

BAB VI

TINJAUAN KESIMPULAN

A. Tinjauan Kembali

Sebelum penulis mengambil kesimpulan, terlebih dahulu penulis mengadakan tinjauan kembali tentang pokok-pokok permasalahan yang telah dibahas pada bab-bab terdahulu. Dengan mengadakan tinjauan kembali, penulis berharap dapat memberikan gambaran secara singkat dan menyeluruh terhadap materi dalam penelitian.

Permasalahan tersebut adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh *game online* dan lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa. Adapun hipotesis yang penulis ajukan dalam menjawab semua permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

3. Hipotesis Minor

- c. Terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.
- d. Terdapat pengaruh lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa.

4. Hipotesis Mayor

Terdapat pengaruh *game online* dan lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa.

B. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian dan pengolahan data, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hipotesis minor pertama

Terdapat pengaruh *game online* (X1) terhadap Prestasi Belajar Siswa (Y) diterima.

2. Hipotesis minor kedua

Terdapat pengaruh lemahnya perhatian orang tua (X2) terhadap Prestasi Belajar Siswa (Y) diterima.

3. Hipotesis mayor yang berbunyi

Terdapat pengaruh *game online* (X1) dan Lemahnya Perhatian Orang Tua (X2) terhadap Prestasi Belajar Siswa (Y) diterima.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, selanjutnya penulis kemukakan beberapa pendapat / saran sebagai berikut :

1. Bagi konselor sekolah

- a. Konselor memberikan pelayanan informasi kepada siswa dengan materi pengaruh negativ *game online* terhadap belajar kepada siswa.
- b. Konselor sekolah diharapkan dapat memberikan pengertian kepada orang tua siswa bahwa lemahnya perhatian orang tua dapat menyebabkan prestasi anak dapat menurun.

2. Bagi orang tua

- a. Orang tua diharapkan dapat menjalin kerjasama secara sinergis dengan pihak sekolah dalam upaya pendampingan anak dalam belajar secara efektif dan efisien.

- b. Orang tua diharapkan dapat menanamkan sikap kejujuran dalam belajar melalui teladan hidup sehari-hari.
3. Bagi siswa
- a. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan *game online* secara positif dan menjadikannya sebagai hiburan yang positif.
 - b. Siswa diharapkan dapat mengerti pengaruh positif dan negatif yang ada pada game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, (2012). 5 Prinsip Goal Setting Efektif Online. <http://www.darmawanaji.com/5-prinsip-goal-setting-efektif/>.
- Annisa Nur Laila, 2012. *Pengaruh-kebiasaan-bermain-game-online-terhadap-perilaku-siswa-kelas-ix-akselerasi-smp-negeri-3-malang*
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Azizah, U., 2009. Polimer Berdasarkan Sifat Thermalnya. Chem-is-Try.Org.
- Baharuddin. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Malang: UIN Malang.
- Bimo Walgito. (1989). *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta: Andi Offset
- Buchori Zainun (1977). *Manajemen dan Motivasi*. Bandung: Balai Aksara
- Conny R. Semiawan. (1990). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Cv. Ilmu.
- Dakir. 1993. *Dasar-Dasar Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Daradjat, 1979. Zakiah Prof. Dr., *Peranan Agama Dalam Kesehatan Mental*, (Jakarta: Toko Gunung Agung)
- Djumhur dan Surya, Moh (1975), *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Bandung: Grafindo Persada.
- Frensen S, 2013, *Pengaruh internet bagi individu*.
<http://frnsnslm.blogspot.com/2013/11/pengaruh-internet-bagi-user-individu.html>
- Hadari, Nawawi. 2005. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada
- Handayani, S. 2013. *Buku Ajar pelayanan Keluarga Berencana*. Yogyakarta; Pustaka Rihama

- Heva, (2013). *Dampak Negatif dari game online*.
<http://heva.qeon.co.id/news/artikel/dampak-negatif-main-game-online-part-2>
- Ihsanudin 2010. *Dampak positif game online*
- Kartono, Kartini. 1996. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Keepers, C. A. (1990). Pathological preoccupation with video games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 29, 49-50.
- Malik, 2011. *Perhatian orang tua terhadap anak* Available from:
<http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/33583>
- Nana Sudjana. (1991). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar
- Narbuko, A. 1999. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nasrudin AR. (2009). Kerjasama orang tua dan guru dalam meningkatkan prestasi belajar anak. *Jurnal Serambi Ilmu*. Volume 7 No. 1: 57-66
- Nasution. 1985. *Sosiologi Pendidikan Bandung* : Jemmars
- Nawawi, Hadari. 1991. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajahmada University Press
- Nugroho, B. 2005. *Strategi Jitu Memilih Metode Statistic Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta : Andi Offset
- Nurgiyantoro, B. 2004. *Statistik Terapan*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Poerwodarminto. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Poetoe, (2012). *Dampak game online terhadap psikologi anak*, Posted julyanridho on 07 Maret 2013. <http://julyanridho.blogdetik.com/2013/03/07/dampak-game-online-terhadap-psikologis-anak/>

- Prihastuti., 2009. *Motivasi belajar siswa*, Lampung Tengah.
<http://journal.discoveryindonesia.com>
- Priyanto Duwi, SE (2008) *Game Online*, Yogyakarta : Mediakom
- Santoso. 2001. *Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Sardiman. (2003). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja
- Slameto, 2003. *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta
- Slameto. 1987. *Teori-teori Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Sudjana, (1991), Pendidikan Luar Sekolah: Wawasan Sejarah Perkembangan, Falsafah & Teori Pendukung dan Azaz, Bandung, Nusantara Press.
- Sukardi, Ketut, 1983. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sulaiman, W. 2004. *Analisis Regresi Menggunakan SPSS. Contoh Kasus Dan Pemecahannya*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Sumanto. 1990. *Sosial Dan Pendidikan* Yogyakarta : Andi Offset
- Suveraniam, Gopinath Naiken, 2012. *PengaruhGame onlineTerhadap Prestasi Akademik Pada Siswa SMA Di Kola Medan*. Abstrak.
- Walgito, B. 1994. *Pengantar Psikologi Umum*, Edisi Revisi, Cetakan keempat, Jogjakarta: Andi Offset.
- Winkel 1983. *Psikologi Pendidikan & Evaluasi Belajar* Yogyakarta : Sanata Dharma
- Witherington, C. H. Tanpa tahun. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Terjemahan oleh M. Buchori. 1977. Bandung: Jemmars.

Yahya, Aziza.B. 2013. *Psikologi Sosial Alam Remaja. Selangor, Malaysia: PTS Profesional.*

Yee, 2002. *The Heart of Addiction.*