

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

5.1.1. Intensitas penggunaan *game online* di SD Negeri 2 Kendari. memiliki distribusi frekuensi paling banyak terdapat pada interval 72-77 dengan persentase sebesar 25,49% sebanyak 13 siswa. *Game online* siswa di SD Negeri 2 Kendari, berdasarkan distribusi kategorisasi bahwa variabel *game online* rata-rata berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 27 siswa dengan persentase 53%.

5.1.2. Motivasi belajar memiliki distribusi frekuensi kelompok paling banyak terdapat pada interval 66-70 dengan persentase sebesar 39,21% sebanyak 20 siswa. Berdasarkan distribusi kategorisasi bahwa variabel motivasi belajar berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 29 siswa dengan persentase 57%.

5.1.3. Terdapat pengaruh negatif dan signifikan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari. Hal tersebut ditunjukkan dengan uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar

dari  $t_{tabel}$  sebesar  $-4,263 > 2,010$ . Maka dari itu hipotesis diterima artinya variabel X (*game online*) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y (motivasi belajar).

## 5.2.Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menyatakan hal-hal sebagai berikut:

5.2.1. Bagi guru dapat memberikan pengetahuan kepada siswa bahwa intensitas

bermain *game online* berpengaruh negatif dan dapat mempengaruhi masalah mental emosional yang mengganggu pembelajaran siswa dan menurunkan prestasi dan motivasi belajar siswa.

5.2.2. Bagi siswa dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bahwa bermain *game online* dapat mengganggu kesehatan mental dan mengganggu proses belajar di rumah.

5.2.3. Bagi peneliti dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar, sehingga penulis dapat berhati-hati dalam menjaga motivasi belajar dalam intensitas bermain *game online*.

5.2.4. Bagi pembaca dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak sehingga pembaca dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk memonitor penggunaan *game online* pada anak atau anggota keluarga.

5.2.5. Peneliti Selanjutnya peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi siswa dengan berbagai faktor lainnya sehingga diharapkan mampu memberikan motivasi kepada masyarakat umum terutama kaum pelajar agar lebih bisa membagi waktunya dalam

bermain *game online*, sehingga akan memberikan dampak positif dalam kehidupan.

### 5.3.Limitasi Penelitian

Limitasi atau pembatasan pada penelitian ini terletak pada proses pengambilan data. Peneliti menyadari bahwa dalam suatu penelitian pasti terjadi banyak kendala dan hambatan yang dapat terjadi pada saat proses pengambilan data. Salah satu faktor yang menjadi kendala dan hambatan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu dan keadaan, salah-satunya adalah tatap muka antara peneliti dan siswa yang dikarenakan suasana covid 19.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, Rivan. Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online.(Online).(2015).Tersedia:<https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positifdan-negative-bermain-game.html> (diakses pada tanggal 30 Februari 2021).
- Amirudin, Zen, 2010 Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, Yogyakarta: Teras
- Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) *Game Artitechture and Design*. New Ridings Publishing
- Angela. 2013. Pengaruh Game Online. Malang. UNMAL
- Antonim Tri Setio Nugroho, “Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya”, Official Nugroho<http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenisjenisnya/> (9 Agustus 2016).
- aqilah Smart, “Cara cerdas mengatasi anak kecanduan Game “, A Plus Books, jogjakarta, 2010.h.26
- Arifin, Zaenal, 2011, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung:PT Remaja Posdakarya
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Teknis analisi data kuantitatif, Jurnal penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara, ed. Revisi, cet 8.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT, Rineka Cipta Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan (R&D)*, Bandung; Alfabeta, cet. 8.
- Ayu Rini, Menanggulangi Kecanduan game online pada anak ( jakarta :2011), hal. 89
- Azies, RN. 2011. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.
- Baby Cher Stores, “Teori Game Online”, Official Website of Baby Cher Stores. [https:// www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial](https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial) (29 Agustus 2016).
- Bahrudin dan Esa Nur Wahyuni, 2010, *Teori Beajar dan Pembelajaran* Yogyakarta:Ar Ruzz Media,
- Candra Zebeh Aji, Berburu Rupiah Lewat Game Online, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hal. 1



Darma, Dkk.2009, *Buku Pintar Menguasai Internet*, (Jakarta:Mediakita),

Depag RI, Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Jakarta: Departemen RI, 2006

Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, hal. 526.

Edy, 2011. Online <http://id.answer.yahoo.com/questions/index?qid> (diakses 10 maret 2021)

Elisha muliani singgih , Pengaruh Independensi, Pengalaman, Due Professional Gunawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Purwokerto.*

Hasan, Iqbal, 2012, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Dan Aplikasinya*, (Bogor: Ghalia Indonesia)

Ho, C. H., & Wu, T. Y. (2012). Factors Affecting Inten to Purchase Virtual Goods

<http://internetgames.about.com/od/gamingnews/a/timeline.htm>

Huda, R. Khaerul. 2007. "Kelebihan dan Kekurangan Peer to peer dan Client-Server".

