

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilakukan penelitian maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh game online mobile legends terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VII di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang. Variabel X memberikan besar kontribusi terhadap variabel lain yang tidak ikut dalam penelitian ini.

1. Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar

Game Online *Mobile Legends* berdampak negatif terhadap motivasi belajar. Siswa yang bermain berlebihan cenderung kehilangan semangat, kurang konsentrasi, dan menunda tugas. Guru juga menyatakan siswa menjadi malas, lalai belajar, dan lebih fokus pada game. Keterlibatan intens dalam game ini melemahkan motivasi belajar, baik secara internal maupun eksternal.

2. Pengaruh Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan nilai dan observasi kelas, siswa yang kecanduan game *Mobile Legends* umumnya memiliki nilai di bawah KKM, pasif di kelas, dan kesulitan memahami

materi. Guru menyebut mereka lalai terhadap tanggung jawab akademik. Dengan demikian, game ini berdampak negatif pada hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pasemah Air Keruh.

Dengan demikian, variabel game online Mobile Legends (X) secara umum berpengaruh negatif terhadap motivasi (Y_1) dan hasil belajar siswa (Y_2). Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam game online perlu dikendalikan agar tidak mengganggu proses dan pencapaian belajar di sekolah.

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan diatas maka penulis dapat memberikan saran-saran yang dapat membantu mengatasi masalah yang ditemui dalam motivasi belajar dan hasil belajar siswa yaitu :

1. Diharapkan pada penelitian selanjutnya agar dapat melihat beberapa factor lain yang belum diteliti pada kesempatan ini.
2. Dalam penelitian ini karena sampel penelitian masih terbatas maka disarankan kepada peneliti lainnya, yang ingin meneliti hal yang sama agar dapat memperbanyak sampelnya.

3. Bagi siswa, agar dapat hasil penelitian dapat menumbuhkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
4. Bagi pihak sekolah, dikarnakan pada kesimpulan penelitian menunjukan bahwa permainan game mobile legends berkorelasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS, maka pihak sekolah bekerjasama dengan orang tua memberikan pengawasan terhadap anak yang suka permainan game online mobikle legends.



DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, I., & Sopiany, H. M. *Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. Vol. 87, 2017.
- Anggraeni, Vidiya, Zirli Amanatus Zuhria, and Agung Setyawan. "Pengaruh Mobile Legends Terhadap Minat Dan Semangat Belajar Mahasiswa" 4, no. 2 (2022).
- Asri Suci Afiani, Irfan Zinat Achmad, and others, Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik, *Jurnal Porkes*, 5.2 (2022), 391–405 <<https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6110>>
- Caca Andika. *Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu*. Skripsi, 2019.
- Fajri, Choirul. "Tantangan Industri Kreatif-Game Online Di Indonesia." *Jurnal ASPIKOM* 1, no. 5 (2012): 443. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i5.47>.
- KE, Molaba. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan" 147, no. March (2016).
- Hasibuan, Emmi Hairani, IPS Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Muhammadiyah, and Sumatera Utara, Pengaruh Penggunaan Metode Pemberian Tugas Rumah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Muhammadiyah 18 Sunggal, 2021
- Hidayati Rtno Palupi,(2019), *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Pendekatan Lingkungan (Studi Pada Smp Negeri 39 Kota Semarang)* Universitas Negeri semarang.
- Kariadi , *Pengaruh Lokasi Dan Sales Promotion Terhadap Impulsive Buying Pada Konsumen Alfamart Batu Alang Kecamatan Moyo Hulu Sumbawa*. 8(13)
- Kustiawan. "Dampak Kecanduan Game Online," 2018.

- Lukas, Jonathan. "Jaringan Komputer Cet. I," 2006.
- Nada, Ika Qothrun. "Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 2 Sman 1 Taman Sidoarjo." *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya* no. (2019).
- Nawawi, M. Ichsan, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Alfidayanti Alfidayanti, Sartika Poppysari, Saputri Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, and Ismail Marsuki. "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar." *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya* 3, no. 1 (2021): 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>.
- Nurmaladevi, Uswatul Ayu. "Pengaruh Game Mobile Legends Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX MTS Negeri 8 Tulung Agung," 2021.
- Prasetya, Y. Y. , La Tarifu, La Iba., 'Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Kendari', *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 5.1 (2020).
- Rohim, Abdur. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Bidang Studi PAI." *Skripsi*, 2011.
- Sardiman, A.M. *NInteraksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Studi, Program, Tadris Ilmu, Pengetahuan Sosial, and Khoirul Anam. *Khoirul Anam_T20169011*, 2021.
- Supriyadi, D., &Yulianto, A. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan , Universitas PGRI Semarang*, 2016.

Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja."
Jurnal Curere 1, no. 1 (2017).

Uno, H.B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Winkel, W.S. *Psikologi Mengajar*. Yogyakarta: Media Abadi, 2009.

