

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebagai kesimpulan dari pembahasan skripsi ini, berdasarkan analisis penelitian mengenai permasalahan-permasalahan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, khususnya mengenai Dampak Game Online Terhadap Keharmonisan Keluarga di Desa Pasilian, Kecamatan Kronjo, Kabupaten Tangerang, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Bahwa Dampak game online terhadap keharmonisan keluarga meliputi, gangguan aktivitas sehari-hari, berkurangnya waktu berkualitas dengan keluarga, ketegangan dan frustrasi yang memengaruhi perilaku, serta potensi menurunnya kesabaran dan hubungan dengan pasangan. Namun, game online juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama tim.

2. Dalam Perspektif Hukum Islam Tentang Game Online

Game online dapat bermanfaat jika meningkatkan keterampilan, mengurangi stres, dan merangsang kreativitas tanpa melanggar syariah atau mengganggu kewajiban agama dan tanggung jawab sosial. Islam mendorong penggunaan akal, menjaga kesehatan

mental, dan interaksi sosial yang baik. Namun, game harus dimainkan dengan bijaksana, menjaga keseimbangan dan moderasi, serta memastikan semua aktivitas sesuai dengan prinsip halal

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat penulis sampaikan di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan Penelitian Mengenai Perspektif Hukum Islam Tentang Game Online, Peneliti menyarankan agar pengguna game menetapkan batas waktu yang tidak mengganggu ibadah, tanggung jawab keluarga, atau kewajiban sosial. Pilih game yang sesuai dengan prinsip syariah, hindari konten negatif, dan pastikan keseimbangan antara bermain game dengan ibadah dan aktivitas sosial. Evaluasi dampak permainan secara berkala, dan manfaatkan waktu luang untuk kegiatan bermanfaat seperti membaca Al-Qur'an atau aktivitas sosial positif.

2. Bagi Peneliti berikutnya disarankan untuk fokus pada dampak jangka panjang game online terhadap keharmonisan keluarga dan kesehatan mental, serta mengevaluasi cara efektif mengatur waktu bermain. Penelitian harus mendalam dan berlangsung lama, termasuk program edukasi tentang penggunaan bijaksana. Memeriksa pandangan berbagai pandangan persepektif Islam dan fatwa ulama, membandingkan dampak di berbagai budaya, serta meneliti teknologi terbaru juga penting. Rekomendasi kebijakan untuk platform game yang mendukung penggunaan seimbang dan sesuai norma sosial dan agama juga sangat bermanfaat