Hurlock, elizabeth. 2013. Jurnal ilmu komunikasi (diakses pada tanggal 15 Februari 2021)

Husein Umar. Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis (edisi ke-II, Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 78

Imanuel, N. 2009. Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online. Depok: Fakultas Psikologi UI.

Juliansyah, Noor, 2011, *Metodologi Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana)

Kadir. (2015). *Statistik Terapan Konsep, Contoh dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian Edisi Kedua*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Kartono, Kartini, 1996, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung: Madar Maju)

Kasiram, Moh., 2010, *Metodologi Penelitian :Refleksi Pengembangan Pemahaman dan Penguasaan Metodologi Penelitian*, Malang:UIN Maliki Press

Kurniawan, Edi Kurniawan. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastiasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 3 No. 1 <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120>. diakses 10 februari 2021 03:27

Laili, Fitri Makrifatul, Wiryo Nuryono, 2015, *Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas Viii SMPN*

Majid, Abdul, 2014, *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya. Management, Vol 10, 204-2012.

Margaretha, S. 2008. Dampak Buruk dan Tips Berhenti dari Kecanduan Bermain Game Online. Dari Majalah Bahana. diterbitkan April 2008 Vol. 204.

Maryam Muhammad, *Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran*, Lantanida Jurnal, Vol.4, No.2 <http://jurnal.ar-raniry.ac.id> diakses pada 10 Februari 2021, 10:44

Musikah, 2009. "Cerdas dengan Game Online". (Gramedia Pustaka Utama: Jakarta) *Negeri Raden Intan Lampung*)

Oemar, Hamalik, 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta : PT Bumi Aksara)

Prasetio, Riski Eko, *Hubungan Intensitas Game Online Kekerasan dengan Prilaku Agresi pada Pelajar di Wonosobo*, Jurnal Spirits Vol. 3 No. 2.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2005, *Kamus Besar Bahasa*

Riduwan,2013, *Dasar-Dasar Statistika*, Cet. Iii; Bandung: Alfabeta

Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Game Online dan Penanganannya*, Vol 1 No.1, Hlm. 85 <https://ojs.unm.ac.id/jppk/article/view/1537> diakses pada 01Februari 2012109:19

Rohman, Khabibur, *Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*. Jurnal Perempuan dan Anak <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index>. diakses 22 November 2019 Rosdakarya)

S Margaretha, Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online (Jakarta: Bahana, 2008), hal. 80-81.

Santoso, Yohannes Rikky Dwi, Jusuf Tjahjo Purnomo, 2017, *Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja*, Vol Iv No. 1, [Www.Jurnalilmiah-Paxhumana.Org](http://www.jurnalilmiah-paxhumana.org) diases pada 11 Februari 2021 05:19

Santrock, John W, 2007, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga)

Sardiman, A.M. *Interkasi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Cet. IX, Jakarta: 2001. Raja Grafindo Persada. 2001. h 73

Septrian Albert, "Game Dalam Jaringan", Official Website of Septrian Albert. [http:// septrianlase.blogspot.co.id/2016/06/game-dalam-jaringan-game-dalam-jaringan.html](http://septrianlase.blogspot.co.id/2016/06/game-dalam-jaringan-game-dalam-jaringan.html) (14 September 2016).

Setianingsih, Dkk, 2018 *Dampak Penggunaan Gadger pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas*, Vol Xvi No.2 [Http://Www.Jurnal.StikesAisyiyah.Ac.Id/Index.Php/Gaster/Article /View/297](http://www.jurnal.stikesaisyiyah.ac.id/index.php/gaster/article/view/297) diakses pada 12 Februari 2021 03:44

Siregar, Sofyan, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Semarang: Kencana Prenada Media

Spohn, D. (2015, Oktober 9). Internet Game Timeline. Dipetik Oktober 9, 2015,

Subagyo, Joko, 2004, *Metode Penelitian*, Jakarta:Rineka Cipta.

Subana, 2005, *Statistika Pendidikan*, Bandung:CV Pustaka Setia

Sugiono, 2014, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (Alfabeta, Bandung)

Sugiyono(.2017). *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan (R&D)*, Bandung: Alfabeta, cet. 8.

Suharsimi, Arikunto, 2002,*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* Cet. Xiii; Jakarta: Rineka Cipta,

Supriyadi, Dedi, 2005, *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan* (Bandung : Remaja



Susiadi, 2015, *Metode Penelitian dan Penerbitan LP2M Institut Agama Islam Unesa/Article/View/10396/10144* diakses 31 Okt. 19 04:03

Wadiyo. 2007. "Berkesenian: Tindakan Sosial Menurut Max Weber," *Jurnal Imajinasi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang*, Vol. 3, No. 2, Hal. 2.

Wan, C.S. & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? an interview study in taiwan. *Cyberpsychology & behavior*.

Wilis Kaswidjanti, "Internet dan Game Online", artikel diakses pada 10 Februari 2021

Winkel, 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

<https://doi.org/10.24114/jpp.v9i2.23843>

<https://doi.org/10.31764/civious.v8i2.2885>

