

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa :

1. Intensitas Bermain Game Online pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu

Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu mayoritas memiliki intensitas bermain *game online* yang tergolong kategori sedang, dengan persentase 69,70% dan skor rata-rata 110,34. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online* telah menjadi aktivitas yang cukup umum dan rutin di kalangan siswa. Akses yang mudah melalui *smartphone* dan ketersediaan jaringan Wi-Fi di lingkungan sekitar sekolah turut mendukung tingginya frekuensi penggunaan *game online* di kalangan remaja.

2. Tingkat Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu

Motivasi belajar siswa juga berada pada kategori sedang, dengan skor rata-rata 117,62 dan persentase 67,68%. Ini menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki semangat belajar, namun masih ada potensi untuk peningkatan. Kategori sedang mencerminkan bahwa siswa belum sepenuhnya terlibat secara aktif dan konsisten dalam proses pembelajaran, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

3. Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis korelasi menggunakan *Pearson Product Moment*, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,161 dengan signifikansi 0,111, yang berarti lebih besar dari nilai *alpha* (0,05). Dengan demikian, tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar siswa kelas XI. Artinya, meskipun siswa bermain *game online* secara rutin, hal tersebut tidak dapat dijadikan indikator langsung yang mempengaruhi motivasi belajarnya..

Temuan ini juga mengindikasikan bahwa faktor-faktor lain seperti kemampuan manajemen waktu, pengawasan orang tua, peran guru, dan lingkungan belajar turut memengaruhi motivasi siswa. Beberapa siswa tetap mampu menunjukkan motivasi akademik yang stabil meskipun intensitas bermain *game online* mereka tergolong sedang. Ini menunjukkan pentingnya penguatan keterampilan pengendalian diri (*self-regulation*) dan pembinaan karakter dalam menghadapi tantangan digitalisasi di era modern. Hal ini juga menguatkan pandangan dari penelitian global terbaru bahwa semakin tinggi budaya internet di suatu negara, maka kecenderungan terhadap perilaku adiktif terhadap teknologi juga meningkat (Yang dkk., 2024). Namun, seperti dalam konteks siswa SMA Negeri 1 Kayan Hulu, hal ini tidak selalu berdampak negatif terhadap motivasi belajar, selama ada mekanisme pengawasan dan pendampingan yang memadai. Dengan kata lain, budaya digital tinggi tidak

secara otomatis menyebabkan degradasi motivasi belajar, melainkan tergantung pada cara individu dan lingkungan mengelola penggunaan teknologi tersebut.

B. Saran

1) Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat lebih bijak dalam mengelola waktu antara bermain game online dan kegiatan belajar. Meskipun tidak ditemukan hubungan signifikan antara intensitas bermain game dengan motivasi belajar, siswa tetap perlu membatasi waktu bermain agar tidak mengganggu aktivitas akademik maupun sosial. Kemampuan manajemen waktu dan pengendalian diri perlu terus ditumbuhkan sebagai bagian dari karakter pelajar yang tangguh di era digital.

2) Bagi Guru dan Sekolah

Guru dan pihak sekolah disarankan untuk memberikan pembinaan terkait literasi digital dan pendidikan karakter kepada siswa, khususnya dalam penggunaan perangkat teknologi dan media hiburan seperti game online. Pembelajaran berbasis pendekatan yang relevan dengan minat siswa, termasuk gamifikasi edukatif, dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar tanpa melarang sepenuhnya penggunaan teknologi.

3) Bagi Orangtua

Orang tua diharapkan turut aktif dalam mengawasi serta mendampingi anak-anak mereka dalam menggunakan smartphone dan game online. Komunikasi

terbuka dan pengaturan jadwal harian yang seimbang antara waktu belajar dan waktu hiburan sangat diperlukan agar anak dapat membentuk kebiasaan positif dan disiplin digital sejak dini.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi awal bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai hubungan antara penggunaan teknologi dengan aspek-aspek dalam dunia pendidikan, khususnya motivasi belajar. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain, memperluas wilayah penelitian, atau menggunakan metode yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih mendalam dan bervariasi.