

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui dengan melihat hasil signifikansi yaitu sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas 12 SMK Pratama Mulya Karawang. Besaran pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas 12 SMK Pratama Mulya Karawang yaitu sebesar 50,2% sedangkan sisanya 49,8% dipengaruhi oleh variabel lain seperti cita-cita siswa atau aspirasi siswa, kemampuan siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa, dan unsur-unsur dinamis dalam belajar yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pengalaman yang peneliti alami selama penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Remaja

Bagi siswa disarankan untuk mampu mengendalikan motivasi belajar yang ada dalam diri dengan banyak membaca buku, sehingga tidak mudah terpengaruh hal-hal negatif. Serta siswa disarankan untuk menjalin hubungan yang baik dengan orang tua maupun guru di sekolah, serta siswa harus lebih memilih dan memilih

dalam bergaul kemudian memiliki teman untuk berdiskusi dan bermain agar tidak hanya terfokus dengan bermain *game online*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mencari dan membaca referensi lain yang lebih banyak lagi dan dapat menambahkan beberapa faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar, seperti rasa frustasi, kepribadian, interaksi dengan teman sebaya maupun interaksi dengan keluarga, media masa selain *game online* untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam. Sehingga hasil penelitian selanjutnya akan emakin baik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang baru dan disarankan dapat memperoleh responden yang lebih banyak dari penelitian ini.

