**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dari teori-teori yang disajikan peneliti pada bagian-bagian sebelumnya, maka pada bab ini peneliti menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

Game online mobile legend memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Karakter siswa di SMA AL-Washliyah 1 Medan dan memiliki nilai yang cukup tinggi.Dari hasil perhitungan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus product, peneliti menemukan besar korelasi dari variabel game online mobile legend (X) terhadap karakter siswa (Y) sebesar r = 0,611%, hal ini menunjukan hubungan positif dan memiliki nilai cukup tinggi.

Hasil perhitungan signifikan koefisien korelasi (uji t) antara variabel game online mobile legend (X) terhadap variabel karakter siswa (Y) diperoleh nilai $t\_{hitung}>t\_{tabel }$= 3,271 > 2,060, artinya ada game online mobile legend (X) terhadap karakter siswa (Y) di SMA Al-Washliyah 1 Medan.Dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan siswa sekolah SMA Al-Washliyah 1 Medan bahwa game online mobile legend dapat memberikan pengaruh karakter siswa artinya ada pengaruh game online mobile legend terhadap karakter siswa SMA Al-Washliyah 1 Medan.

**5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru-guru harus lebih semangat lagi dalam membangun karakter siswa dengan membatasi penggunaan game online mobile legend di sekolah. Lebih sering lagi memperhatikan siswa yang kurang dalam berinteraksi dengan teman-teman nya dan terus memberikan motivasi kepada siswa.
2. Bagi siswa, lebih giat lagi dalam belajar, lebih aktif disekolah dan terus bersikap jujur, adil, disiplin, dan rajin. Berupaya agar lebih baik lagi mengatur waktu dan meminimalisir penggunaan game online mobile legend, sehingga prestasi di sekolah lebih meningkat dan apa yang dicita-cita kan kelak tercapai.
3. Bagi peneliti, sebaiknya dilakukan penelitian yang lebih dalam lagi mengenai game online mobile legend yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lain misalnya faktor lingkungan, karakteristik organisasi siswa, karakteristik individu, kemampuan (*skill*).