

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat ditarik Kesimpulan hal yang mendorong siswa bermain *game online* seperti adanya tantangan ataupun tingkat kesulitan bermain (ranked) ini menjadikan anak tertarik untuk terus bermain, keingitahuannya sebagai bentuk Upaya anak agar semakin menguasai dan beradaptasi dengan tampilan baru *game online*. Memiliki banyak waktu luang dan munculnya perasaan bosan terhadap diri sendiri juga membuat anak lebih memilih untuk menghabiskan waktunya dalam bermain *game online* sebagai hiburan.

Adapun dampak bermain *game online* terhadap anak merupakan berkurangnya konsentrasi anak ketika belajar yang seharusnya digunakan untuk fokus belajar malah selalu berfikir tentang hal-hal di dalam game, bermain *game online* hingga larut malam karena ajakan teman-teman membuat anak menjadi tidak memiliki kualitas tidur yang cukup sehingga dapat membuat anak menjadi lebih mudah mengantuk ketika berada di sekolah. Memiliki kebutuhan yang tinggi dalam membeli item untuk bermain *game online* membuat anak menjadi lebih boros dan tidak dapat mengatur keuangannya. Terlebih lagi jika terjadi kecurangan terhadap orang tua seperti halnya berbohong ataupun mencuri (milik orang tua). Dilain sisi, kecanduan bermain *game online* juga memiliki dampak positif terhadap anak yakni dapat mengembangkan jiwa kompetitif didalam diri anak,

menumbuhkan minat anak dalam hal-hal yang baru dipelajari dan juga dapat memiliki koneksi pertemanan yang luas.

Dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak dapat didominasi dengan banyaknya waktu istirahat dan belajar yang terbuang hanya untuk bermain *game online*. Kurangnya motivasi belajar yang ada pada diri anak juga menjadi salah satu pemicu turunnya prestasi akademik anak tersebut. Adanya dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak tidak membuat orang tua serta merta membatasi waktu bermain anak. Kurangnya pengawasan orang tua dalam bermain *gadget* juga menjadi salah satu pemicu anak menjadi kecanduan dalam bermain *game online* sehingga menurunkan tingkat motivasi belajarnya.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Orang Tua**

Peneliti memberikan saran kepada orang tua agar memberikan pengawasan terhadap anak karena Pendidikan itu sangat penting bagi anak-anaknya dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga anak menjadi lebih terbuka terhadap orang tua. Memberikan waktu kepada anak untuk bermain, dan tegaskan kepada anak untuk tidak bermain di luar waktu yang telah di sepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak melarang melainkan memberikan waktu sehingga mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.

## **2. Program Studi dan Instansi**

Universitas diharapkan dapat memperhatikan masalah- masalah yang dialami mahasiswanya pada saat proses penyusunan tugas akhir skripsi, sehingga dapat memberikan sosialisasi edukatif serempak dalam menyelesaikannya baik sebelum pelaksanaan program hingga akhir.

## **3. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Peneliti mengharapkan adanya penelitian yang lebih baik pada penelitian selanjutnya. Memiliki pilihan tempat yang lebih kondusif dan dapat melengkapi kekurangan serta keterbatasan dari penelitian ini, khususnya pada penggunaan metode wawancara dan observasi yang dapat dilakukan secara terstruktur agar memperoleh hasil yang sesuai dengan indikator- indikator variabel yang diteliti