

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini ditunjukkan untuk mengetahui dan menganalisis persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* di SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Persepsi yang dibangun oleh siswa terhadap *game online Mobile Legends* di SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan secara tidak langsung sebagai informasi atau pengetahuan mengenai masalah maupun fenomena yang terjadi di masyarakat khususnya pelajar tentang persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends*.

Berdasarkan hasil sajian data dan pembahasan mengenai penelitian tentang persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* di SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan, maka dapat disimpulkan bahwa *Game online Mobile Legends* menurut siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan adalah *game online* peperangan yang sangat seru karena bisa dimainkan bersama teman yang dimana didalam *game* tersebut terdapat 10 player setiap pertandingannya setiap tim terdiri dari 5 player dan *game online* yang memiliki banyak pilihan *role hero* yang diaman didalamnya terdapat *role hero tank, assassin, marksman, fighter, support dan mage*. Setiap *role hero* memiliki skill dan cara bermain yang berbeda yang dimana menurut siswa SMA Ngeri 1 payung, Bangka Selatan *role hero assassin* yang cukup sulit untuk dimainkan karena harus memiliki teknik bermain yang baik. *Role hero* yang paling banyak digemari siswa di SMA Negeri 1 Payung Bangka Selatan yaitu *role hero tank Jhonson*. Setiap siswa memiliki *rank* yang berbeda seperti ada yang di *rank master* dan *grandmaster*. Untuk menaikkan *rank* tergantung pada seberapa sering bermain bermain dan

menang. Dan juga mulai bermainnya dari *season* berapa. Hampir seluruh Siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan mengetahui *game online Mobile Legends* dari teman yang bermain *game* yang sama.

Intensitas siswa dalam bermain *game online Mobile Legends* setiap harinya sangat banyak menghabiskan waktu bahkan ada yang tidak tidur dan mandi hanya untuk bermain *game online Mobile Legends*. Setiap habis pulang sekolah langsung bermain dan dilanjutkan lagi dini hari jam 1 pagi sampai jam 4 pagi untuk mencari sinyal yang baik agar bisa lancar bermainnya. Karena sinyal yang cukup sulit di sekitaran Payung, Bangka Selatan sehingga membuat siswa tidak tidur hanya untuk bermain *game online Mobile Legends*.

Terdapat hal positif dan negatif yang dirasakan oleh siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan selama bermain *game online Mobile Legends*. Hal positif yang dirasakan oleh siswa adalah dapat berkumpul bersama teman sebayanya dan untuk mengisi waktu luang ketika pulang sekolah. Dapat juga berkomunikasi bersama teman dari kejauhan. Dan hal negatif yang dirasakan oleh siswa dalam bermain *game online Mobile Legends* adalah dapat merusak mata dan dapat membuang waktu karena jika sudah bermain biasanya lupa waktu dan ketagihan untuk terus bermain.

Adapun persepsi yang dibangun oleh masing-masing siswa tersebut ditentukan oleh beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi persepsi dari masing-masing siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan dalam mempersepsikan *game online Mobile Legends* tersebut terdiri dari faktor fungsional (personal) dan faktor struktural (situasional). Faktor fungsional menyangkut pada faktor pribadi siswa terkait pada faktor kebutuhan dan

suasana emosional yang ada pada masing-masing siswa. Kemudian faktor dari struktural terkait pada lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhinya.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, adapun saran-saran yang peneliti berikan yang nantinya sebagai bahan masukan untuk :

### 1. Siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan

Siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan agar lebih mengurangi bermain *game online Mobile Legends*. karna sudah cukup banyak waktu yang tebuang hanya bermain *game*. Lebih baik memanfaatkan waktu untuk belajar dan istirahat disaat malam hari.

### 2. Penelitian terdahulu

Dapat mengembangkan faktor-faktor selain persepsi yang menyangkut pada *game online*, dengan menggunakan metode kuantitatif.