

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah di uraikan pada bab IV mengenai analisis faktor penyebab siswa termotivasi pada *game online* di SMP Negeri 1 Kabila Kab. Bone Bolango, terdapat hasil persentase tertinggi sampai yang terendah yaitu : (1) indikator pola asuh memperoleh hasil persentase sebesar 82.15%, (2) indikator kurang kegiatan memperoleh hasil sebesar 79.91%, (3) indikator lingkungan memiliki hasil persentase 77.33%, (4) indikator kurang perhatian dari orang-orang terdekat memperoleh hasil persentase sebesar 76.77%, (5) dan pada indikator stress atau depresi memperoleh hasil persentase sebesar 75.73%.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada pihak sekolah khususnya guru bimbingan dan konseling agar lebih memperhatikan dan senantiasa membimbing siswa yang selalu bermain *game online* terutama dalam proses pembelajaran.
2. Untuk para siswa agar lebih fokus lagi dalam belajar dan kurangi waktu bermain *game online*.
3. Untuk keluarga agar selalu memperhatikan kegiatan anak terutama dalam hal pembelajaran agar anak selalu semangat dan tidak melakukan hal negatif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *eJournal Ilmu Komunikasi* (online). Volume 1. No 2. (<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp->

- content/uploads/2013/07/Jurnal%20PDF%20(07-16-13-03-10-24).pdf). 30 Januari 2016 (10:15)
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Giandi, Ahmad Fajar, Rd. Funny Mustikasari dan Hadi Suprpto. 2012. Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online. *eJournal Mahasiswa Universitas Padjajaran* (online). Volume 1. No 2. (<http://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/viewFile/11351/4898>). 02 April 2016 (13:02)
- Hamalik, Oemar. 2014. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Harahap, Khairani dan Inon Beydha. 2013. Game Online Dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan). (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=103680&val=1378>). 02 April 2016 (13:30)
- Sanditaria, Winsen. 2012. Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah. (<http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/download/745/791>). 30 April 2016 (21:19)
- Santoso, Trecy Whitney. 2013. Perilaku Siswa Akibat Permainan Internet (<http://lib.unnes.ac.id/17403/1/1301408036.pdf>). 04 April 2016 (15:15)
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Trasiato
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Uno, Hamzah B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. 2014. Jakarta: Bumi Aksara
- <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/download/745/791>