

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas X IPA SMA Sint Karolus dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa yang terlalu sering bermain game akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Siswa bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, dan agresif. Bentuk-bentuk perilaku siswa penggemar game online antara lain: kemalasan bagi para pecandu game, suka berbohong, kurang bergaul dengan teman-teman di sekitarnya.
2. Dari penelitian yang sudah dilakukan ditemukan bahwa *game online* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPA SMA Karolus.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang dilakukan peneliti, maka peneliti mempunyai beberapa saran :

1. Bagi guru agar lebih memperhatikan siswa-siswi untuk tidak memegang *hand phone* pada saat jam sekolah.

2. Bagi para orang tua hendaknya harus memperhatikan anak-anaknya yang masih remaja terutama yang bersekolah agar tidak terjerumus dalam dunia *game* yang sama sekali tidak ada kata puas didalamnya.
3. Bagi masyarakat secara umum tentunya diharapkan untuk lebih memperhatikan dan lebih peduli dengan pendidikan anak-anak di Indonesia dalam menggunakan teknologi internet terutama remaja dan pelajar.
4. Bagi peneliti sendiri semoga penelitian ini bisa mendorong munculnya penelitian-penelitian lain. Sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan game online dengan lebih bervariasi lagi.

Hasil penelitian ini dapat masukan bagi para peneliti lainnya, dalam melakukan penelitian dengan masalah yang sama tetapi dengan waktu yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2015). Pembelajaran Matematika. *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang*, 3, 103–111.
- Mulyana, A. (2020). Pengertian Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Ainamulyana.Blogspot.Com*, 11–41. <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/06/pengertian-belajar-dan-pengertian.html>
- Rachman, T. (2018a). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(1), 10–27.
- RSciences, H. (2016). *No Title No Title No Title*. 4(1), 1–23.
- Sugiyono. (2014). *Metode discovery learning*. 18–31.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- SURVEILANS RABIES DI PROVINSI BALI, N. T. B., VETERINER, B., & VE, I. K. H. D. K. M. (2014). *No Title No Title No Title*.
- Sudjana, & Ibarahim. (2010). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.
- Kumaidi, & Manfaat, B. (2013). *Pengantar Metode Statistika*. Eduvision.
- Wahyunita. (2020). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Sdn 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar*.
- Arikunto. (2010). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2015). Pembelajaran Matematika. *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang*, 3, 103–111.

- Mulyana, A. (2020). Pengertian Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Ainamulyana.Blogspot.Com*, 11–41.
<https://ainamulyana.blogspot.com/2016/06/pengertian-belajar-dan-pengertian.html>
- Rachman, T. (2018a). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(1), 10–27.
- Rachman, T. (2018b). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3, 10–27.
- Riduwan. (2010). Dasar-Dasar Statistika. Alfabeta.
- Sciences, H. (2016). *No Title No Title No Title*. 4(1), 1–23.
- Sugiyono. (2014). *Metode discovery learning*. 18–31.
- SURVEILANS RABIES DI PROVINSI BALI, N. T. B., VETERINER, B., & VE, I. K. H. D. K. M. (2014). *No Title No Title No Title*.
- Wahyunita. (2020). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Sdn 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negri Makassar*.