BAB V
KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI yang telah dilakukan di MI Madinatunnajah Kota Cirebon dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil Penelitian Tingkat Kecanduan *Game online*

   Dari hasi penelitian pengaruh tingkat kecanduan *game online* didapatkan hasil pengaruh tingkat kecanduan game online kelas VI di MI Madinatunnajah Kota Cirebon berkategori sedang, dengan rincian sebagai berikut yakni, kategori tinggi sebanyak 4 orang dengan persentase 19%, kategori sedang sebanyak 14 orang dengan persentase 67%, dan kategori rendah sebanyak 3 orang 14% dengan jumlah responden seluruhnya sebanyak 21.

   Hasil tersebut menunjukkan pengaruh tingkat kecanduan *game online* kelas VI di MI Madinatunnajah Kota Cirebon berkategori sedang dengan total 67%

2. Hasil Penelitian Motivasi Belajar

   Dari hasil penelitian motivasi belajar siswa kelas VI MI Madinatunnajah Kota Cirebon yakni aspek Motivasi Belajar memiliki beberapa kategori sebagai berikut : kategori tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 5% , kategori sedang sebanyak 6 orang dengan persentase 29%, dan kategori rendah sebanyak 14 orang dengan persentase 67% dari jumlah responden seluruhnya sebanyak 21.

Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di MI Madinatunnajah Kota Cirebon berkategori rendah

3. Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar

Untuk mengetahui lebih dalam terkait pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar peneliti menggunaka uji corelation untuk melihat apakah ada hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan motivasi belajar peserta didik.

Didapatkan hasil pengaruh tingkat kecanduan *game online* kelas VI di MI Madinatunnajah Kota Cirebon berkategori sedang, dengan rincian sebagai berikut yakni, kategori tinggi sebanyak 4 orang dengan persentase 19%, kategori sedang sebanyak 14 orang dengan persentase 67%, dan kategori rendah sebanyak 3 orang 14% dengan jumlah responden seluruhnya sebanyak 21.

Setelah melakukan penelitian dari hasil kriteria siswa MI Madinatunnajah Kota Cirebon dalam aspek Motivasi Belajar memiliki beberapa kategori sebagai berikut : kategori tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 5% , kategori sedang sebanyak 6 orang dengan persentase 29%, dan kategori rendah sebanyak 14 orang dengan persentase 67% dari jumlah responden seluruhnya sebanyak 21.

Dari hasil uji corelation didapatkan hasil uji korelasinilai signifikasi sebesar 0,04 < 0,05 artinya nilai sig 0,04 lebih kecil dari pada nilai 0,05 sehingga hubungannya terdapat perbedaan signifikan karena variabel x dan y memiliki hubungan yang signifikan, sehingga Ha diterima.

Jika disimpulkan pengaruh tingkat kecanduan game online dengan motivasi belajar peserta didik kelas VI Mi Madinatunnajah Kota Cirebon berkolerasi.

Tingkat kecanduan *game online* di kelas VI MI madinatunnajah berkategori sedang.

B. Saran

Untuk Sekolah :

Saran untuk pihak sekolah adalah pihak sekolah harus mengadakan bimbingan konseling baik itu bimbingan secara individu ataupun menyeluruh dengan tetap mengedapkan pencegahan hal-hal demikian agar tidak berkelanjutan ataupun menjadi masalah baru.

Dengan adanya bimbingan konseling dari pihak sekolah tentunya akan menjadi bantuan agar hal-hal negative yang ada pada diri siswa dapat termonitoring dengan baik.

Untuk guru :

Tentunya selaku guru memiliki tugas yang cukup berat, selain memberikan materi tetapi harus membimbing anak-anak agar menjadi pribadi yang baik dan sesuai yang diharapkan. Guru menjadi orang kedua setelah orang tua yang dapat melihat perilaku dan tingkah sampai ke motivasi belajar siswa sehingga dapat mengambil tindakan lebih dahulu, seperti memberikan nasihat, masukkan, bimbingan secara personal.

Apabila guru kesulitan dalam membimbing anak tentu peran kerjasama dengan guru bk akan jauh lebih meringankan akan tetapi perlunya bimbingan yang berkesinambungan hingga anak yang mengalami kecanduan tersebut dapat berhenti.

Kerjasama dengan orang tua muridpun tentunya bisa menjadi solusi yang ampuh supaya dalam membimbing di rumah anak tetap di awasi secara ketat oleh masing-masing orangtuanya.

Untuk Orangtua :

Orang tua menjadi figure yang sangat penting sebab waktu dirumah jauh lebih lama dibandingkan waktu di sekolah. Peran penting ini harus bisa pencegah dari pengaruh-pengaruh negatif baik dari luar maupun dunia maya.

Sosok orang tua bukan hanya menjadi pendidik dirumah tetapi sekaligus pemberi pengetahuan secara langsung di rumah. Nasihat baik dan buruk suatu hal tentu harus disampaikan kepada anak karena anak belum benar-benar bisa membedakan baik dan buruk.

Apabila hal kecanduan sudah terjadi maka akan jauh lebih sulit untuk mencegahnya sebab anak akan selalu ingin bersenang-senang di dunianya yakni dunia game. Apabila hal demikian selalu dianggap remeh maka dampak yang akan ditimbulkan tentunya akan jauh lebih besar terhadap anak dan pembelajarannya.

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON