

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1.1 Kesimpulan

Dari akibat pengujian dan perbincangan spekulasi yang tergambar pada bagian-bagian sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh variabel kecanduan game online. Hal ini berdasarkan hasil analisis regresi yang menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung variabel kecanduan game online 8,795 kali lebih tinggi dari nilai  $t$  tabelnya sebesar 2,03452 ( $t$  hitung  $>$   $t$  tabel), sehingga hipotesis penelitian diterima. Dilihat dari hasil uji kualitas yang tidak tergoyahkan bahwa faktor ketergantungan game online dan inspirasi belajar mendapat nilai  $r$ -hitung yang lebih tinggi dari nilai  $r$ -tabel (0,3338) maka 20 hal yang diteliti sah. Dilihat dari hasil uji keterandalan bahwa faktor fiksasi permainan berbasis web dan inspirasi belajar dalam ulasan ini mendapatkan nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,7. Dengan demikian, seluruh variabel penelitian dianggap reliabel berdasarkan ketentuan yang berlaku saat ini.
2. Ketergantungan pada permainan internet sangat penting untuk inspirasi belajar siswa dengan nilai kepentingan 0,000. Dilihat dari hasil pemeriksaan uji  $t$  dengan menggunakan program SPSS 25, diperoleh nilai penting dari hasil uji  $t$  dengan derajat kritis 5% dengan nilai  $\text{sig } t$  test sebesar 0,000 lebih rendah dari  $\alpha = 5\%$  ( $0,000 < 0,05$ ) sehingga sangat mungkin beralasan bahwa kebutuhan game berbasis web penting untuk inspirasi belajar siswa.

#### 1.2 Saran

1. Bagi Siswa
  - a. Pergunakan waktu dengan baik untuk belajar dan mengurangi bermain *game online* karena terbukti bahwa kecanduan *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.
  - b. Menjalani interaksi dengan lingkungan sekitar untuk meningkatkan motivasi belajar.

- c. Kurangi bermain *game online* yang dapat mengakibatkan kecanduan karena berdampak negatif terhadap fokus saat belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajar.
2. Bagi Guru
    - a. Mendampingi siswa dan memperhatikan kegiatan belajarnya selama disekolah agar motivasi belajarnya terus meningkat.
    - b. Memberitahukan untuk menggunakan waktu sebaik mungkin dan membatasi
    - c. Memberitahukan dampak negative kecanduan *game online* bagi terhadap kesehatan dan dapat mengganggu pembelajaran.
  3. Bagi Peneliti Selanjutnya
    - a. Menggunakan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

