

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis penelitian ini diterima. Berarti bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri. Penelitian ini memiliki arah hubungan yang negatif dimana diartikan bahwa semakin tingginya intensitas bermain *game online* siswa maka hal ini akan menimbulkan efek semakin rendahnya motivasi belajar siswa. Begitupun juga sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online* siswa maka akan semakin tinggi pula motivasi belajar pada siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri.

B. Saran

Peneliti dapat memberikan beberapa rekomendasi dan saran mengenai kegunaan dan hasil penelitian ini berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, antara lain:

1. Bagi siswa diharapkan dengan ini dapat mampu lebih memperhatikan intensitasnya bermain *game online* yang berlebihan dimana hal ini berefek terhadap motivasi belajar menurun karena fokus dapat teralihkan dari kegiatan belajar.

2. Bagi intansi untuk lebih dapat memaksimalkan suasana belajar bagi siswa dan sebisa mungkin memberi fasilitas belajar seperti perpustakaan dengan maksimal sehingga dapat menjadi kegiatan lain yang bisa dilakukan selain bermain game.
3. Tentunya pada penelitian ini terdapat kekurangan sehingga peneliti berharap bahwa pada penelitian selanjutnya, dapat meneliti topik yang mungkin serupa ataupun menambah variabel dan faktor-faktor lainnya untuk membuktikan hubungan yang terjadi pada siswa, serta memilih waktu dan keadaan yang sesuai sehingga dapat hasil lebih optimal.