

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya mengenai “ Analisis dampak *Game online* terhadap perilaku sosial remaja” maka dapat disimpulkan berikut:

1. Ada beberapa dampak yang timbul yang diakibatkan oleh kecanduan *Game online*. Diantarnya adalah kecanduan *Game online* membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu didepan *smartphone* sehingga menghambat interaksi sosial dengan teman-teman seusianya hingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut. Dampak lain dari seringnya remaja memainkan *Game online* adalah lalainya remaja terhadap tugas-tugas serta tanggung jawab mereka. Dalam kehidupan sehari-hari tentunya setiap manusia memiliki tugas dan tanggung jawab mereka masing-masing tidak terkecuali pada usia remaja.
2. Banyaknya remaja yang kecanduan *Game online* ini tentunya disebabkan oleh berbagai faktor, beberapa faktor yang mempengaruhi adalah fasilitas *smartphone* yang diberikan oleh orang tua serta kurangnya perhatian orang tua dalam memantau aktivitas anak. Selain itu lingkungan pertemanan atau yang sering disebut dengan teman sebaya. Teman sebaya memberikan dampak yang cukup besar pada perilaku yang ditampilkan oleh remaja. Seperti yang ada pada remaja di Desa Getassrabi ini, dimana banyaknya perkumpulan remaja yang gemar untuk bermain *Game online*, kegemaran terhadap *Game online* suatu remaja sedikit banyak akan mempengaruhi minat remaja lainnya dalam bermain *Game online*.
3. Upaya untuk mengatasi kecanduan *Game online* telah banyak dilakukan, akan tetapi banyak juga kendala-kendala yang ditemukan dalam mengatasi kecanduan *Game online* yang ada pada remaja. Diantara kendala atau hambatan yang ditemui dalam upaya mengatasi perilaku sosial yang kurang baik dalam remaja yang pertama adalah lingkungan pergaulan remaja. Hambatan selanjutnya adalah kurangnya kegiatan-kegiatan positif remaja untuk mengisi waktu kosong. Kegiatan-kegiatan para remaja yang sangat sedikit menyebabkan para remaja memiliki banyak waktu kosong, ini lah yang menjadi salah satu hambatan dalam mengatasi kecanduan *Game online* pada remaja, hal ini dikarenakan para remaja merasa bosan dengan keadaan dan kegiatan yang monoton

sehingga pelariannya adalah *Game online*. Solusi dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut adalah dengan mengisi kekosongan waktu yang ada pada remaja dengan kegiatan-kegiatan positif yang dapat membentuk karakter dan kepribadian remaja. Diantara yang dapat dilakukan adalah dengan gerakan mengaji bersama setelah maghrib. Membuat forum atau organisasi keremajaan dan memberikan sosialisasi terkait dampak negatif *Game online*. selain itu dari sudut pandang orang tua ada beberapa cara untuk mengatasi kecanduan game online pada remaja, diantaranya yaitu mengurangi waktu penggunaan handphone pada remaja, mengalihkan kegiatan ke pada hal yang lebih positif, dan memperbanyak interaksi dengan keluarga.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diatas, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti, yaitu :

a. Bagi peneliti

Penelitian ini juga merupakan kesempatan bagi peneliti untuk belajar mengaplikasikan teori-teori yang telah peneliti dapatkan selama ini di masa perkuliahan.

b. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik, dan memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pendidikan masyarakat.

c. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong remaja menjadi kecanduan bermain *Game online*, dan perubahan perilaku sosial yang disebabkan oleh *game* dapat dijadikan gambaran agar dapat melakukan kegiatan yang lebih positif agar nantinya tidak akan merugikan baik diri sendiri maupun orang lain.

d. Bagi Orang Tua dan Masyarakat Sekitar

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada masyarakat agar lebih memperhatikan kepercayaan diri anak untuk membatasi para pemain *Game online*, tetapi diharapkan untuk lebih memilih permainan.