

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan dianalisis serta diinterpretasikan dalam pembahasan, maka dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Intensitas penggunaan game online dikalangan remaja adalah antusias remaja dalam bermain game sangat tinggi yang diperuntukkan sebagai hiburan dan menambah wawasan yang lebih luas dalam hal teknologi, sedangkan game online juga dapat membawa para kaum remaja dalam kerugian karena banyak waktu yang terbuang sia-sia, serta membawa dampak buruk bagi kesehatan karena waktu yang digunakan untuk bermain game online sangat lama sekali.
2. Interksi sosial penggunaan game online dikalangan remaja adalah hubungan antar remaja yang dapat memperbanyak teman dengan bermain game online, akan tetapi dapat juga mengabaikan orang disekelilingnya, karena dengan bermain game online mereka enggan berinteraksi dengan orang-orang di sekelilingnya dan cenderung mengabaikan pembicaraan dari orang tua.
3. Perilaku ibadah penggunaan game online dikalangan remaja adalah perilaku kaum remaja dalam bermain game online yang lalai dengan kegiatan ibadahnya, baik kepada sang penciptanya maupun terhadap kegiatan agama yang lain, seperti kegiatan RISMA dan kegiatan masyarakat.

B. Saran

Hasil penelitian perilaku remaja akibat penggunaan game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum, yang sudah peneliti lakukan ada beberapa masukan yang perlu diperhatikan. Berikut ini adalah beberapa saran yang peneliti ajukan:

1. Bagi Remaja Hendaknya remaja harus bisa memfilter setiap kemajuan pembangunan yang ada, terutama kemajuan media massa internet seperti game online yang berupa media sosial online.
2. Kepada para orang tua agar lebih memiliki pengawasan yang lebih intens kepada para anaknya mengenai penggunaan game online dikalangan remaja.
3. Kepada para remaja agar dapat lebih bertanggung jawab lagi atas tugas utama sebagai seorang remaja dan dapat lebih selektif dalam memilih waktu untuk bermain game online.