

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran Keseharian Remaja Usia 13-15 Tahun yang Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa orang tua dan lingkungan sekitar subyek yang bermain *game online* dalam kesehariannya ternyata juga mempengaruhi remaja untuk bermain *game online* dalam kesehariannya, baik menyangkut kapan remaja mulai dikenalkan *game online* serta intensitas penggunaannya.

Pengenalan *game online* pada remaja usia 13 – 15 tahun menyebabkan remaja tidak bisa lepas dari bermain *game online* dalam kesehariannya. Remaja pun punya kecenderungan bermain *game online* hampir di semua kesempatan ketika di rumah, sekolah, dan tempat mengaji.

Ketika bermain *game online* tidak mau diganggu, bahkan ia sering lupa untuk kegiatan lainnya, bahkan ketika disuruh orang tuanya untuk melakukan sesuatu bisa menunjukkan ekspresi marah. Remaja pun cenderung tidak disiplin, sulit diajak bekerjasama dan tidak peduli terhadap lingkungannya.

2. Motivasi Belajar Remaja Usia 13 – 15 Tahun yang Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa remaja Usia 13 – 15 Tahun memiliki motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik yang dimiliki adalah adanya minat yang tumbuh dalam diri mereka sendiri karena dari sebagian subjek mengatakan bahwa ingin mewujudkan cita-citanya. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan dari luar karena sebagian subjek penelitian banyak termotivasi berdasarkan orang tua ataupun lingkungan sekitarnya.

Sedangkan berdasarkan wawancara kepada guru bahwa untuk melihat motivasi intrinsik atau ekstrinsiknya dilihat dari prestasi belajarnya dengan cara perolehan nilai yang diberikan kepada siswa melalui penilaian tugas, ulangan harian, dan ulangan semester, dengan adanya nilai ini menjadi pemicu untuk dapat bersaing dengan siswa lain, dan adanya remidi atau perbaikan nilai yang dihindari untuk diikuti oleh siswa. Dan untuk melihat siswa yang kecanduan bermain *game online* di lihat dari konsentrasi belajarnya saat di kelas, *contact* matanya, sikap dan *gesture* tubuh yang cenderung malas dan melamun.

Game online merupakan hiburan yang saat ini sudah menjadi realita di hampir seluruh media elektronik. Kalau dahulu kala harus menggunakan alat khusus untuk bermain game, namun sekarang hanya dengan ponsel pun *game online* dapat dimainkan.

Game online menjadi sangat berpengaruh besar, manakala hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak diimbangi oleh kegiatan bernilai, sehingga hanya berdampak negatif, khususnya oleh pelajar. Pelajar mempunyai kompetensi tinggi pada pendidikan / motivasi belajar pelajar, namun apabila *game online*

mengalahkan kegiatan utama, maka hal ini tentu saja menimbulkan efek tidak baik.

Hal-hal yang dapat menggulangi penggunaan *game online* diantaranya dengan mengatur fase dan tempo bermain secara baik dan seimbang antara pembagian belajar dan bermain *game online*.

B. Saran

1. Bagi Orang Tua

Dengan membaca hasil penelitian ini diharapkan para orang tua dapat lebih memahami kondisi perkembangan sosial anak mereka sehingga dapat lebih bijaksana dalam bertindak utamanya dalam memanfaatkan fasilitas teknologi, dala hal ini *game online*.

2. Bagi Sekolah

Sekolah turut berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswanya. Kemampuan memberikan dukungan dalam meningkatkan motivasi belajar dapat diperoleh dari sekolah, bukan hanya kemampuan intelektual saja. Agar out put sekolah baik dan berkembang, diperlukan keseimbangan antara dukungan orang tua dan dukungan dari sekolah, jika sekolah mengadakan kerja sama terhadap orang tua murid. Kedekatan orang tua sebagai wali murid dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya tentang topik yang sama. Peneliti juga menyadari akan keterbatasan

dalam penelitian ini, penggalian data yang mungkin kurang mendalam, karena itu peneliti menyarankan dan berharap dapat menginspirasi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam lagi tentang pengaruh penggunaan *game online* dalam kehidupan sehari-hari remaja.