

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa adanya hubungan negatif antara adiksi bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak usia 10-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru. Semakin meningkat adiksi bermain *game online*, maka semakin menurun motivasi belajar pada anak usia 10-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru. Sebaliknya semakin menurun adiksi bermain *game online*, maka semakin meningkat motivasi belajar pada anak usia 10-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru. Sedangkan kontribusi adiksi bermain *game online* dengan motivasi belajar dapat dilihat pada nilai R Square sebesar 0,179. Artinya sumbangsiah yang diberikan oleh adiksi bermain *game online* terhadap motivasi belajar sebesar 17,9%, sedangkan sisanya sebesar 82,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, hendaknya siswa SD Negeri 164 Pekanbaru dapat meningkatkan lagi motivasi belajarnya dan bermain *game online* sewajarnya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Bagi orang tua, hendaknya memberikan pengawasan bagi anak-anak yang hobi bermain *game online* dengan membatasi waktu bermain *game online*. Hal ini untuk mencegah terjadinya adiksi bermain *game online* pada anak.
3. Bagi peneliti Selanjutnya
 - a. Sebaiknya aitem pada skala yang akan dibagikan pada siswa Sekolah Dasar lebih diperhatikan penggunaan bahasanya. Supaya siswa Sekolah Dasar dapat memahami aitemnya dan bisa mengisi skala dengan baik.
 - b. Diharapkan dapat melakukan penelitian dengan subjek yang berbeda selain siswa Sekolah Dasar, seperti pada remaja atau dewasa.
 - c. Peneliti juga menyarankan untuk meneliti variabel-variabel lain yang berkaitan dengan adiksi bermain *game online* dan motivasi belajar (Seperti: dukungan orang tua, pola asuh orang tua, dukungan teman sebaya, hasil belajar, fasilitas belajar dan lain-lain).

C. Kelebihan penelitian

Kelebihan dari penelitian ini terdapat pada alat ukurnya. Skala penelitian motivasi belajar memiliki nilai reliabilitas yang berada pada kategori tinggi dengan nilai *cronbach's alpha* (α) sebesar 0,926.

D. Kekurangan Penelitian

Kekurangan dari penelitian ini yaitu hasil penelitian membuktikan bahwa adiksi bermain *game online* tidak terjadi pada anak usia 10-11 tahun di



Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru. Walaupun skala dari Lemmens (2009) sudah peneliti terjemahkan lalu di modifikasi bahasanya dan disesuaikan dengan subjek penelitian, namun siswa Sekolah Dasar Negeri belum mengerti dengan adiksi. Sehingga skala penelitian adiksi bermain *game online* hanya asal isi saja. Hal ini dapat dilihat dari jawaban subjek yang sama dari aitem pertama hingga terakhir. Karena adiksi bermain *game online* pada penelitian sebelumnya terjadi pada usia remaja.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.