

BAB IV

PENUTUP

A. *Simpulan*

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarromah Kelurahan Bulu Tempe Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Faktor pemicu kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarramomah terdiri dari dua faktor, yaitu: faktor internal meliputi; keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau di sekolah karena disaat anak tidak melakukan kegiatan apapun atau merasa bosan maka anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game*, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya, dan kurangnya *self control* dalam diri sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Sedangkan faktor eksternal meliputi; lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online* maka ia juga akan mengikuti jejak dari teman-temannya, kurang memiliki hubungan sosial yang baik sehingga anak memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan, dan kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat.
2. Adapun dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan anak bermain *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarramomah terdiri dari dampak positif meliputi; meningkatkan kemampuan konsentrasi karena setiap *game* memiliki tingkat kesulitan / level yang berbeda, meningkatkan kemampuan motorik

anak, koordinasi tangan dan mata pada orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dengan tangan, menghilangkan stress, stress dan penat bisa diredakan dengan bermain game *online*, menambah jalinan pertemanan, seseorang yang memiliki relasi perteman yang luas dapat mengembangkan diri menjadi seseorang yang lebih baik lagi dari sebelumnya, dan melatih kerjasama tim, *game online* tidak hanya bisa dimainkan sendiri. Akan tetapi, game ini dapat dimainkan dengan berinteraksi langsung bersama orang lain. Sedangkan dampak negatif meliputi; menimbulkan *adiksi* kecanduan yang kuat karena sebagian *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya, mendorong melakukan hal negatif contohnya pemain *game online* yang berusaha mencuri ID atau karakter *game* pemain lain dengan berbagai cara, berbicara kasar dan kotor saat bermain *game* di rumah atau dimana saja, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata seperti waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah, karena rasa asik memainkan *game online*, dan perubahan pola makan dan istirahat disebabkan waktu makan tidak teratur dan mereka sering tidak tidur malam demi bermain game online.

3. Adapun peran orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarromah dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: *Pertama*, melakukan pendampingan; orang tua mendampingi anak yang sedang menggunakan *gadget*, orang tua mengarahkan anak untuk membuka *gadget* untuk pembelajaran, orang tua memberi batasan waktu pada anak dalam menggunakan *gadget* atau saat bermain *game online*. Contohnya, menggunakan *gadget* atau bermain *game online* 2 jam sehari. *Kedua*, melakukan pengawasan; orang tua tidak membiarkan anak menggunakan *gadget* tanpa adanya pengawasan, orang tua tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan

memainkan *game online*, orang tua membiasakan anak untuk tidur secara teratur, orang tua selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah. *Ketiga*, melakukan komunikasi terbuka; orang tua menjelaskan dengan baik kepada anak dampak kecanduan bermain *game online*, orang tua menjelaskan tujuan orang tua memberi batasan dalam bermain *game online*, orang tua membangun komitmen dan menjaga komunikasi yang baik dengan anak.

