

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Sesuai penelitian sebelumnya dan pembahasan dampak game online. mobile legends terhadap *lost generations* pada siswa sd di lingkungan XII, dapat disimpulkan :

Setelah diuji *game online mobile legends* ada sekitar 90% siswa sd mengatakan bahwa mereka menyukai *game online mobile legends*, sekitar 64% siswa sd mengatakan bahwa mereka lebih menyukai *game online* daripada *game tradisional* sehingga menjadikan salah satu dari faktor yang membuat mereka tertarik Untuk memainkan game online Mobile Legends. Mobile Legends, sebuah game online, didukung oleh data. tidak memberikan pengaruh terhadap *lost generations* pada siswa sd di lingkungan XII, karena mereka tidak setuju jika mereka merasa menjadi generasi yang gagal jika tidak bermain *game online mobile legends*, tetapi mereka merasa menjadi generasi yang gaul dan modren semenjak bermain game online karna mereka telah mengikuti perkembangan zaman yang serba tekhnologi ini dengan presentase sebesar 59%.

#### B. Saran

Sesuaikan pada kesimpulan hasil penelitian mengenai pengaruh *game onlinemobile legends* terhadap *lost generations*, peneliti membuat berbagai rekomendasi yang dapat dijadikan referensi dan solusi atas kesulitan di masa yang akan datang, antara lain sebagai berikut::

1. Saran akademis

Peneliti berharap temuan studi ini akan digunakan sebagai dasar untuk pekerjaan masa depan pada topik yang sama, dengan menggabungkan teori yang ada dengan yang belum dikembangkan menjadi lebih baik dan jangkauan populasinya menjadi lebih luas atau tidak hanya di lingkungan XII Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai.

2. Saran Praktis

Untuk para pemain atau pengguna game online mobil legends khususnya siswa sd di lingkungan XII jangan terlalu sering bermain game online sehingga dapat mengakibatkan dampak negatif yang tidak diinginkan seperti menurunnya prestasi belajar anak. Dan untuk orang tua siswa hendaknya selalu awasi dan bijaklah dalam pengawasan terhadap anak. Sebab jejak digital akan selalu ada. Jadikanlah game online sebagai media untuk hiburan dan juga hal-hal positif.



