

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar pada siswa kelas X di SMKN 1 Cikampek, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan uji kategorisasi, mayoritas siswa berada pada tingkat kecanduan *game online* sedang, sedangkan sebagian kecil tergolong tinggi atau rendah. Analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* menjelaskan 74,8% variasi motivasi belajar siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini menegaskan bahwa siswa dengan tingkat kecanduan tinggi cenderung mengalami tantangan dalam menjaga motivasi belajar, sedangkan siswa dengan kecanduan rendah menunjukkan motivasi belajar yang lebih stabil dan terarah.

B. Saran

Merujuk pada hasil yang diperoleh serta pengalaman selama pelaksanaan penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pihak terkait.

1. Siswa Kelas X SMKN 1 Cikampek

Disarankan menggunakan *game online* secara bijak, menjaga keseimbangan antara hiburan dan kewajiban belajar, serta mengatur waktu dengan baik agar motivasi dan konsentrasi belajar tetap terjaga.

2. Sekolah dan Guru

Diharapkan menyelenggarakan kegiatan edukatif mengenai dampak kecanduan *game online*, serta meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan menyenangkan, komunikasi intensif, dan penguatan positif terhadap pencapaian siswa.

3. Peneliti Selanjutnya

Disarankan memperluas penelitian dengan mempertimbangkan faktor psikologis, pengaruh teman sebaya, atau menggunakan metode campuran (kuantitatif dan kualitatif) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terkait motivasi belajar dan kecanduan *game online*.

