

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

1. Simpulan Umum

Berdasarkan temuan serta analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, peneliti menarik kesimpulan terhadap hasil penelitian “Kecenderungan Perilaku Belajar Para *Gamers*”. Bahwa dalam hal ini mahasiswa yang memang gemar bermain *game online* kecenderungan perilaku belajarnya kurang disiplin. Hal tersebut dikarenakan sulitnya bagi para pecandu *game online* dikalangan mahasiswa untuk *manage* waktu antara belajar, kegiatan di kampus, dan bermain *game online*. Dalam hal ini memang dampak negatif dari seseorang yang gemar bermain *game online* yang paling terlihat adalah menjadikannya lupa waktu sehingga adanya pengaruh terhadap kecenderungan perilaku belajarnya menjadi kurang disiplin. Selain itu terdapat pula dampak positif dari seseorang yang gemar bermain *game online* yaitu seseorang akan menjadi lebih bisa memahami bahasa asing karena memang mayoritas *game online* menggunakan bahasa asing, bertukar informasi mengenai hal apapun dengan pemain game lainnya, selain itu bisa mendapatkan penghasilan sampingan jika mengikuti kompetisi atau menjual *item-item* yang ada pada *game online*. Seseorang yang gemar bermain *game online* dalam hal kecenderungan perilaku belajar memang kurang disiplin, akan tetapi terdapat beberapa informan yang memang mempunyai prestasi baik dalam bidang akademik maupun non akademik.

2. Simpulan Khusus

Berdasarkan kesimpulan umum di atas, maka dapat dirumuskan simpulan khusus berkaitan dengan rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* dapat dikatakan sering karena rata-rata mereka bermain *game online* minimal 4 jam dalam sekali main dan dalam sehari biasanya mereka memainkan *game online* minimal dua kali main.

Fahrul Wazdi, 2016

KECENDERUNGAN PERILAKU BELAJAR PARA GAMERS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hal tersebut dikarenakan mereka merasa kurang puas jika hanya bermain 1-2 jam karena biasanya misi dalam *game* tersebut belum terselesaikan atau hasrat mereka untuk bermain *game online* belum tersalurkan.

- b. Motivasi belajar mahasiswa yang gemar bermain *game online* dapat dikatakan rendah karena rata-rata dari para informan mengaku mereka belajar jika hanya adanya tugas dan menjelang ujian akhir saja.
- c. Bahwa perilaku belajar mahasiswa yang gemar bermain *game online* dapat dikatakan kurang disiplin karena 4 dari 7 informan tidak memiliki *schedule* belajar dalam setiap harinya. Dalam hal ini beberapa informan kurang disiplin karena beberapa faktor seperti, faktor sosial dimana para *gamers* rata-rata dalam lingkungan kelompoknya yang memang sesama *gamers* memiliki kecenderungan kurang disiplin dalam masalah belajar, kemudian dari faktor psikologis tentunya memiliki pengaruh terhadap kedisiplinan seseorang karena biasanya para *gamers* memang motivasi untuk belajar cenderung kurang memiliki motivasi karena memang rata-rata mereka hanya memiliki motivasi untuk menyelesaikan misi *game* tersebut, selain itu faktor fisiologis pula amat berpengaruh karena pada kenyataannya seorang *gamers* biasanya kesehatan jasmanisnya menurun akibat kurang tidur yang berakibat pada kelelahan dan berdampak pada hilangnya hasrat untuk belajar secara disiplin.
- d. Dampak positif dari bermain *game online* yaitu membuat seseorang menjadi berpikiran logis dan terbiasa dalam hal mengambil keputusan, sebagai penyalur hobi, bisa menjadi lahan penghasilan, memperbanyak teman, menjadi seseorang yang lebih kreatif, dan bisa menjadi tempat saling *sharing*, selain itu dapat bersosialisasi dengan orang lain kemudian bisa belajar bekerja sama karena terdapat *game online* yang bermain secara *team*, seseorang yang gemar bermain *game online* mempunyai nilai positif dari segi bahasa, karena *game online* rata-rata menggunakan bahasa inggris sehingga para *gamers* akan terbiasa dan memahami bahasa inggris.

