

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian ini bahwa game online memperoleh skor rata-rata 3,17, ini termasuk kategori baik dan untuk motivasi belajar kearsipan mendapat skor 2,99 adalah termasuk kategori baik.
2. Berdasarkan perhitungan koefisien korelasi diketahui bahwa r_{hitung} sebesar 1,13 lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,312 dengan $dk = n-2$ pada taraf signifikan 95% atau $\alpha = 5\%$. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang positif antara game online terhadap motivasi belajar siswa bidang studi kearsipan kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.
3. Dalam pengujian hipotesis diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 8,39 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,72 dengan $dk = n-2$ pada taraf signifikan 95% atau $\alpha = 5\%$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara game online terhadap motivasi belajar siswa bidang studi kearsipan kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016 dapat diterima.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk Orang Tua

Para orang tua hendaknya memberikan pengertian yang lebih dalam, serta pengarahan yang lebih tepat kepada anak-anak mereka mengenai dampak-dampak negatif yang dapat timbul apabila bermain *game online* di luar batas. Orang tua perlu melakukan pengawasan yang lebih ketat terhadap anak-anak mereka yang gemar bermain *game online*. Ada kalanya orang tua harus bersikap tegas dalam memberlakukan peraturan-peraturan yang telah ditetapkan kepada anak.

2. Untuk Pengusaha warnet/*Playstation*

Para pengusaha warnet atau *playstation* hendaknya menyadari akan pentingnya memberikan pengawasan kepada anak-anak usia sekolah yang gemar bermain di warnet atau rental *playstation*. Para pengusaha warnet atau rental *playstation* hendaknya turut berpartisipasi dalam mengantisipasi dampak negatif dari permainan *game online* dengan cara-cara yang sederhana seperti membatasi jam bermain bagi anak-anak usia sekolah, menerapkan peraturan istirahat bermain saat tiba waktu beribadah, dan sebagainya.

3. Untuk Peneliti

Diharapkan dapat dijadikan bahan kajian informasi bagi pembaca yang membutuhkan dan yang akan mengadakan penelitian tentang *game online* dan motivasi belajar siswa.