

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian pada tanggal 30 April 2024 pada siswa SMA Negeri 9 Palu diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Teridentifikasi kecanduan game online terhadap penurunan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 9 Palu, dengan hasil motivasi belajar pada kategori sedang sebanyak 32 orang (43,8%), kategori rendah sebanyak 24 orang (32,9%) dan kategori tinggi sebanyak 17 orang (23,3%).
2. Teridentifikasi kecanduan game online terhadap kualitas tidur pada siswa SMA Negeri 9 Palu, dengan hasil kualitas tidur pada kategori baik sebanyak 37 orang (50,7%) dan kategori buruk sebanyak 36 orang (49,3%).
3. Teranalisis hubungan kecanduan game online terhadap penurunan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 9 Palu, didapatkan hasil analisis bivariat menggunakan uji alternatif *chi-square for trend* didapatkan *p-value* sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian, H_a diterima yang berarti ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa di SMA Negeri 9 Palu.
4. Teranalisis hubungan kecanduan game online terhadap kualitas tidur pada siswa SMA Negeri 9 Palu, didapatkan hasil analisis bivariat menggunakan uji alternatif *chi-square for trend* didapatkan *p-value* sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian, H_a diterima yang berarti ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan kualitas pada siswa di SMA Negeri 9 Palu.

B. Saran

1. Bagi siswa SMA Negeri 9 Palu

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan bagi siswa untuk memastikan bahwa bermain game online tidak diutamakan dalam rutinitas sehari-hari, sehingga memungkinkan mereka lebih memprioritaskan motivasi belajar dan meningkatkan kualitas tidur.

2. Bagi Instansi Tempat Penelitian (Sekolah SMA Negeri 9 Palu)

Penelitian ini diharapkan menjadi dasar untuk mengembangkan kurikulum pendidikan yang dapat membantu meningkatkan kesejahteraan dan kesehatan global, khususnya bagi siswa.

3. Bagi Universitas Widya Nusantara

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mencegah memprioritaskan game online dalam aktivitas sehari-hari yang dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar dan kualitas tidur siswa akibat kecanduan game online.