

## BAB V PENUTUP

### A. KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, peneliti mengambil kesimpulan bahwa sikap sosial pemain *game online* yang dimiliki siswa di MTs Al-Islam Jepara bermacam-macam. Ada yang memiliki sikap jujur, apatis, tidak sopan dan kurangnya toleransi. Indikator sikap jujur disini adalah siswa belum ada yang nekat mencuri, atau berbohong tapi para siswa tersebut meminta uang kepada orang tua untuk membeli kuota tanpa harus menutup-nutupinya atau berterus terang. Indikator sikap apatis dan kurang toleransi disini adalah kurangnya peduli terhadap keadaan sekitar dan kurangnya interaksi terhadap orang lain. Dan indikator sikap kurangnya toleransi adalah ketika salah satu teman yang bermainnya tidak bagus, teman-teman yang lainnya akan menyalahkannya dan menganggap bahwa dialah yang menjadi penyebab kekalahan dalam tim. Dan yang terakhir adalah indikator sikap tidak sopan, yang ditunjukkan dengan berkata kasar, kotor, mengangkat kaki diatas meja dan bahkan menghentakkan meja.
2. Ada dua faktor yang mempengaruhi para siswa MTs Al-Islam Jepara dalam bermain *game*, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah adanya waktu luang dan longgarnya pengawasan dalam keluarga. Sedangkan, faktor eksternal disini adalah teman bermain baik itu disekolah ataupun dirumah. Adapun *game online* memberikan dampak positif dan dampak negatif terhadap sikap sosial siswa. Dampak positif bagi siswa seperti menambah teman pergaulan, karena tentu saja dalam *game online* banyak dijumpai pemain dari luar daerah bahkan luar negeri. Dapat mengerti istilah asing, dan melatih kerja sama tim. Dampak negatifnya diantaranya; 1) dampak terhadap sikap sosial tugas dan tanggung jawab, seperti ketika seorang siswa dikasih tugas oleh gurunya tidak dikerjakan malah membuka hp dan memainkan *game online*; 2) dampak terhadap sikap sosial disiplin seperti siswa tak kunjung masuk padahal bel sudah berbunyi, ibadah ditunda-tunda menyelesaikan *game* terlebih dahulu; 3) dampak terhadap sikap sosial kepedulian terhadap sesama dan lingkungan seperti ketika para siswa bermain game hanya memperdulikan teman yang bermain dan terkadang menghiraukan teman lainnya, ; 4) dampak terhadap sikap sosial kerja sama, terkadang siswa menyalahkan teman yang lainnya

ketika dianggap menjadi penyebab kekalahan padahal dalam *game* adalah permainan kerja sama tim; 5) dampak terhadap sopan santun, seperti mengangkat kaki di atas meja, berteriak, berkata kasar dan kotor.

## B. SARAN

### 1. Bagi Siswa

Diharapkan bagi siswa lebih bijak dalam memprioritaskan suatu hal, termasuk tugas dan tanggung jawabnya sebagai siswa disekolah maupun dirumah. Dan juga diharapkan siswa mampu memperhatikan dalam memanfaatkan waktu luangnya untuk digunakan dalam hal yang positif. Karena hakikatnya bermain *game* hanya untuk hiburan disaat pikiran mulai jenuh, sehingga *game* adalah cara untuk menjernihkan pikiran. Bukan malah menjadikan *game* sebagai prioritas utama. Karena jika berlebihan dan intensitasnya yang tinggi dalam bermain *game*, akan mengakibatkan kecanduan bermain *game*.

### 2. Bagi Guru

Diharapkan bagi Bapak/Ibu guru bisa menyikapi dan memahami para siswa yang bermain *game online*. Karena anak seusia mereka perlu adanya sebuah dorongan, dan contoh tentang sikap sosial yang selayaknya dilakukan siswa. Para siswa yang beramain *game* harus diberi ketegasan bukan hanya dimarahi, karena anak seusia mereka akan memberontak jika bapak/ibu guru bersikap terlalu keras pada siswa tersebut.

### 3. Bagi Orang Tua

Diharapkan bagi orang tua bisa menjadi tempat sosialisasi pertama bagi tumbuh kembangnya seorang anak. Karena peran orang tua sangat vital dalam membentuk sikap sosial anak. Orang tua harus terus memberikan pengawasan anak terkait dalam anak bermain *game online*. Dan orang tua diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anaknya bahwa bermain *game* hanya untuk hiburan, dan mengarahkan anak untuk berbuat positif ketika ada waktu luang, seperti belajar, membantu orang tua, atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

### 4. Bagi Peneliti dan Peneliti Selanjutnya

Tentunya penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka peneliti membutuhkan saran, masukan baik dari pembaca, pendidik atau siapa saja. Serta diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan tulisan ini sehingga menjadi referensi bagi para pembaca dan peneliti selanjutnya.