

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMPN 01 PAKISAJI, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Intensitas bermain *game online* siswa didapatkan data sebagian besar dengan intensitas bermain game online sedang sebanyak 28 siswa (51%), hampir setengahnya responden dengan intensitas bermain game online sedang sebanyak 27 siswa (49%).
2. Tingkat prestasi belajar didapatkan data sebagian besar dengan tingkat prestasi belajar baik sebanyak 32 siswa (58%) dan sebagian kecil responden untuk tingkat prestasi belajar sangat baik sebanyak 14 siswa (25%), sebagian kecil responden untuk tingkat prestasi belajar cukup sebanyak 9 siswa (17%).
3. Hasil uji statistic *contingency coefficient* diperoleh nilai  $p\ value= 0,504 (> 0,05)$  dan  $r= 0,155$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima yang artinya tidak ada hubungan antara Intensitas bermain game online dengan tingkat prestasi belajar di SMPN 01 Pakisaji.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti memberikan saran – saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Instansi

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi siswa SMPN 01 Pakisaji untuk mengembangkan pengetahuan mengenai *game online* dan prestasi belajar agar didapatkan pengetahuan yang lebih baik.

### 2. Bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman dalam memberikan asuhan keperawatan kepada remaja yang mempunyai masalah kecanduan pada game online.

### 3. Bagi Profesi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan digunakan sebagai tambahan ilmu untuk meningkatkan mutu asuhan keperawatan kepada remaja yang mempunyai masalah kecanduan pada game online.

### 4. Bagi peneliti yang Akan Datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan kepada peneliti selanjutnya berupa informasi dalam melanjutkan penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Arifin, Zainal. 2010. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bailey K, dkk. 2009. *The Influence of Video Games on Social, Cognitive and Affective Information Proccession*. Oxford : Draft of Chapter to Appear in Handbok of Social and Neuroscience.
- Bambang, Riyanto. 2008. *Dasar-Dasar Pembelanjaan Perusahaan*. Yogyakarta : YPFE
- Chaplin J.P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Chen, C.Y. dan Chang S.L. 2008. *An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features*. Asian Journal of Health and Information Science, Vol 3. <http://www.asia.edu.tw/ajhis/vol%203/03.pdf>
- Dlugosz, Alexander. 2012. <http://www.thejavahub.net/index.php?topic=1683.msg11436;topicseen#msg11436> diakses pada tanggal 24 November 2018
- Donna L, dkk. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik, Volume 2*. Jakarta : EGC
- Freeman, C.B. 2008. *Internet Gaming addiction*. The Journal for Nurse Practitioner-JNP. American College of Nurse Practicioners.
- Griffits. 2010. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Pada Siswa*. [http://skripsipsikologi.blogspot.com/2010/02/intensitas-bermain-game-online\\_03.html](http://skripsipsikologi.blogspot.com/2010/02/intensitas-bermain-game-online_03.html). Diunduh pada tanggal 10 Agustus 2014.
- Hurlock. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga Press

- Kamus Macmillan. 2009-2011. Diakses pada 24 November 2018 dari situs <http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/gae>.
- Lekatompessy, Yoneleo. 2010. *Hubungan Antara Intenitas Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Salatiga*. Manuskrip (Skripsi Psikologi UKSW)
- Margarani, M dan Shafiee, S. 2013. *Study the relationship between internet addiction and emotional intelligence, sensation seeking and metacognition among those who referred to cofes*. International Research Journal of Applied and Basic Sciences, Vol 4.
- Metaio. <http://www.metaio.com/> Diakses paa tanggal 23 November 2018
- Scheel, J. 2008. *The Art Of Game Design*. USA : Elsevier Inc
- Smart, Aqila. 2010. *Anak Cacat Bukan Kiamat*. Yogyakarta : KATAHATI
- Susilowati, A. 2009. *Hubungan Antara Efikasi Diri dengan Prestasi Belajar pada Siswa SMA Negeri 8 Surakarta (tidak diterbitkan)*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Syah. M. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Taufan, A.H. 2016. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Agresivitas Remaja Awal di Warnet "A,B, dan C" Kecamatan Lowokwaru*. SKRIPSI. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Taufik, S.W. 2014. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1 Sokaraja Wetan*. SKRIPSI. Purwokerto : UMP
- Thomas. 2010. *Genre and Game Studies : Toward a critical approach to video game genres*. [http // www . academiaedu / 385966 / genre \\_ and\\_game\\_studies\\_toward\\_a\\_critical\\_approach\\_to\\_video\\_game\\_g](http://www.academiaedu/385966/genre_and_game_studies_toward_a_critical_approach_to_video_game_g) enres Diakses pada tanggal 22 November 2018.