

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan mengenai dampak *Game Mobile Legend* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SD Negeri 6 Ciamis Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Bermain *Game Mobile Legend* memiliki dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial siswa SD. Perilaku sosial yang terjadi pada pengguna *game online mobile legend* merupakan suatu aspek yang dipengaruhi oleh tujuan bermain *Game Mobile Legend* yang dilakukan oleh antar pemain *game online* yang secara sadar maupun tidak mengubah perilaku mereka. Perilaku tidak terlepas dari hal-hal yang mempengaruhinya, seperti pengaruh situasi dalam menentukan perilaku manusia. Dalam *game* ini, tiap pemain akan dihadapkan pada situasi yang sama dalam sebuah pertandingan, perilaku mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertandingan. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang pada akhirnya akan memberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul dalam pertandingan.
- 2) Dampak positif dalam menggunakan *game online* ini sebagai bentuk hiburan sehingga merasa senang atau bahagia 100 %, bisa mendapatkan pertemanan melalui *online*, sportivitas, ketangkasan. selain itu, *game* ini juga bisa saling bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu. Dampak negatif dari bermain *Game Mobile Legend* yang paling banyak adalah anak mengalami agresi, egois dengan persentase 100 %, juga yang lainnya stress 90 %, kecanduan dan pembohong 80 %, kurang sosialisasi atau suka menyendiri 60 %.

5.2 Implikasi Dan Rekomendasi

5.2.1 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa implikasi positif diantaranya, dengan bermain *Game Mobile Legend*, anak merasaa bahagia, sportivitas dapat membuat pengetahuan anak semakin

luas, sehingga anak mampu mengetahui informasi-informasi yang anak tidak ketahui sebelumnya, implikasi negatif tersebut ada pencegahan atau pengontrolan penggunaan gadget khususnya bermain *Game Mobile Legend* yang dapat dilakukan oleh orang tua.

5.2.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, Dampak *Game Mobile Legend* terhadap perilaku sosial dapat diminimalisir. Peneliti merekomendasikan agar orang tua mampu meningkatkan kembali perannya dalam mendampingi dan memberikan pengawasan kepada anak pada saat bermain *Game Mobile Legend*. Hal - hal yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak ketika bermain bermain *Game Mobile Legend* diantaranya adalah :

- 1) Bagi siswa/pemain
 - a. Pemain *Game Mobile Legend* agar bisa menjaga sikap yang baik akan dapat menciptakan suasana yang baik pula termasuk dalam bekerja sama yang baik tanpa adanya konflik yang terjadi didalam maupun diluar permainan. dan juga membangun hubungan yang berkualitas baik itu antar sesama pengguna maupun dilingkungannya, sehingga apa yang didapatkan bisa menjadi contoh yang positif terhadap banyak orang.
- 2) Bagi Orang tua
 - a. Memberikan peraturan kepada anak ketika bermain bermain *Game Mobile Legend*, agar tidak berlebihan dan tidak menghabiskan waktu didepan layar *gadget*/ membatasi waktu bermain bermain *Game Mobile Legend* atau permainan lainnya.
 - b. Orang tua tidak bisa meninggalkan dan membiarkan anak bermain bermain *Game Mobile Legend* sendirian, meskipun orang tua tidak bisa mendampingi, minimal kegiatan pendampingan dilakukan oleh orang yang lebih dewasa yang berada disekitar anak. Misalnya kakak, kakek/nenek, paman/bibi, asisten rumah tangga, untuk meminimalisir dampak negatif .

- c. Tidak memperbolehkan anak bermain bermain *Game Mobile Legend* dikamar sendirian. Ketika bermain game bersama-sama dengan anak seperti diruang keluarga untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.
 - d. Orang tua dapat mengajarkan anak untuk menahan diri. Jika anak berhasil menahan diri untuk tidak bermain bermain *Game Mobile Legend* dan mematuhi peraturan yang ada berikan anak rewards.
- 3) Bagi sekolah
- a. Memberikan teladan-teladan yang baik untuk siswa.
 - b. Memberikan motivasi untuk lebih fokus dalam belajar dan memberikan motivasi pada anak agar tidak kecanduan bermain *game mobile legend*.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya
- a. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan dampak *game mobile legend* maupun perilaku sosial siswa sekolah dasar sehingga hasil penelitian dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi
 - b. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode penelitian yang lebih mendalam seperti metode studi kasus agar hasil penelitian lebih akurat.
 - c. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan data dan pengumpulan data sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan baik. Peneliti selanjutnya ditunjang pula dengan kuisioner dengan sumber yang lebih kompeten dalam kajian dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial