

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian pengambilan keputusan $0,000 < 0,05$, maka H_o ditolak H_a diterima. Dimana signifikansi $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa dengan melihat hasil dari uji *SPSS* diatas.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian pengambilan keputusan $0,000 < 0,05$, maka H_o ditolak H_a diterima. Dimana signifikansi $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa dengan melihat hasil dari uji *SPSS* diatas.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian

pengambilan keputusan $0.039 < 0.05$, maka H_o ditolak H_a diterima. Dimana signifikansi $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa dengan melihat hasil dari uji *SPSS* diatas.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maknanya *game online* mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

B. Saran

1. Bagi Kepala MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Berdasarkan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, kepala sekolah diharapkan untuk selalu mengawasi dan memantau kegiatan pembelajaran di sekolah dengan sebaik-baiknya. Dan memberikan pengertian-pengertian terhadap dampak buruk yang dipengaruhi oleh *game online*.

2. Bagi Guru MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Berdasarkan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, diharapkan guru di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung dapat memberi arahan terhadap siswa dengan tujuan agar siswa dapat mengetahui dampak bahayanya *game online*.

3. Bagi Siswa Mi Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung
Berdasarkan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengurangi kegiatan bermain *game online* dan meningkatkan semangat belajar sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang bagus pada setiap mata pelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya.
Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dan gambaran bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih mendalam hasil penelitian ini untuk menyusun rancangan penelitian yang lebih baik lagi.