Dampak negatif dari seseorang yang gemar bermain *game online* yaitu seseorang yang gemar bermain *game online* menjadi lupa waktu, menjadikan seseorang yang konsumtif, tidak disiplin dalam hal mengerjakan tugas karena

keasyikan bermain *game*, jarang meluangkan waktu untuk teman, kemudian kurangnya berolahraga yang berpengaruh pada kesehatan, jika sudah berpengaruh pada kesehatan, menjadi seseorang yang malas mengerjakan sesuatu, membolos, dan yang paling ekstrem adalah terjadinya kematian akibat bermain *game online*.

- e. Cara menanggulangi seseorang yang kecanduan bermain *game online* yaitu dibutuhkannya kerjasama dengan orang terdekatnya baik itu keluarga maupun teman sebayanya. Artinya adalah kita membutuhkan orang lain yang dapat mengalihkan perhatiannya terhadap *game online*. Misalnya seperti alihkan perhatian dia jangan terlalu fokus terhadap *game online* caranya bisa dengan apa saja, misalnya ajak dia main ke tempat yang dia suka atau ke kegiatan lain yang lebih bermanfaat, jauhkan perangkat *game* dari dia, beritahu mengenai dampak negatif dari bermain *game online* misalnya seperti menjadi kurus karena kurang makan, kesehatannya menurun, manajemen waktunya buruk, menjadi seseorang yang konsumtif, kuliahnya menjadi terbengkalai otomatis seiring dengan berjalannya waktu ia akan meninggalkan *game online* tersebut. Maka dari itu, ketika memang seseorang kecanduan dalam hal bermain *game online* keluarga maupun teman dekat merupakan faktor yang paling mendukung agar seseorang tersebut dapat mengurangi kecanduannya terhadap *game online*. Akan tetapi hal tersebut tidak bisa dilakukan dengan waktu yang cukup singkat dan tentunya dengan adanya pengawasan pula.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penelitian memberikan implikasi bagi beberapa pihak, yakni sebagai berikut.

1. Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu referensi pemahaman mengenai kecenderungan perilaku belajar para *gamers* di Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung.

2. Bagi informan yang diteliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi agar tetap disiplin dalam hal belajar dan dapat memmanage waktu dengan sebaik-baiknya.
3. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kecenderungan perilaku belajar para *gamers* di Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat membantu memperkaya referensi dalam penelitian yang selanjutnya yang berhubungan dengan perilaku belajar para *gamers*.

5.3 Rekomendasi

Setelah dilakukan penelitian dan pengkajian mengenai kecenderungan perilaku belajar para gamers di Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung. Berikut ini peneliti sampaikan beberapa rekomendasi bagi beberapa pihak terkait, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa Program Pendidikan Sosiologi, disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan kajian kecenderungan perilaku belajar para *gamers*. Karena hal ini merupakan kajian Sosiologi Pendidikan, Sosiologi Komunikasi dan Perubahan Sosial Budaya yakni dalam hal ini bagaimana dengan adanya perubahan teknologi seperti adanya perangkat komputer yang digunakan untuk bermain *game online* kita dapat menggunakannya dengan bijak sehingga tidak terlalu berdampak negatif pada penggunaannya.
2. Bagi informan yang diteliti, disarankan agar dapat memmanage waktu sebaik mungkin antara waktu belajar dan waktu bermain *game online*. Kemudian untuk yang bermain *game online* tetapi memiliki prestasi agar tetap dipertahankan.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengambil tema yang sama, disarankan untuk memperdalam penelitian mengenai kecenderungan perilaku belajar para *gamers* dengan menggali lebih dalam upaya menanggulangi yang dapat dilakukan terhadap seseorang yang memang sudah kecanduan dalam hal bermain *game online*.