

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data hasil penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji t-test diperoleh nilai *Sig-(2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik siswa dengan melihat hasil dari uji SPSS diatas.
2. Ada pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji t-test diperoleh nilai *Sig-(2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa dengan melihat hasil dari uji SPSS diatas.
3. Ada pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji MANOVA diperoleh nilai

Signifikansi sebesar 0,007. Karena nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar dengan melihat hasil dari uji SPSS diatas.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka *game online* mempengaruhi motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, maka peneliti emberi saran sebafi berikut :

1. Bagi Kepala Madrasah MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung

Berdasarkan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa, kepala madrasah diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap siswa yang bermain *game online* sehingga dapat mengontrol motivasi belajar siswa sehingga bisa tercapainya tujuan pendidikan. Menerapkan aturan-aturan dan tata tertib tentang pelarangan membawa *handphone* ketika di sekolah baik ketika KMB maupun Extrakulikuler. Dan memberikan pengertian-pengertian terhadap dampak buruk yang dipengaruhi oleh *game online*.

2. Bagi Guru MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung

Berdasarkan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa, diharapkan guru di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung dapat

memberi arahan kepada siswa dengan tujuan agar mengetahui bahaya dampak dari *game online* dan selalu berinovasi dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

3. Bagi Orang Tua Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung

Berdasarkan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa, diharapkan orangtua siswa di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung dapat meningkatkan pengawasan terhadap anaknya, dan selalu menjadi motivator anaknya.

4. Bagi siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung

Berdasarkan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa, pada penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengurangi bermain *game online* dan meningkatkan semangat belajar.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan bahan referensi dalam melaksanakan penelitian dan diharapkan dapat mengembangkan variabel-variabel yang bervariasi.

Demikian saran-saran yang dapat peneliti kemukakan dalam skripsi ini. Mudah-mudahan bermanfaat demi kemajuan dan keberhasilan pendidik.