

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,710 ($p > 0,05$), yang menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku bermain *Game online Mobile Legends* terhadap prestasi akademik siswa kelas V di SD Negeri 03 Klegen. Koefisien regresi sebesar 0,017 menunjukkan adanya hubungan positif, tetapi pengaruh tersebut sangat kecil dan tidak signifikan secara statistik.

Temuan ini sejalan dengan teori Self-Regulated Learning yang dikemukakan oleh Zimmerman (2000). Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam bermain game tidak selalu berujung pada penurunan prestasi, sebagaimana mereka mampu mengelola waktu dan strategi secara belajar efektif. (2023) menyatakan bahwa intensitas bermain *Mobile Legends* tidak berpengaruh signifikan terhadap indeks prestasi siswa, sedangkan Anggraeni dkk. Kedua penelitian ini mendukung kesimpulan bahwa pengaruh aktivitas permainan terhadap prestasi akademik bersifat situasional dan tidak bersifat mutlak. Secara umum, hasil penelitian ini menggambarkan bahwa pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh kemampuan internal siswa serta faktor lingkungan.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang relevan agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis dan akademik.

1. Bagi Siswa , disarankan untuk meningkatkan kesadaran dalam mengatur waktu antara bermain dan belajar. Aktivitas bermain *game online* seperti *Mobile Legends* sebaiknya dilakukan secara seimbang dan tidak mengganggu proses pembelajaran.
2. Bagi Orang Tua , diharapkan dapat memberikan perhatian dan pengawasan terhadap aktivitas anak, khususnya terkait penggunaan perangkat digital dan permainan online.
3. Bagi Guru , hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk memahami bahwa bermain *game online* tidak selalu berdampak negatif apabila siswa memiliki waktu manajemen dan regulasi diri yang baik.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya , disarankan untuk meneliti variabel-variabel lain yang mungkin lebih berpengaruh terhadap prestasi akademik, seperti motivasi belajar, gaya belajar, lingkungan keluarga, atau penggunaan media sosial.