

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah membaca dan memahami dari latar belakang dan bagian isi penjelasan sebelumnya, dapat diambil ataupun ditemukan beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Penyebab ketertarikan remaja bermain *game* di warnet seperti bermain *Point blank* berawal dari teman sebaya para remaja yang saling mensugesti antara yang satu dengan yang lain.
2. Banyak para remaja yang masih duduk dibangku sekolah di Jln. William Iskandar di Kota Medan melakukan adanya pola interaksi sugesti antar sesama remaja. Sugesti menjadi salah satu faktor pendorong dari luar diri para remaja yang menjadikan remaja ikut bermain *game online*. Sebagaimana warnet sudah menjadi tempat mereka menghabiskan waktu dengan bermain *game online* sehabis pulang sekolah dengan alasan permainannya asik (tidak membosankan) dan bisa menghasilkan uang.
3. Dampak perubahan sosial bagi remaja pengguna *game online* antara lain : Dari segi waktu dan keuangan pelajar yang kecanduan *game online* akan menghabiskan waktu berjam-jam dan menghabiskan uangnya demi bermain *game online* yang dimainkannya. segi akademik, pelajar yang kecanduan *game online* akan sulit untuk membagi waktu untuk bermain dan belajar. Sehingga ia akan lalai terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga

mengakibatkan semangat belajarnya menurun dan nilai akademiknya juga menurun.

5.2 Saran

1. Remaja

Kepada para remaja yang berada dalam masa transisi agar lebih memperhatikan masa depan masing-masing, karena dengan ketergantungan dan ketagihan bermain *game online* bukan hanya berdampak ke perilaku yang buruk tetapi dapat juga mengganggu kesehatan.

2. Orang tua

Kepada setiap orang tua yang anaknya berada pada tahap remaja, supaya mendidik anaknya dimana lebih memperhatikan cara dan gaya hidupnya agar sampai tidak terpengaruh dan ketergantungan kepada *game online*.

3. Pendidikan

Kepada pihak instansi pendidikan seperti sekolah diharapkan lebih memperhatikan peserta didiknya, melalui upaya peningkatan prestasi baik akademik ataupun non-akademik di sekolah. Pihak sekolah diharapkan memberi sanksi tegas dan juga pembinaan kepada peserta didiknya yang kedatangan berada di warnet pada saat jam sekolah.

4. Pemerintah

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan ataupun bahan pertimbangan kepada pemerintah dan pihak yang berwenang dalam mengambil keputusan dan kebijakan berkaitan dengan perkembangan hiburan *game online* dan juga pemainnya