

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan Pengaruh Tingkat Kecanduan

Game Online di Era Digital dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Ngablak dengan nilai signifikansi variabel X (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel Y (Motivasi Belajar).

Hal itu ditunjukkan dari perhitungan menggunakan Product Moment Person pada aplikasi SPSS dihasilkan nilai signifikansi 0,00 atau kurang dari 0,05. Selain itu pada perhitungan person korelation berjumlah 0,625 lebih besar dari r tabel menunjukkan hubungan positif.

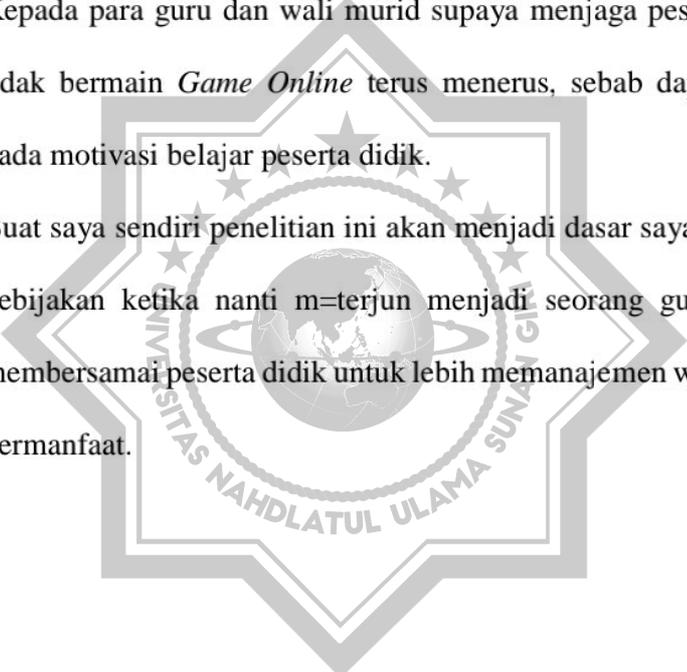
Sehingga untuk menjawab rumusan masalah pertama, motivasi belajar anak di era digital di MI Al Islam Ngablak dipengaruhi oleh tingkat kecanduan *Game Online*. Semakin intens peserta didik mengakses *Game Online*, semakin berdampak motivasi belajar siswa.

UNUGIRI

B. Saran-saran

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

1. Bagi Siswa agar tidak terlena dengan *Game Online* di era digital yang saat ini mulai merebak mempengaruhi aktifitas belajar peserta didik, sebab berdasarkan hasil penelitian cukup berpengaruh pada motivasi belajar.
2. Kepada para guru dan wali murid supaya menjaga peserta didik agar tidak bermain *Game Online* terus menerus, sebab dapat berdampak pada motivasi belajar peserta didik.
3. Buat saya sendiri penelitian ini akan menjadi dasar saya mengambil kebijakan ketika nanti m=terjun menjadi seorang guru, akan terus mempersamai peserta didik untuk lebih memanajemen waktu agar lebih bermanfaat.



UNUGIRI