

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. *Game online* memberikan kontribusi sebesar 11,7% terhadap motivasi belajar.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, diberikan saran terkait penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, hendaknya siswa senantiasa memotivasi diri untuk rajin, serius dalam mengikuti pembelajaran karena motivasi yang berasal dari dalam diri siswa sendiri lebih bertahan lama dibanding motivasi dari luar. Selain itu, siswa juga harus tetap pintar memajemen waktu untuk bermain game online dan waktu untuk belajar
2. Bagi Guru, melihat pengaruh positif dari *game online* terhadap motivasi belajar, sebaiknya guru dapat mengemas pembelajaran ke dalam bentuk permainan atau *game*. Guru dapat menggunakan aplikasi pembelajaran berupa permainan seperti Quizizz sehingga siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan.
3. Bagi Orang tua, diharapkan orang tua memberikan motivasi, dukungan dan pantauan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan peneliti selanjutnya menambahkan variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini guna memperkaya dan memperdalam hasil penelitian terkait motivasi belajar.