

## V. SIMPULAN DAN IMPLIKASI

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut :

1. Manajemen Waktu berpengaruh positif terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa SMA Negeri 3 Purwokerto.
2. Dukungan orang tua berpengaruh positif terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa SMA Negeri 3 Purwokerto
3. Game Online berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa SMA Negeri 3 Puwokerto.

### B. Implikasi

Terdapat beberapa cara untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik bagi siswa di SMA N 3 Purwokerto, diantaranya:

1. Implikasi Manajerial
  - a. Bagi siswa agar dapat memiliki prestasi belajar yang baik, siswa diharapkan mengurangi tingkat intensitas bermain *game online* memiliki manajemen waktu yang baik, dapat membagi waktu antara belajar dan bermain game. Melakukan perencanaan kegiatan belajar mingguan dan harian dengan cara menetapkan jenis-jenis mata pelajaran dan urutan-urutan yang harus dipelajari. Memperhitungkan waktu setiap hari untuk keperluan belajar, keperluan istirahat dan keperluan bermain.
  - b. Bagi Orang tua agar anak dapat memiliki prestasi belajar yang baik, orang tua diharapkan untuk mengingatkan anaknya untuk belajar,

memberikan dukungan yang terbaik untuk anak nya dalam belajar, yaitu dengan memberikan fasilitas yang sesuai dan yang terbaik guna menunjang kegiatan belajar, menyalurkan anak ke tempat pendidikan informal seperti tempat les, memberikan penghargaan ketika anak berhasil meraih prestasi, dan selalu memberikan motivasi terhadap anak agar selalu semangat dalam belajar.

- c. Bagi sekolah agar siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya yaitu dengan memfokuskan pada manajemen waktu di sekolah antara belajar dan berorganisasi, menyediakan bimbingan konseling (BK) untuk siswa. Serta perketat peraturan sekolah untuk tidak membawa handphone ke sekolah agar tidak ada siswa yang menyalahgunakan handphone untuk bermain *game online* disaat jam pelajaran.

## 2. Implikasi teoritis

Bagi penelitian selanjutnya agar dapat mengkaji faktor lain yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa khususnya faktor internal seperti kecerdasan emosional siswa, minat dan bakat siswa, serta perlu dikaji faktor eksternal lainnya sebagai variabel bebas seperti fasilitas belajar, teman sebaya, dan kurikulum sekolah yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar yang belum di kaji oleh penulis.

### C. Keterbatasan penelitian

Peneliti menyadari adanya kekurangan dari penelitian ini yang mungkin dapat menyebabkan gangguan terhadap hasil penelitian, maka keterbatasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel independen dalam penelitian ini hanya mampu menjelaskan variabel dependennya sebesar 58,5%, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak digunakan dalam penelitian ini. Hendaknya untuk penelitian selanjutnya untuk kembali dapat melakukan pembuktian variabel penelitian ini dalam kasus yang sama dengan menambah variabel lainnya yang belum di uji pada penelitian ini
2. Minimnya penelitian yang meneliti pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar menyulitkan penulis untuk mendapatkan referensi. Oleh karena itu, dapat ditinjau kembali sebagai bukti untuk variabel penelitian ini dengan menambahkan variabel lain yang belum dipelajari