

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari studi literature review ini menunjukkan bahwa dari 15 jurnal yang telah di review dapat disimpulkan bahwa:

1. Remaja mengalami kecanduan *game online* yakni dengan rata-rata rentang kategori tinggi yakni 61,50% dan rendah 38,50%.
2. Remaja memiliki motivasi belajar yang bervariasi sebab memiliki kemampuan dan pola pikir yang berbeda-beda, dengan rata-rata rentang yakni kategori tinggi 60,26% dan rendah 39,74%.
3. Terdapat hubungan yang negatif terhadap kecanduan *game online* dengan motivasi belajar yakni semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka motivasi belajar akan rendah. Remaja yang mengalami motivasi belajar yang menurun dalam proses pembelajaran membuat semangat berkurang.

B. Saran

1. Diharapkan remaja dapat membatasi waktu untuk bermain *game* agar aktifitas belajar tidak terganggu dan mampu disiplin dalam batasan waktu agar tidak membuat kecanduan dalam bermain *games* serta memahami bermain *game* itu hanya untuk menyenangkan atau bersifat menghibur saja. Sehingga dapat melakukan aktivitas lain yang positif seperti belajar atau berkumpul dengan keluarga.

2. Diharapkan orangtua mengawasi waktu bermain *game* remaja agar tidak kecanduan dengan cara membuat aturan tentang durasi bermain *game* yang maksimal waktu seharusnya tidak lebih dari 2 jam, jika hal tersebut dilanggar akan diberikan hukuman. Selain itu memberikan perhatian kepada remaja dalam proses belajar di rumah karena dapat berpengaruh terhadap motivasi remaja dalam belajar.
3. Diharapkan guru agar ikut berperan dalam membimbing remaja dengan memberikan pengetahuan dampak buruk dari kecanduan *game* dan memberikan inovasi dalam menumbuhkan motivasi belajar agar dapat lebih menyenangkan dan menarik daripada bermain *game*.
4. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam, terperinci dan menemukan informasi baru terkait kecanduan *game* dan motivasi belajar remaja.