

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, mengenai *Game Online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan mengacu pada perhitungan pengkategorian tabel *game online Mobile Legend*, maka diperoleh kriteria intensitas bermain *game online* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta secara umum dapat dilihat pada nilai rata-rata skoring angket yaitu sebesar 50,4. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta tergolong sedang. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa yang bermain *game online Mobile Legend* tidak sering memainkan *game online Mobile Legend*.
2. Berdasarkan tabel kecendrungan motivasi belajar dapat di lihat bahwa 28% atau 14 siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, 42% atau 21 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang, 30% atau 15 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta cenderung sedang.
3. Berdasarkan tabel hasil uji t maka dapat dilihat bahwa besarnya sig pada variabel *game online Mobile Legend* adalah sebesar 0,000 dan t_{hitung} pada variabel *game online* 20,886 dengan begitu dapat dilihat bahwa $sig < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Kemudian dari hasil tabel koefisien determinasi dapat dilihat besarnya R square adalah

0,595. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel *game online Mobile Legend* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) adalah sebesar 59,5%. Sedangkan 40.5% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah diuraikan oleh peneliti tentang pengaruh *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Sekolah

- a. Demi menciptakan proses belajar yang baik maka pihak-pihak sekolah diharapkan membuat peraturan tentang penggunaan media sosial dengan baik dilingkungan sekolah maupun kelas dengan tegas bagi seluruh siswa dan guru.
- b. Mengadakan penyuluhan tentang pentingnya motivasi siswa dalam proses belajar.

2. Kepada Pendidik

- a. Menciptakan pendidik yang berkualitas yang mampu mengontrol siswa dalam kelas dengan baik.
- b. Mencontohkan kepada siswa tentang penggunaan media sosial dengan baik

3. Kepada Peneliti Lain

- a. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa diharapkan untuk memperbanyak jumlah responden agar hasil penelitian lebih maksimal
- b. Semoga hasil penelitian bermanfaat, menjadi referensi, dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti selanjutnya.

C. Kata Penutup

Akhirnya dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT, meskipun halangan dan rintangan sempat menghadang, Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini walaupun masih jauh dari kata sempurna, baik dalam isi materi, penulisan, bahasa dan lain

sebagainya peneliti sadar bahwa sebagai manusia pasti tidak akan lepas dari khilaf dan lupa, sehingga permohonan maaf sampaikan dalam penulisan skripsi ini. Saran dan kritik sangat peneliti harapkan sebagai bekal untuk menempuh langkah peneliti selanjutnya. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada semua semua pihak yang telah membantu peneliti dari awal penulisan hingga menyelesaikan skripsi ini. Peneliti hanya bisa berdo'a semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dengan kebaikan yang lebih. Akhirnya meskipun dengan kekurangan yang ada peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat berguna bagi peneliti khususnya kepada pembaca dan pada umumnya. Amin