

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian mengenai “Hubungan Lama Penggunaan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar pada Remaja di SMP N 1 Karangnongko” adalah sebagai berikut:

1. Rerata usia remaja di SMP N 1 Karangnongko yaitu 12,28 tahun dengan standar deviasi $\pm 0,453$ dan sebagian besar responden pada penelitian ini berjenis kelamin laki-laki yaitu 64,6%.
2. Lama Penggunaan *game online* responden di SMP N 1 Karangnongko sebagian besar dengan kategori tidak normal yaitu 86,9%.
3. Motivasi Belajar responden di SMP N 1 Karangnongko sebagian besar mengalami motivasi belajar sedang yaitu 90,8%.
4. Ada hubungan antara lama penggunaan *game online* dengan motivasi belajar di SMP N 1 Karangnongko diketahui bahwa $p \text{ value} = 0,000$ berarti $p \text{ value} < 0,05$ sehingga ada hubungan lama penggunaan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja di SMP N 1 Karangnongko.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Peneliti menyarankan kepada sekolah untuk memberikan teori tentang dampak negative lama penggunaan *game online* melalui mata pelajaran BK (Bimbingan Konseling) serta melarang murid untuk menggunakan *handphone* atau bermain *game online* terlalu lama saat dirumah ataupun saat pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Remaja

Peneliti menyarankan kepada remaja untuk meningkatkan kemampuan dalam mengurangi atau membatasi penggunaan game online secara berlebih agar tidak terjadi kecanduan dalam menggunakan *game online* sehingga tidak mengganggu waktu belajar.

3. Bagi Perawat

Peneliti menyarankan kepada bidang keperawatan khususnya perawat yang bekerja di PUSKESMAS untuk memberikan dan meningkatkan peran sebagai edukator di sekolah tentang tanda-tanda dampak negatif pada *game online* dan memberikan asuhan keperawatan pada remaja yang kecanduan *game online*.

4. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat mengetahui tentang dampak negative dan positif bermain game online serta dapat mengambil hikmah dari penelitian tentang *game online*.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan teori penelitian dengan variabel lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar dengan rancangan yang berbeda serta harus memperhatikan waktu penelitian agar responden dapat memahami isi kuesioner dengan baik sehingga meminimalisir kesalahan dalam pengisian kuisisioner. Rekomendasi peneliti selanjutnya yaitu lebih mengkaji pada factor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan game online, factor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dan pengaruh pendidikan kesehatan tentang permainan game online.