

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan di kelas VA SDN Gebangsari 01 mengenai penggunaan *game Mobile Legendss* ditinjau dari aspek kerja sama siswa dalam proses pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak yang bermain *game Mobile Legendss* dapat bekerja sama dengan baik, baik didalam *game* maupun didalam kelas dan juga penggunaan *game Mobile Legendss* tidak memberikan dampak buruk bagi anak karena anak-anak memainkan *game* tersebut diwaktu luang dan saat tugas-tugas mereka selesai dikerjakan. Serta *game Mobile Legendss* sedikitnya memberikan dampak positif yaitu memberikan pelajaran tentang bekerja sama.

5.2 SARAN

Dengan dilakukannya penelitian tersebut peneliti mengetahui bahwa sesuatu yang dianggap memiliki dampak buruk dapat dihindari dengan adanya pengarahan yang baik dari pihak orang tua dan pihak sekolah maupun guru agar lebih membimbing anak-anak untuk mengambil dampak yang positif dan menghindari yang negatifnya sehingga tidak serta merta segala sesuatu harus dihindari dan dianggap berdampak buruk, namun tetap harus dibatasi dan dilakukan pengawasan agar anak tetap dapat menikmati perkembangan zaman dalam hal *game* namun tidak berdampak buruk bagi perilakunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alanzia, A.D dan Isnawati. (2018). “ *Efektivitas Permainan Avergo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman dan Melatihkan Kerja Sama Siswa* “ e-journal-pensa vol.6, no.2
- Alsa, A. (2010).” *Pengaruh Metode Belajar Jigsaw Terhadap Keterampilan hubungan Interpersonal Dan Kerjasama Kelompok Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi*” jurnal Psikologi vol. 37, no. 2, 165-175
- Alha, K. (2014).” *Free-to-Play Games: Professional’s Perspective* “. jurnal University Of Tampere
- Aristy, C. (2017). “*Hubungan Antara Game Online COC Dengan Tingkat Kreativitas Pada Siswa SMP N 6 Yogyakarta*”. Jurnal Riset Bimbingan dan Konseling vol. 3, no. 8
- Beavis,C. dkk.(2014).” *Teachers’ Beliefs about the Possibilities and Limitations of Digital Games in Classrooms*” internasional journal *E-Learning and Digital Media*. 11.(6)
- Cole, H dan Griffiths, M.D.(2007).” *Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*”. Internaional journal *Cyberpsychology & Behavior*. 10,(4)
- Fauziah, E.R. (2013).” *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*”. Ejournal Ilmu Komunikasi volume. 1 Fisip Unmul

- Fitri, F dan Kusumaningtyas, D.A. (2015).” *Penerapan Metode Pembelajaran Tugas Kelompok Sebagai Alternatif Peningkatan Kerjasama Mahasiswa*”
jurnal fisika dan pendidikan fisika vol. 1, no.1
- Herdiansyah, H.(2010).”*Metodologi Penelitian*”.Jakarta Selatan: Salemba
Humatika
- Isjoni. (2014).”*Cooperative Learning* “. Bandung: Alfabeta
- Jupriyanto dan Turahmat. (2017).” *Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif*”. Jurnal ilmiah
Pendidikan dasar Vol. IV No. 2
- Majid, A. (2013).” *Strategi Pembelajaran*”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mudyahadjo, R. (2001).” *Pengantar pendidikan* “. Jakarta: PT RajaGrafindo
Persada
- Mickan,S dan Rodger, S. (2000).” *Characteristics of effective teams: a literature review*”. *Internasional journal*. 23,(3)
- Nugraha, P.A. (2018). “*Persepsi Komunitas Gamers Terhadap Game Online(Studi Deskriptif Tentang Persepsi Komunitas Gamers Surabaya Terhadap Game Online Mobile Legendss)*”. Jurnal skripsi pada Universitas
Airlangga Surabaya
- Paagulayan, Randi J. dkk.(2010).” *User-centered Design in Games*” jurnal
Microsoft Game Studios

- Pratiwi, I.A. dkk. (2018).” *Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*”. Jurnal Refleksi Edukatika UMK
- Putra, D.R.(2016).” *Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Imogiri Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*”. skripsi pada Fakultas Ekonomi UNY
- Sanjaya, W.(2013).” *Penelitian Pendidikan*”. Jakarta: Prenada Media Group
- Silberman, M.L. (2016).” *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa*”. Bandung: Nuansa Cendekia
- Subakti, K.(2017).” *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*”. Jurnal curece FKIP Universitas Quality Vol. 1 No.1
- Sudrajat, A. (2011).” *Mengapa Pendidikan Karakter?*”. Jurnal skripsi FIS Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. (2016).” *Metode Penelitian Pendidikan*”. Bandung: Alfabeta
- Sultoni, A. (2016).” *Pendidikan Karakter Dan Kemajuan Negara: Studi Perbandingan Lintas Negara* “. *Journal Of Islamic: Education Studies*. 1, (1)
- Sundayana, R. (2016).” *Statistika Penelitian Pendidikan*”. Bandung : Alfabeta
- Yee,N. (2006).” *Motivations for Play in Online Games*”. *Internaional journal Cyberpsychology & Behavior*. 9.(6)
- Venture, N. (2018). “ *Apa Itu Mobile Legendss*”. artikel

