media Social
 - e. Bullying
- 4) Nilai korelasi (R) antara kecanduan game online dan hasil belajar matematika siswa adalah 0,50. Hal ini, menunjukkan adanya hubungan yang rendah antara kecanduan game online dengan hasil belajar matematika siswa. Sedangkan arah hubungannya positif, karena nilai koefisien korelasi positif. Nilai kontribusi kecanduan game online terhadap hasil belajar sebesar 2%. Uji regresi diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,860 dengan tingkat kesalahan 9%. Karena $0,860 > 0,05$ maka artinya terdapat hubungan yang linier tetapi tidak signifikan antara kecanduan game online dan hasil belajar matematika. Dengan melihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan kecanduan game online dengan hasil belajar matematika.

5. 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka diberikan saran-saran sebagai berikut :

- 1) Orang tua dapat melakukan pengawasan terhadap pemakaian atau penggunaan gadget anak khususnya durasi bermain game online
- 2) Orang tua bersifat terbuka dalam menyelesaikan masalah dan bisa mendengarkan pendapat anak.
- 3) Bagi peserta didik hendaknya bermain game online dengan seperlunya disesuaikan dengan kebutuhan.