

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kecanduan *game* secara tidak langsung mempengaruhi proses belajar, salah satu motivasi belajar. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar. Tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan baru dan meningkatkan ketrampilan. Menurut Winkel motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif dan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan. Motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasi belajar akan semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikan kecanduan tersebut. Peneliti saat ini telah menemukan banyak hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar, banyak peneliti yang menemukan seorang pelajar dengan senang bermain *game online* pada saat jam istirahat sekolah. Dalam sudut pandang sosiologi, jika seorang pelajar sudah kecanduan *game online* maka cenderung memiliki sifat egosentris dan akan lebih mengedepankan sifat individualitas. *Game online* memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik akan tetapi kemampuan intelektual dan fantasi pada pelajar. Adapun dampak negatif dari *game online* untuk pelajar yaitu akan terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain *game online* dan menurunkan motivasi belajar. Perkembangan teknologi seharusnya membantu memotivasi belajar siswa akan tetapi dengan adanya *game online* ini dapat menurunkan motivasi belajar para siswa. Remaja yang sudah kecanduan *game online* akan berdampak buruk pada perstasinya, perkembangan psikis pada remaja yang kecanduan *game online* juga berdampak buruk, remaja yang kecanduan *game online* akan mengakibatkan kesehatannya menurun karena bermain *game online* secara berlebihan.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam kebiasaan bermain game online di Desa Tempur keling Jepara :

1. Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dan orang tua

Keluarga merupakan tempat ternyaman bagi anggotanya dalam menyampaikan keluhan kesahnya khususnya orang tua. Orang tua adalah tempat mengadu, bercerita dan berbagi suka

dan duka bagi anak-anaknya. Oleh sebab itu dalam sebuah keluarga komunikasi harus tetap dijaga dengan baik. Namun jika komunikasi yang ada dalam keluarga sudah rusak maka anak akan menjadi korbannya. Anak yang memiliki komunikasi minim dengan orang tuannya akan mencari kesenangan diluar. Salah satu cara mencari kesenangan yaitu dengan bermain game online. Anak bermain game online karena orang tua yang sibuk masing-masing dengan pekerjaannya, jarang menyakan kabar atau kegiatan anaknya disekolah. Hal inilah yang membuat anak merasa kesepian, kurangnya perhatian dari orang tua sehingga mengalihkan kesedihannya pada bermain game online

2. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap keseharian anak

Kesibukan orang tua dengan kegiatan dan pekerjaan masing-masing membuat lalai akan tugas dan kewajibannya mengawasi anak-anak mereka. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak dan penggunaan hp membuat anak dengan senang dan semauanya dalam menggunakan hp nya untuk bermain game online. Seperti yang kita ketahui bahwasannya anak-anak masih memerlukan bimbingan orang tua dalam melakukan berbagai hal agar nantinya anak tidak salah dalam melangkah. Bimbingan dan pengawasan mengenai kebiasaan anak bermain game online juga harus dilakukan oleh orang tua agar nantinya anak tidak terjerumus pada dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online* tersebut.

B. Saran

1. Untuk peneliti selanjutnya

Saran yang peneliti bisa berikan kepada peneliti selanjutnya adalah terkait penerapan bimbingan kepada anak yang kecandua *game online* adalah dapat menindak lanjuti dengan sebaik mungkin, serta memberikan arahan arahan yang tepat supaya kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini dapat disempurnakan.

2. Bagi pembaca

Harapan peneliti untuk pembaca yaitu agar menambah wawasan ilmu pengetahuan, terkait bagaimana cara memberikan bimbingan motivasi belajar pada anak yang kecanduan bermain *game online*