

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil persentase, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi game online terdiri dari 5 indikator yaitu: (1) Indikator kurang perhatian orang-orang terdekat memperoleh hasil persentase sebesar 86,77% (2) Indikator depresi memperoleh hasil persentase 66,66%, (3) indikator kurang kontrol memperoleh hasil persentase 71,66%, (4) Indikator kurang kegiatan memperoleh hasil persentase 76,65%, dan (5) Indikator pola asuh memperoleh hasil persentase 71,11% Dari 5 indikator, indikator yang paling menonjol sebagai faktor yang mempengaruhi adiksi game online adalah kurang perhatian orang-orang terdekat dengan persentase 86,77% .

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini dan kesimpulan, dapat dirumuskan saran-saran sebagai berikut: .

- a. Bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya meningkatkan sikap negatif terhadap game online.
- b. Untuk penelitian lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi pengakajian peneliti berikutnya tentang faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* selanjutnya perlu ada perhatian jumlah subjek dan memperluas indikator yang digunakan pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al.Tridhonanto, dan Beranda Agency. 2011. *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Caldwell, C. D., Cunningham, T. J. 2010. *Internet addiction and students: implications for school counselors*. Retrived from [http://counselingoutthers.com/vistas/vistas10/Article\\_61.pdf](http://counselingoutthers.com/vistas/vistas10/Article_61.pdf). sponsored with association counseling of American (diakses Oktober 2017).
- Cao, F., Su, L. 2006. *Internet addiction among chinese adolecents: prevalance and psychological features*. Journal compilation Blackwell publishing Ltd, *child: care health and development*, 33 (3), 275-281. doi:10.1111/j.1365-2214.2006.00715.x (diakses oktober 2017).
- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Deodo Laufi Dian Saputra. *Makalah dampak game online terhadap kaum remaja*. Tersedia: <http://ber5aja.blogspot.com/.../dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.ht...>[diakses pada tanggal 1 November 2017]
- Efendi. 2014. *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. Naskah Publikasi. Surakarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Freeman, C. B. 2008. *Internet Gaming Addiction*. The Journal For Nurse Practitions-JNP. American College Of Nurse Practitions. Doi: 10.1016/j.nupra.2007.10.006
- Parillo, VincentN., *Encyclopedia of Social problems*, New York: Sage Publication, Inc., 2008
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta : Pustaka Mina.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sudjana, 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito.
- Smart Aqila, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, jogjakarta A plus books, 2010.
- Soetjipto, 2007. *Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya*. Anima: Indonesian Pshycological journal. Vol. 23. No. 1. P: 84-90
- Yee, Nicholas 20002. *Ariadne-Understanding MMORPG Addiction*. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>.diakses tanggal 27 oktober 2017.

