

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang analisis kecanduan *game online* terhadap siswa di SMP Negeri 3 Siding, berdasarkan 5 aspek dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut:

1. Aspek kesehatan, Berdasarkan hasil analisis pada aspek ini siswa memiliki kecanduan dalam bermain *game online* sehingga berdampak pada aspek kesehatannya, ini dapat dilihat dari hasil analisis angket yang menunjukkan dalam kategori “sedang”.
2. Aspek psikologis, Berdasarkan hasil analisis pada aspek ini siswa memiliki kecanduan dalam bermain *game online* sehingga berdampak pada aspek kesehatannya, ini dapat dilihat dari hasil analisis angket yang menunjukkan dalam kategori “sedang”.
3. Aspek akademik, Berdasarkan hasil analisis pada aspek ini siswa memiliki kecanduan dalam bermain *game online* sehingga berdampak pada aspek kesehatannya, ini dapat dilihat dari hasil analisis angket yang menunjukkan dalam kategori “sedang”.
4. Aspek sosial, Berdasarkan hasil analisis pada aspek ini siswa memiliki kecanduan dalam bermain *game online* sehingga berdampak pada aspek kesehatannya, ini dapat dilihat dari hasil analisis angket yang menunjukkan dalam kategori “sedang”.
5. Aspek keuangan, Berdasarkan hasil analisis pada aspek ini siswa memiliki kecanduan dalam bermain *game online* sehingga berdampak pada aspek kesehatannya, ini dapat dilihat dari hasil analisis angket yang menunjukkan dalam kategori “sedang”.

B. Saran

Perkembangan teknologi pada era digital ini tidak dapat dipungkiri sangat pesat adanya. Salah satu produk perkembangan teknologi yang saat ini digemari remaja adalah *game online*. Semestinya *game online* dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi *game online* dimainkan secara berle-bihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Untuk itu, *game online* sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi remaja. Dengan demikian remaja perlu diberikan upaya pencegahan terhadap kecanduan *game online*, sehingga diharapkan dapat terhindar dari kecanduan *game online*. Juga diharapkan pihak-pihak terkait dapat bersinergi dalam melakukan berbagai upaya pencegahan.

Peneliti menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, baik dari segi isi maupun tata tulisnya. Untuk itu, dalam kesempatan ini peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan skripsi ini. Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bermanfaat juga pembaca untuk dipetik manfaatnya.