

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur **intensitas bermain game online Mobile Legends** (variabel X) dan **konsentrasi belajar siswa** (variabel Y) dinyatakan valid dan reliabel. Seluruh butir pernyataan memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,157) dengan nilai **Alpha Cronbach** sebesar 0,754 pada kedua variabel, yang termasuk kategori reliabel.
2. Hasil analisis regresi linier sederhana menghasilkan persamaan:

$$Y=55,925+0,334X$$

Nilai konstanta sebesar 55,925 menunjukkan bahwa ketika intensitas bermain *game online* bernilai nol, konsentrasi belajar siswa berada pada 55,925 poin. Koefisien regresi positif 0,334 menunjukkan adanya pengaruh searah antara intensitas bermain game online dan konsentrasi belajar, meskipun pengaruhnya tergolong kecil (Beta = 0,202).

3. Uji signifikansi menunjukkan nilai $p\text{-value}$ sebesar 0,036 ($< 0,05$) dan t_{hitung} sebesar 2,214 $> t_{tabel}$ 1,982. Hal ini membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI SMA Swasta HAS Sepakat.
4. Hasil observasi dan wawancara mendukung temuan statistik, di mana kebiasaan bermain *game* hingga larut malam menyebabkan kelelahan, menurunnya fokus belajar, dan penurunan capaian akademik. Faktor kurangnya pengelolaan waktu, rendahnya motivasi belajar, serta gangguan pola tidur menjadi penyebab utama.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat lebih bijak dalam mengatur waktu antara belajar dan bermain. Permainan seperti *Mobile Legends* hendaknya dijadikan sebagai hiburan semata dan tidak mengganggu kewajiban belajar. Disiplin diri sangat penting agar tidak terjebak dalam kecanduan yang berdampak pada prestasi akademik.

2. **Bagi Guru dan Sekolah**

Pihak sekolah diharapkan lebih aktif dalam memberikan edukasi terkait penggunaan teknologi secara sehat, termasuk dampak bermain *game* daring. Bimbingan konseling secara rutin dapat dilakukan untuk siswa yang terindikasi mengalami gangguan belajar akibat permainan *online*.

3. **Bagi Orang Tua**

Orang tua memegang peranan penting dalam mengawasi aktivitas anak di luar sekolah, terutama penggunaan gawai. Dibutuhkan komunikasi terbuka antara orang tua dan anak untuk membangun kesadaran bersama mengenai pentingnya manajemen waktu.

4. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada aspek pendekatan dan cakupan lokasi. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas objek penelitian ke sekolah-sekolah lain dan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh data yang lebih terukur secara statistik.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Penelitian hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas.

2. Penelitian hanya memfokuskan pada hubungan antara intensitas bermain *game online Mobile Legends* dan konsentrasi belajar. Faktor-faktor lain seperti motivasi belajar, dukungan keluarga, metode pembelajaran guru, kondisi psikologis, dan penggunaan media sosial tidak dianalisis, padahal faktor-faktor tersebut berpotensi memengaruhi konsentrasi belajar siswa.
3. Penelitian hanya fokus pada satu yaitu *Mobile Legends*. Oleh karena itu, hasilnya tidak serta-merta dapat diaplikasikan pada jenis game online lainnya yang memiliki karakteristik berbeda, seperti *game bergenre first-person shooter* atau *simulation*.