B. Saran

Setelah menyelesaikan tugas sekripsi ini, penulis mencoba mengemukakan saran-saran yang penulis harapkan bisa bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan bagi ummat secara umum. Adapun saran- saran yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Untuk sisi akademis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tinjauan pustaka untuk penelitian berikutnya yang berkaitan peran orang tua dalam mencegah kecanduan game online.
2. Diharapkan kepada para orang tua harus selalu mendampingi anaknya jika ingin bermain *game online*, sebab orang tua sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, peranan tersebut dapat dimulai dari memilihkan anak jenis *game online* yang baik dan cocok untuk sang anak, kemudian memberikan batasan waktu dalam bermain.
3. Bagi penelitian selanjutnya, semoga dari penelitian yang penulis lakukan dapat mendorong munculnya penelitian-penelitian yang sejenis, lebih bervariasi dan yang lebih menarik bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah K. *Tahapan dan Langkah-Langkah Penelitian*. Cet. I; Watampone: Lukman al-Hakim Press, 2013.
- Al-Khalafi, Syaikh Abdul Azhim bin Badawi. *Hadd Sakr (Minuman Keras)*. <https://almanhaj.or.id/1461-hadd-sakr-minuman-keras.html>. Diakses pada tanggal 25 juni 2021 pukul 00:39.
- Amrin, Tatang M. *Menyusun Rencana Penelitian*. Cet.III; Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada,1995.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Cet. XII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Asra, Abuzur. *Metode .Penelitian Survei* .Cet. I; Bogor: In Media, 2014.
- A, Hallen. *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*. Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Badaruddin, Achmad. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Cet.1 ,Jakarta: CV Abe Kreatifindo, 2020.
- Candra, Dian Adi dan Hardiyansyah Masya. “*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*”. KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal), 03 (2); 2016.
- Dalyono. *Psikologi Pendidikan*. Cet. III; Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Dewi, Cicy Irana. “*Intensitas Bermain Game Online Oleh Siswa Berprestasi Kelas V Dan Vidi Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif (Mima) 01 Kh. Shiddiq Jember,* ”. Skripsi, Strata I IAIN Jember, 2021.
- Dkk, Sri Gusty. *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring Ditengah Pandemi Covid-19 (konsep, Strategi, Dampak, dan tantangan)*. Cet.1. Yayasan Kita Menulis. 2020.
- Dosen Pendidikan. “*Pengertian Siswa Menurut Para Ahli*” dalam <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-siswa-menurut-para-ahli/>. (Diakses Pada Tanggal 31 Januari 2022 Pukul 20.00 WITA).
- Emda, Amna. “*Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*”, Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2 (2017).
- Fitri Emria. Hadits Shahih Muslim, dalam <https://www.hadits.id/makna-setiap-anak-terlahir-dalam-keadaan-fitrah---.SyFWvT-AfFz>. Diakses pada tanggal 24 juni 2021, pukul 22:44.
- Hadjar, Ibnu . *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif data Pendidikan*. Cet. I; Jakarta: Raja Grafindo, 1996.
- Handayani, Tri Skripsi: “ *Peran Orang Tua dalam Membimbing Anak Pada Pembelajaran Daring Di Desa Ngrapah Kecamatan Banyubiru Tahun Pelajaran 2019/2020*” (Salatiga, 2020).
- Ifdil-Ifdil, Emria Fitri, dan Lira Erwinda. “*Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*”. Jurnal Konseling dan Pendidikan. Vol. 6 No. 2, 2018.
- K, R Gilang. *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19*, Ed.1. Cet.1. Jawa Tengah: Lutfi Gilang, 2020).
- KBBI Daring, dalam <https://www.dutaislam.com/2019/09/tafsir-surat-nisa-ayat-9-pendidikan-anak.html> (Diakses pada tanggal 12 Maret 2021 pukul 22:56)

Kusumah, Nika Cahyati dan Rita. “ *Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19*”. Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi, Vol.04 No. 1, Juni 2020.

- Lilawati, Agustien. “Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada masa pandemic”, Jurnal Obsesi, Vol.5 No.1 (Oktober 2021).
- Lutfiyah, Muh. Fitra. *Metodelogi Penelitian; Penelitian Kualitatif Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Cet. I; Jawa Barat: CV Jejak, 2017.
- Matondang, Sari Ananda. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasilbelajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pkn Di Sma Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020”. Skripsi, Strata I UMSU, Medan, 2019.
- Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Muis, Andi Abd. *Implementasi Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Cet.1, Gowa: Pnrita Global Media, 2014.
- Nugraha, Taufiqur Rohman dan Deni Setyadi. “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Diponegoro Salatiga”. Tarbawi Jurnal Pendidikan Agama Islam, Volume 05 No. 02, Juni - Desember 2020.
- Nurtika, Lutfi. *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19* , Ed. 1. Jawa Tengah: Lutfi Gilang, 2020.
- Putri, Ririn Noviyanti. “Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19”. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, Vol.20(2), Juli 2020.
- RI, Departemen Agama. *Al-Qur’an dan Terjemahan*. Jakarta: Sygma exagrafika. 2007.
- Sa’adah, Umi.: “ Peran Orang Tua Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Pada Masa Pandemic Covid–19(Studi Kasus) Siswa SMP Kelas VII di Desa Lebak Tahun 2020”. Skripsi Strata 1, Salatiga, Uml, 2020.
- Setiawan, Ebta. KBBi Daring edisi III, <https://typoonline.com/kbbi/mencegah>. Diakses pada tanggal 25 juni 2021 pukul 01:33.
- Sodik, Muhammad Ali dan Bahar Bima Putra. “Pengaruh Game Online Bagi Remaja Terhadap Perilaku dan Pergaulan Sehari-hari”. Skripsi Strata 1, IIK STRADA INDONESIA, Kediri, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan* . Cet. XIX; Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sukmadinata Nana Syodih. *Metode Penelitian Pendidikan* .Cet. II; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- TafsirWeb, dalam <https://tafsirweb.com/7497-surat-Luqman-ayat-13.html>. Diakses pada tanggal 24 juni 2021, pukul 22:49.
- Teguh, Hasbi dan Harrys Pratama. *Pendidikan Agama Islam Era Moderen*. Cet.1, Yogyakarta: LeutikaPrio, 2019.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* .Cet. I; Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2012.