

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Tingkat motivasi belajar siswa kelas VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy bervariasi, dengan semangat yang lebih tinggi pada pagi hari dibandingkan siang hari. Keaktifan siswa dipengaruhi oleh semangat guru; jika guru bersemangat, siswa cenderung lebih aktif, sebaliknya jika guru kurang bersemangat, siswa menjadi pasif. Meskipun semua siswa hadir, tidak semuanya fokus pada materi, dan beberapa menunjukkan sikap acuh tak acuh. Dalam pengumpulan tugas, ada siswa yang tidak tepat waktu, kemungkinan karena kesulitan. Diperlukan upaya dari pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.
2. Semangat peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kondisi mental dan metode pengajaran guru. Penggunaan strategi atau media yang menarik membuat siswa lebih aktif, sementara ceramah cenderung membuat mereka bosan dan tidak fokus. Selama jam istirahat, siswa menghabiskan waktunya untuk jajan, membeli makanan, dan mainan, serta mengoleksi dengan teman-teman.
3. Penelitian menunjukkan bahwa game online berdampak negatif pada motivasi belajar siswa, menyebabkan mereka ketakutan, tidak fokus, dan mengabaikan tugas. Waktu istirahat yang dihabiskan untuk bermain game, yang mempengaruhi proses belajar. Analisis regresi menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh sebesar 36,6% terhadap motivasi belajar, sementara 63,4% dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, agar dapat meningkatkan motivasi belajar dengan cara banyak melakukan hal-hal yang positif seperti membaca buku, berdiskusi

mengenai pelajaran dll. Dan jangan terlalu sering untuk bermain game online karena hal tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi guru dan Sekolah, alangkah baiknya sering memberikan sesuatu kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah seperti memberikan penghargaan kepada peserta didik yang mendapat nilai bagus, memanfaatkan media pembelajaran seoptimal mungkin, menjadikan siswa sebagai peserta didik yang aktif dan lain sebagainya, agar peserta didik selalu semangat ketika proses pembelajaran dan materi yang diajarkan dapat dipahami dengan baik.
3. Bagi penulis selanjutnya, agar bisa menggali faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik selain game online.

