

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dilakukan peneliti, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kecanduan game online pada kelas VII di SMPN 13 Malang, sedang dengan prosentase 100%, yang artinya mayoritas siswa kelas VII dalam penelitian ini memiliki tingkat kecanduan *game online* sedang dalam arti siswa kelas VII SMPN 13 Malang lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain *game online* sehingga menimbulkan kecanduan.
2. Tingkat motivasi belajar pada kelas VII di SMPN 13 Malang yang tinggi dengan prosentase 75 %, yang artinya motivasi dalam belajar siswa kelas VII di SMPN 13 Malang sangat tinggi, motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan, termasuk lingkungan sekolah.
3. Terdapat hubungan positif dan negatif antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMPN 13 Malang.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, maka terdapat beberapa saran yang perlu dipertimbangkan bagi berbagai pihak guna perbaikan penelitian selanjutnya sekaligus manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Masyarakat Sekolah

a. Seluruh Siswa SMPN 13 Malang.

Bagi seluruh siswa SMPN 13 Malang diharapkan dapat menyeimbangkan antara bermain *game online* dengan waktu belajar secara maksimal agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih.

b. Kepala sekolah diharapkan dapat membuat kebijakan, mengendalikan kegiatan kelompok, organisasi atau lembaga yang berhubungan dengan mendukung siswanya sehingga siswa dapat termotivasi belajarnya.

c. Guru diharapkan mendukung kebijakan yang telah dibuat oleh kepala sekolah dan meningkatkan motivasi belajar terhadap siswa agar siswa tidak hanya memiliki motivasi dalam hal bermain *game online* saja melainkan dalam hal lain.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan mendukung dan lebih memotivasi agar siswa dapat belajar dengan sungguh-sungguh. Orang tua memberikan pengertian bahwa banyak sekali dampak negative dan positif dalam bermain *game online*, tetapi tidak juga melarang siswa untuk bermain. Karena bermain adalah salah satu siswa menyalurkan bakat lain khususnya dalam bermain game lewat computer. Disaat jam pelajaran diharapkan bagi orang tua menanyakan kondisi anak saat di sekolah, mendengarkan dengan seksama cerita anak waktu berada di sekolah. Ketika dari pihak sekolah sudah memberikan wadah minat untuk para siswanya hendaknya orang tuapun juga memberikan dukungan kepada anaknya.

4. Bagi Subjek Penelitian

Siswa kelas VII di SMPN 13 Malang yang menjadi subjek penelitian diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajarnya dalam hal apapun. Bukan hanya dalam bermain game siswa dapat lebih termotivasi. Motivasi ini termasuk motivasi ekstrinsik, mendapatkan dukungan dari orang lain dapat meningkatkan motivasi siswa.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dan ingin meneliti topik yang sama, dapat lebih memperkaya penelitian mengenai hal-hal yang dapat memengaruhi motivasi belajar. Penelitian ini diharap dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya, selain itu juga menawarkan untuk menghubungkan dengan variabel-variabel lainnya selain kecanduan *game online* dengan motivasi belajar. Dan diharapkan peneliti selanjutnya menyempurnakan hasil penelitian ini dengan menutupi kelemahannya.