

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa MTs Kuningan ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kecanduan bermain *game online* pada siswa MTs Kuningan sebagian besar kecanduan berat yaitu 32 siswa atau (59,3%).
2. Motivasi belajar pada siswa MTs Kuningan sebagian besar motivasi rendah yaitu 30 siswa atau (55,6)
3. Hasil dari analisa menunjukan terdapat hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa MTs Kuningan menunjukan nilai korelasi -0.775 yang artinya hubungan kuat.

6.2. Saran

1. Bagi Universitas Bhakti Kencana

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan dapat dijadikan tambahan pustaka bagi peneliti yang akan datang.

2. Bagi Perawat

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi perawat dalam melakukan promosi kesehatan di MTs Kuningan maupun di lingkungan masyarakat mengenai informasi maupun edukasi pentingnya motivasi belajar siswa.

3. Bagi MTs Kuningan

Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas yang lebih menarik lagi sehingga dapat membuat motivasi siswa kembali muncul. Sehingga siswa lebih giat dan semangat dalam belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap dari penelitian ini dapat menjadi data dasar referensi dalam mengembangkan penelitian mengenai kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa.

5. Bagi Guru.

Penelitian ini dapat menjadi referensi yang menarik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar siswa serta menyusun kegiatan yang menyenangkan.