

BAB V

TUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, analisis maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Adiksi merupakan kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus yang mengakibatkan gangguan pada fisik, sosial, spiritual, mental dan finansial individu. Adiksi game merupakan peningkatan bermain dalam pemakaian game sehingga mengakibatkan kecenderungan untuk terus bermain sehingga menimbulkan perilaku yang *excessive*

Terdapat tujuh karakteristik adiksi gamediantaranya *Saliance* (game menjadi aktivitas yang paling penting, mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku), *Tolerance* (bermain game semakin meningkat, waktu yang dihabiskan bermain game bertambah), *Mood modification* (Perasaan seseorang yang dihasilkan dari bermain game, misalnya perasaan nyaman serta menghindari interaksi dengan orang lain), *Withdrawal* (dampak yang terjadi ketika berhenti bermain game. misalnya murung (moodiness) dan lekas marah (irritabilty)), *Relapse* (kecenderung individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain game), *Konflik* yang dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya, meliputi argumen dan penolakan serta berbohong, dan Masalah yang terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain game secara berlebihan. sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, makan atau tidur, dan bersosialisasi.

Gambaran adiksi game siswa SMK Samudera Buana tahun ajaran 2022/2023 menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi, artinya siswa cenderung merasa menghabiskan banyak waktu untuk bermain game dan hampir seluruhnya berada pada tingkat tinggi dengan rata-rata 91,00%

B. Saran

Setelah penulis mengadakan penelitian dan pemahaman terhadap permasalahan di atas, maka perkenankanlah penulis mengemukakan saransaran yang dapat memecahkan masalah tersebut:

1. Kepada kepala sekolah diharapkan memberi perhatian yang lebih serius lagi dalam penerapan peraturan penggunaan game online di kalangan siswa pada saat berada di ruang lingkup sekolah.
2. Kepada para dewan guru agar lebih memiliki pengawasan yang lebih intens kepada para murid mengenai penggunaan game online dikalangan siswa SMK Samudera Buana
3. Kepada para siswa agar dapat lebih bertanggung jawab lagi atas tugas utama sebagai seorang pelajar dan dapat lebih selektif dalam memilih waktu untuk bermain game online

