BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kesimpulan mayor

   Ada pengaruh negatif yang lemah game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

2. Kesimpulan minor

   a. Ada pengaruh negatif yang lemah game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

   b. Ada pengaruh negatif yang lemah game online terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

B. Saran – saran

Dari hasil penelitian tesebut, maka saran – saran dari pneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

   a. Diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap peserta didik yang bermain game online sehingga dapat mengontrol motivasi belajar peserta didik sehingga bias tercapainya tujuan pendidikan.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

b. Selalu berinovasi dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pembelajaran agar lebih terasa menyenangkan dan menarik

2. Bagi masyarakat
   a. Senantiasa meningkatkan kepedulian terhadap mutu belajar.
   b. Mengadakan berbagai kegiatan yang bermanfaat, agar remaja lebih kreatif dan tidak terlalu kecanduan game online.
3. Bagi orang tua
   a. Agar lebih meningkatkan pengawasan terhadap anaknya.
   b. Selalu menjadi motivator anaknya.

IAIN JEMBER

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id