

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang di peroleh maka dapat disimpulkan bahwa dampak intensitas bermain game online secara signifikan terhadap perilaku sosial dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi yang sangat tinggi yaitu 0.848 yang berada pada interval 0,800 - 1,000.

#### 5.2 Saran

Dari kesimpulan di atas, maka saran-saran yang peneliti tuliskan yaitu

1. Bagi siswa dapat menjadi pengetahuan tentang pentingnya dampak dan manfaat bermain *game online* sebagai sumber hiburan dan belajar serta bermain *game online* dengan tidak berlebihan sehingga perilaku sosial siswa menjadi lebih baik.
2. Bagi pendidik dapat memberikan bahan masukan bagi guru-guru agar lebih menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga siswa merasa senang dengan pembelajaran yang dihadapinya dan tidak cepat bosan dalam belajar sehingga tidak ada lagi siswa bermain game saat proses pembelajaran.
3. Bagi orang tua dapat menjadi pengetahuan tentang pengaruh *game online* terhadap anak, sehingga orang tua dapat mengawasi dan membimbing anak dalam memainkan *game online* dengan bijak di rumah.