

V. KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penghitungan dan pembahasan penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game Online* memiliki pengaruh positif terhadap Motivasi Belajar siswa di kelas XI IPS MAN 1 Banyumas.
2. Minat Belajar memiliki pengaruh positif terhadap Motivasi Belajar siswa di kelas XI IPS MAN 1 Banyumas.
3. Perhatian Orang Tua memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di kelas XI IPS MAN 1 Banyumas.
4. Kemampuan Bahasa yang dimiliki oleh siswa kelas XI IPS MAN 1 Banyumas memiliki peran mediasi secara sempurna dalam pengaruh positif dari *Game Online*, Minat Belajar, dan Perhatian Orang Tua terhadap Motivasi Belajar mereka.

B. IMPLIKASI PENELITIAN

Hasil penelitian ini dapat memberikan implikasi yang bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan dengan penjabaran sebagai berikut :

1. *Game Online* jika dimanfaatkan dengan cara yang tepat bisa menjadi sarana perngalihan otak untuk *merefreshnya*. Karena kinerja otak pada dasarnya memerlukan waktu jeda untuk beristirahat ditengah-tengah pekerjaanya sejenak sehingga hal tersebut dapat menjadi sebuah alternatif untuk *merefresh* kinerja otak yang *stress* dikarenakan aktivitas yang

dilakukan oleh siswa selama belajar dan dapat mengembalikan konsentrasi dan motivasi belajar siswa selama masih dalam pengawasan alokasi waktu yang tepat dan tidak berlebihan dalam memainkannya.

2. Peran orang tua sangatlah penting bagi peningkatan motivasi belajar siswa, maka perlu adanya koordinasi antara pihak sekolah dengan para wali murid untuk dapat secara bersama sama memberikan perhatian terhadap para siswa dikarenakan era teknologi yang pesat menjadi tantangan tersendiri bagi para wali murid dan guru untuk dapat tetap menjaga motivasi belajar siswa tetap meningkat demi kesuksesan mereka di masa yang akan datang.
3. Pihak sekolah dalam hal ini melalui peran guru hendaknya mengarahkan setiap siswa untuk menemukan minat belajar dari masing-masing siswa sehingga modal utama yang didapatkan dari dalam diri mereka berupa minat belajar yang terarah dapat menjadi rangsangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Pihak sekolah dapat memberikan pendidikan seputar *game online* baik melalui pelajaran terkait seperti TIK maupun diluar pelajaran seperti seminar sebagai bentuk pengendalian terhadap siswa sehingga mereka memahami dampak positif yang harus di perhatikan dan dampak negatif yang perlu dihindari dari *Game Online* itu sendiri.
5. Pihak sekolah juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa melalui program rutin seperti penggunaan bahasa asing pada hari-hari tertentu, atau literasi tentang pentingnya penguasaan bahasa baik dalam pelajaran

maupun di luar pelajaran sehingga hal ini dapat membantu para siswa dalam rangka meningkatkan motivasi belajar.

C. KETERBATASAN PENELITIAN

Keterbatasan penelitian ini mencakup beberapa poin yang dapat penulis jelaskan dalam uraian sebagai berikut :

1. Teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini untuk menunjukkan variabel yang saling berkaitan antara satu dengan lainnya sebatas pada variabel yang di telah di pilih oleh penulis saja sedangkan masih banyak teori dari prespektif yang lebih luas serta mendalam mengenai variabel yang menjadi objek dalam penelitian ini.
2. Penyebaran kuesioner dengan menggunakan form berbasis web membuat penelitian ini memiliki waktu pengambilan sampel yang cukup lama karena beberapa responden tidak begitu paham dalam mengisi form tersebut sehingga peneliti harus mendampingi untuk memberikan petunjuk terkait cara dalam pengisian kuesioner tersebut.