

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Genre *Game Online* yang dimainkan siswa kelas V SDN Tanjunganyar 2 yaitu genre *MOBA* ada *Mobile Legend, free fire*. Genre *Cassual* ada *Hago*.
2. Dari hasil penelitian, peneliti menemukan siswa kelas V memiliki kedisiplinan belajar yang beragam. Kedisiplinan belajar dengan kategori kurang ada 2 siswa dengan genre *Game Online MOBA* yaitu *Game Online Mobile Legend* dan *Free Fire*, siswa kelas V kedisiplinan belajar dengan kategori tinggi ada 1 siswa genre *Game Online MOBA* yaitu *Mobile Legend* dan *Cassual* yaitu *hago*.
3. Faktor yang mempengaruhi siswa gemar bermain *Game Online* yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, mengisi waktu luang.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan hasil yang didapatkan, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

1. Diharapkan bagi siswa kelas V SDN Tanjunganyar 2 untuk bisa disiplin belajar dan bisa membagi waktu antara waktu bermain dan waktu belajar.
2. Diharapkan bagi pihak sekolah SDN Tanjunganyar 2 untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa dengan menerapkan dan memberikan hukuman atau sanksi yang tegas kepada siswa yang melanggar peraturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.
3. Diharapkan bagi guru kelas V SDN Tanjunganyar 2 untuk memberikan hukuman atau sanksi yang mendidik dan lebih variatif bagi siswa agar mereka tidak mengulangi perilakunya yang melanggar peraturan dan tata tertib yang berlaku saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan hasil penelitian ini sehingga penelitian ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan sekolah dasar.