

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti kepada remaja pria yang berusia 13-22 tahun di Desa Batukarang Kecamatan Payung Kabupaten Karo, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Permainan game online menimbulkan dampak ketagihan bagi remaja. sebanyak 71,42% atau sekitar 20 orang remaja merasa ketagihan dengan permainan game online.
2. 78,56% remaja menganggap bermain game online membuat mereka jadi lupa dengan kewajiban dan menjaga kesehatan.
3. Sebanyak 67,85% remaja merasa bahwa game online berdampak negatif terhadap kepribadian mereka. Remaja merasa bahwa mereka menjadi pribadi yang tertutup akibat bermain game online karena mereka jarang berkomunikasi dengan teman sekitar
4. 71,42% remaja memberi tanggapan bahwa mereka tidak dapat berhenti dari aktivitas bermain game online, karena mereka merasa senang setiap kali mereka bermain game online. Kesenangan yang remaja dapat ketika bermain game menjadikan remaja merasa ketagihan dan sukar berhenti.
5. Sebanyak 82,13% orang tua remaja tidak setuju dengan aktivitas atau kegiatan remaja bermain game online, karena banyak remaja sering lupa waktu dan menghabiskan banyak uang ketika bermain game online. Namun para remaja tidak menghiraukan teguran atau larangan yang diberikan orang tua.

B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab selanjutnya, pada kesempatan ini disampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi remaja, orangtua, dan tokoh masyarakat, sebagai berikut :

1. Kepada remaja agar dapat menyeimbangkan antara bermain Game online dengan aktifitas lainnya seperti belajar, menjaga kesehatan dan lainnya.
2. Kepada orang tua perlu pengawasan dan tindakan tegas dari orang tua dalam membimbing remaja bermain game online. Remaja mungkin tidak bisa dilarang, akan tetapi masih bisa dinasehati. Sebaiknya orang tua dapat menjelaskan dengan baik mengenai dampak-dampak yang akan diperoleh bila bermain game online, agar remaja menjadi terbimbing dan tidak terlalu ketagihan. Awasi terus permainan game yang dimainkan remaja agar ia tidak membuka situs-situs yang bukan untuk di lihatnya.
3. Kepada tokoh masyarakat agar memperhatikan, mengingatkan dan mengajak remaja agar mengikiti aktifitas yang positif di lingkungan seperti mengikuti kegiatan keagamaan.
4. Kepada pemilik warung game online, agar memperhatikan aktivitas remaja yang ketagihan bermain game dan mengingatkan remaja agar tidak lupa dengan aktivitas yang lebih penting.