

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Faktor dominan yang melatar belakangi AI menjadi pecandu *game online* yaitu; faktor keluarga dan lingkungan. Dalam keluarga AI selalu mendapatkan perhatian yang lebih (*over protektif*) dari ibunya sehingga perhatian tersebut selalu memicu pertengkaran. Sikap *over protektif* yang ditunjukkan oleh ibunya memberikan dampak yang kurang baik secara tidak langsung. Perlindungan ibu terhadap AI didasarkan karena begitu besarnya kasih sayang terhadap AI, akan tetapi diantara keduanya ada kesalahan dalam persepsi, terutama dalam penerimaan kasih sayang (*disinteraction*) yang ditunjukkan ibunya terhadap AI. Ibu yang selalu mendikte kegiatan yang dilakukan anaknya menimbulkan permasalahan dalam diri anak. Penyampaian yang kurang tepat dengan situasi dan kondisi yang sering dilakukan ibunya membuat AI sering sekali bertengkar mulut karena tidak mempercayai AI dengan kegiatan yang sudah dilakukannya. AI yang sering mendapatkan perlakuan seperti itu membuatnya mencari kegiatan yang bisa menghibur dan menghilangkan rasa jenuhnya.

Keadaan yang seperti itu secara langsung merubah semua kegiatan dan pola bermainnya. Setelah mengenal *cyberword* AI sering sekali mengunjungi warnet, kegiatan yang sering dilakukannya yaitu mengakses

game online. Permainan yang dilakukan secara online ini dapat membuat AI menjadi lupa waktu, dalam sehari AI mampu bermain *game online* dengan frekuensi dua jam atau bahkan lebih. Merasa nyaman dan asyik bermain maka AI sering melupakan kewajibannya sebagai pelajar. Selain bermain *game online* AI menghabiskan waktunya dengan bermain gitar, bermain pingpong, bulu tangkis dan lain sebagainya. Dorongan dari luar yang sangat kuat membuat diri AI tidak bisa menolak untuk bermain.

Faktor dominan dan pola bermain AI akan menimbulkan karakteristik yang ditunjukkan AI dalam kegiatan sehari-harinya. Terutama dalam aspek akademik, sosial, dan emosionalnya. Aspek akademik yang ditunjukkan yaitu; (1) AI menjadi malas belajar, (2) prestasi akademiknya menurun, (3) kewajiban seorang pelajar terabaikan, (4) pergi ke sekolah selalu kesiangan. Dalam aspek sosial menunjukkan karakteristik, (1) interaksi dengan orang tua kurang terjalin dengan baik, (2) menarik diri dari lingkungan keluarga, (3) sopan santun kurang baik, (4) tidak betah berada di lingkungan rumah. Sedangkan dalam aspek emosional yaitu; (1) ketika mendapatkan permasalahan AI mudah sekali marah, (2) mudah tersinggung ketika diberikan pendapat, (3) merasa dirinya paling benar.

B. Rekomendasi

Setiap manusia memiliki hakikatnya masing-masing, pada dasarnya manusia terlahir ke dunia hanya untuk memperoleh ridhonya

dengan demikian segala upaya manusia lakukan untuk mencapai tujuannya. Akan tetapi didalam menjalankan kehidupannya manusia memerlukan makan, minum, yang merupakan kebutuhan fisik dan beribadah merupakan kebutuhan rohani yang harus keduanya itu terpenuhi. Zaman yang semakin maju segala sesuatu semakin canggih. Maka pemikiran manusia pun disulapnya menjadi canggih. Teknologi yang berupa *Online* membuat semua orang yang ada di dunia ini menjadi lebih mudah dalam mengakses segala sesuatu. Demikian juga dengan permainan *game* pada saat ini semuanya bersifat *online* yang dimana semua orang akan dengan mudah mengaksesnya. Semua itu merupakan salah satu ciri dari berkembangnya dan semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai negara. Dengan demikian adanya maka kita selaku manusia yang hidup harus bisa mengendalikan ego. Apabila kita menuruti ego maka efek yang akan muncul itu bersifat negatif. Segala sesuatu yang berlebihan akan mengakibatkan efek yang tidak baik.

Dengan demikian maka saran yang akan peneliti sampaikan kepada pihak-pihak tertentu sebagai berikut:

1. Kepada Siswa Pecandu *Game online* , diharapkan mampu mengatur waktunya dengan efektif, sehingga kegiatan yang penting tidak terbengkalakan. Adapun cara yang dilakukan adalah sebagai berikut:
 - a. Pulang sekolah langsung pulang kerumah
 - b. Memanfaatkan waktu minimal 10 menit untuk mengulas pelajaran yang sudah dibahas disekolah.

- c. Membereskan buku-buku pelajaran yang akan di pelajari sebelum bermain.
 - d. Menyegarkan pikiran dengan melakukan hal-hal yang bernilai positif dan mengarah kepada pendidikan. Contohnya; berolahraga, mengerjakan pekerjaan rumah, dan lain sebagainya.
2. Kepada Orang Tua, setiap anak seharusnya mendapatkan perhatian yang lebih karena masa remaja merupakan masa yang sangat rentan. Perhatian tersebut dapat ditunjukkan dengan cara yang mudah, yaitu;
- a. Orang tua menanyakan mengenai ada atau tidaknya permasalahan yang dihadapi anak pada hari itu.
 - b. Orang tua mengecek tas anak tanpa sepengetahuannya.
 - c. Menegur anak ketika anak bermain dengan waktu yang berlebihan.
 - d. Memberika *reinforcement* positif terhadap prestasi anak, baik yang memuaskan dan tidak memuaskan.
 - e. Memberikan kebebasan dalam berpendapat, dan mengemukakan pikiran dalam pemecahan masalah.
3. Kepada Guru, diharapkan mampu mengawasi anak didiknya dengan penuh perhatian dan kasih sayang.
- a. Setiap hari mengadakan saring walaupun dengan waktu yang singkat.
 - b. Membeikan buku catatan dengan metode curhat. Sehingga guru dapat mengetahui permasalahan yang sedang dialami anak didiknya.

C. Penutup

Puji syukur alhamdulillah, saya panjatkan kehadiran illahi robbi akhirnya peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian ini.

Peneliti berharap hasil penelitian yang disajikan dalam laporan penelitian ini mampu mendeskripsikan kondisi objektif tentang profil siswa pecandu *game online*, dan semoga hasil penelitian ini dapat disumbangkan untuk kepentingan pengembangan ilmu-ilmu mengenai kemajuan teknologi.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penulisan skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan baik secara kuantitas maupun kualitas. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang.

Kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil, penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih, mudah-mudahan segala amal dan kebaikan yang telah diberikan digantikan pahala yang berlipat oleh Allah SWT, Amin.