

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Para pemain game online mengalami beberapa dampak akibat permainan game online ini, hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya sebagai berikut:

5.1.1 Dampak Terhadap Prestasi Akademik Dilihat Dari Faktor Yang Mempengaruhi Pemain

- a. Kurangnya kehadiran
- b. Kurangnya nilai tugas

Dari hasil penelitian yang didapatkan dari lapangan dapat ditarik kesimpulan bahwa teman sebaya dapat mempengaruhi para gamers untuk bermain *game online* meski dalam situasi ujian sekali pun, hal ini dapat menyebabkan kurangnya kehadiran pada mata kuliah tertentu, jika dibiarkan dan tidak ada kesadaran dari mahasiswa itu sendiri maka ini akan berdampak pada prestasi akademik mereka. Selain itu, kejenuhan serta penumpukan pekerjaan dapat menyebabkan kurangnya atau tidak adanya nilai tugas pada beberapa mata kuliah, hal ini jelas akan berpengaruh pada nilai mata kuliah dan berimbas pada prestasi akademik mahasiswa tersebut.

5.1.2 Dampaknya Terhadap Prestasi Akademik dilihat Dari aspek sosial

- a. Kurangnya konsentrasi pada mata kuliah

Cara berkomunikasi yang tidak memperhatikan waktu serta kondisi akan menyebabkan kerugian yang tidak bisa dianggap sepele, komunikasi yang seperti ini akan mengganggu waktu konsentrasi pada proses pembelajaran di kelas, akibat yang ditimbulkan yaitu kebingungan pada seseorang gamers terhadap kejelasan atau kurangnya pemahaman pada materi hal ini akan berimbas pada nilai mata kuliah yang rendah, semakin banyak nilai mata kuliah yang rendah maka semakin tinggi capaian buruk terhadap prestasi akademik mahasiswa tersebut.

5.1.3 Dampaknya Terhadap Prestasi Akademik Dilihat Dari Aspek Kesehatan

Permainan *game online* yang tidak terkontrol menyebabkan kesehatan seseorang menjadi terganggu, akibatnya kegiatan perkuliahan tertunda, penundaan ini menyebabkan kurangnya kehadiran dalam proses perkuliahan, selain itu kurangnya stamina dalam proses pembelajaran, hal ini dapat menyebabkan rendahnya nilai pada mata kuliah. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar atau prestasi akademik adalah kehadiran, Pransiska (dalam Suryabrata, 2001:2).

5.1.4 Dampaknya Terhadap Prestasi Akademik Dilihat Dari Aspek Waktu

- a. Berkurangnya sosialisasi dengan teman di dunia nyata
- b. Terbuangnya waktu belajar dengan sia-sia
- c. Dapat menyebabkan kecanduan yang fatal.

5.2 Saran

Beberapa dampak buruk yang ditimbulkan dari penggunaan game online ini telah mempengaruhi kehidupan sehari-hari gamer, dimulai dari sosial, kesehatan, serta waktu yang akan terpengaruh terhadap prestasi akademik . Meskipun banyak yang mengungkapkan bahwa tidak sedikit juga yang bisa didapat dari bermain online ini, namun yang harus diwaspadai adalah ancaman adiksi atau kecanduan yang bisa saja ditimbulkan sewaktu-waktu hingga berimbas pada diri sendiri.

Game online memanglah sangat menarik dan menghibur, namun perlu ada batasan waktu serta kesadaran dari para gamers untuk bisa bermain game online tersebut, harus tahu kapan dan dimana waktu yang tepat untuk bermain game.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonime, (2016). Permainan Daring Sejarah Permainan Daring. Wikipedia.
https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring
[Sejarah Permainan Daring](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring) Diakses 27 Januari 2017 (22.04)
- Anonime.(2016). Permainan Daring. Wikipedia.
[https://id.wikipedia.org/wiki/Online_gaming_\(permainan_daring\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Online_gaming_(permainan_daring)).
Diakses 27 Januari 2017 (19.22)
- Bland Micheal dkk, (2001). Effective Media Relations. Jakarta: Erlangga
- Daryanto dan Raharjo, (2016). Teori Komunikasi. Yogyakarta: Gava Media
- Goal Lumban Theresia.(2012). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Depok: Universitas Indonesia. <http://lontar.ui.ac.id>
[Hubungan kecanduan](http://lontar.ui.ac.id) 27 Januari 2017 (16.44)
Diakses 01 Februari 2017 (01.15)
- Oetomo Dharma Sutedjo Budi.(2002). *e-Education Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Parwati, Marzuki. (2015). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Permainan Pada Siswa SMPN 1 Bantasari. Cilacap : http://download.portalgaruda.org_artical diakses 06 Februari 2017 (17.08)
- Pransiska Chika,(2014). Pengaruh Self-Regulated Learning Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Yang Aktif Berorganisasi Di Universitas Sumatra Utara. Sumatra Utara: Universitas Sumatra Utara.
http://digilib.uinsby.ac.id_prestasi_akademik Diakses 04 Februari 2017.(23.05)
- Priansa J, Setiani Ani, (2015). Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran :Cerdas, Kreatif Dan Inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Rudito Bambang dan Famiola, (2008). Sosial Mapping-Metode Pemetaan Sosial. Bandung. Rekayasa Sains Bandung

- Salam Burhanuddin.(2004).Cara Belajar Yang Sukses Di Perguruan Tinggi.
Jakarta: Rineka Cipta
- Santoso Raka M. (2016). Game Online Sejarah dan Mana Game Online Pertama.
Serpong: Universitas Surya. http://kambing.ui.ac.id_ebook diakses 06
Februari 2017 (15.23)
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif,
Kuantitatif,*R&D*: Bandung.Alfabeta.
- Susanto Ellyasari Rieka. (2010).Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan
Mahasiswa di Surakarta(skripsi dipublikasikan): Universitas sebelas
maret.www.google.com/total/game_online.Diakses 04 februari
2017(01.22)
- Suveraniam Nellen Gopinath. (2011). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi
Akademik Pada Siswa SMA di Kota Medan.Medan :Universitas Sumatra
Utara.[http://.repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter
20II](http://.repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter_20II) Diakses 06 Februari 2017 (11.42)
- Wartonah dan Tarwoto, (2011), Kebutuhan Dasar Manusia dan Proses
Keperawatan, Jakarta: Salemba Medika.
- Tim Dosen.(2014).Buku Panduan Karya Tulis Ilmiah: Gorontalo.Universita
Negeri Gorontalo.