

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai motivasi berprestasi dalam bidang akademik pada siswa pecandu *game online* yang berusia 13-17 tahun pada warnet “X” kota Bandung, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

- a. Sebagian besar siswa pecandu *game online* memiliki motivasi berprestasi yang tinggi.
- b. Sebagian besar siswa pecandu *game online* yang memiliki motivasi berprestasi tinggi didukung oleh karakteristik motivasi berprestasi yang tinggi yaitu pada karakteristik pengaruh variasi dalam penyajian tugas yang menantang, ketekunan, tanggung jawab terhadap hasil, kebutuhan evaluasi terhadap hasil dan inovatif.
- c. Sebagian besar siswa pecandu *game online* yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah didukung oleh karakteristik motivasi berprestasi yang rendah yaitu karakteristik ketekunan, tanggung jawan terhadap hasil, kebutuhan evaluasi terhadap hasil dan inovatif kecuali pada karakteristik pengaruh variasi dalam penyajian tugas yang menantang menunjukkan nilai yang tinggi.
- d. Sebagian besar siswa pecandu *game online* yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yaitu mereka yang termasuk pada *heavy users* kategori intensitas waktu untuk bermain *game online* 210-300 jam per bulan.

5.2 SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran Teoretik

Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang ingin meneliti mengenai motivasi berprestasi dalam bidang akademik pada siswa pecandu *game online*. Peneliti menyarankan untuk meneliti lebih jauh mengenai karakteristik tanggung jawab pada karakteristik motivasi berprestasi.

2. Saran Praktis

a. Pada pihak sekolah

Memberikan masukan pada pihak sekolah bahwa permainan *game online* memiliki dampak positifnya yaitu siswa pecandu *game online* memiliki karakteristik pengaruh variasi dalam tugas menantang yang tinggi dan memiliki dampak negatifnya yaitu memiliki karakteristik tanggung jawab terhadap hasil yang rendah, sehingga pada pihak sekolah diharapkan turut membantu meningkatkan rasa tanggung jawab siswa sebagai individu yang berada pada tahap perkembangan remaja dengan tugas perkembangannya adalah belajar atau sekolah. Untuk permainan *gamenya* sendiri pihak sekolah disarankan untuk mengarahkan siswa-siswanya pada rangsangan yang membuat siswa-siswanya merasa tertantang seperti bermain *game*.

b. Pada orangtua siswa

Memberikan masukan pada orangtua siswa pecandu *game online* bahwa permainan *game online* memiliki dampak positifnya yaitu siswa pecandu *game online* memiliki karakteristik pengaruh variasi dalam tugas menantang yang tinggi dan memiliki dampak negatifnya yaitu memiliki karakteristik tanggung jawab terhadap hasil yang rendah, sehingga pada orangtua diharapkan untuk dapat meningkatkan tanggung jawabnya terhadap tugas-tugas sekolah dan mengontrol anak-anaknya dalam kegiatan bermain *game online* agar tidak menjadi suatu kegiatan yang dominan karena tugas utamanya adalah belajar. Untuk permainan *gamenya* sendiri orangtua disarankan untuk mengarahkan anak-anaknya untuk bermain *game* yang bermanfaat namun anak-anaknya akan merasa tertantang.

c. Pada siswa pecandu *game online*

Memberikan masukan pada siswa pecandu *game online* bahwa permainan *game online* memiliki dampak positifnya yaitu siswa pecandu *game online* memiliki karakteristik pengaruh variasi dalam tugas menantang yang tinggi dan memiliki dampak negatifnya yaitu memiliki karakteristik tanggung jawab terhadap hasil yang rendah, sehingga pada siswanya sendiri diharapkan untuk dapat membatasi dalam bermain *game online* agar tidak membisikan lebih banyak waktunya untuk bermain *game online* dan lebih mengutamakan tugasnya sebagai seorang siswa yaitu belajar.

Untuk permainan *gamenya* sendiri siswa diharapkan untuk dapat memilih *game* yang bermanfaat bagi dirinya yaitu permainan *game* yang dapat mengasah otaknya tidak hanya permainan *game* biasa.