

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Online* pada siswa kelas 5A memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan emosi. Meliputi: *Salience* (Arti Penting): *Game Online* dianggap sebagai prioritas dan kegembiraan, namun jika tidak bermain dapat menyebabkan frustrasi, memberikan gambaran perkembangan emosi yang cenderung negatif. *Tolerance* (Toleransi): Waktu bermain *Game* cenderung meningkat karena keasikan permainan, mengakibatkan kurangnya fokus pada kewajiban harian dan perkembangan emosi yang cenderung negatif. *Mood modification* (Modifikasi Suasana Hati): Meskipun mayoritas merasakan kegembiraan dan pengalaman positif, adanya stres selama bermain mengindikasikan perkembangan emosi yang tidak selalu positif. *Withdrawal* (Penarikan): Keterlibatan emosional yang signifikan terjadi selama bermain, termasuk perasaan bosan dan gangguan, menciptakan perkembangan emosi yang cenderung negatif. *Relapse* (Kambuh): Upaya untuk berhenti sering kali gagal karena pengaruh lingkungan sosial dan daya tarik pembaharuan *Game*, menciptakan lingkaran kambuh dan perkembangan emosi yang negatif. *Conflict* (Konflik): Meskipun terjadi argumen dan respon terhadap lingkungan sekitar, respon positif terhadap nasihat orang tua

menunjukkan perkembangan emosi yang cenderung positif. Problem (Masalah): Kerugian waktu, dampak fisik, dan dampak sosial menjadi masalah utama yang berkaitan dengan perkembangan emosi negatif akibat penggunaan *Game Online*.

Dalam keseluruhan, penelitian ini menggambarkan kompleksitas perkembangan emosi pengguna *Game Online* pada siswa. Faktor-faktor seperti kecanduan, ketergantungan, dan interaksi sosial yang terbatas dapat memberikan dampak pada perkembangan emosi yang cenderung negatif. Oleh karena itu, peran orang tua, guru, dan lingkungan sekitar sangat penting dalam membimbing penggunaan *Game Online* untuk menjaga keseimbangan perkembangan emosi dan kehidupan sehari-hari siswa.

## **B. Saran**

1. Bagi Peneliti. Sebagai bahan data untuk memberikan gambaran yang jelas tentang perkembangan emosi pengguna *Game Online* pada siswa kelas 5A MI Nurul Huda Banjarmasin
2. Bagi Sekolah. Penelitian ini dapat dijadikan referensi guna mengetahui perkembangan emosi pengguna *Game Online* pada siswa kelas 5A MI Nurul Huda Banjarmasin untuk di tindak lanjuti.
3. Bagi Guru. Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para guru jika terdapat suatu permasalahan mengenai perkembangan emosi pengguna *Game Online* pada peserta didik
4. Bagi Orang Tua Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang berharga bagi para orang tua untuk memahami lebih baik perkembangan emosi penggunaan *Game Online* pada anak-anak mereka.

5. Bagi Universitas. Sebagai upaya untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya, serta untuk memperkaya bahan kepustakaan pada perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin.
6. Bagi Penelitian Berikutnya. Diharapkan penelitian ini tidak hanya dijadikan referensi, juga diharapkan dapat untuk dikembangkan lebih lanjut.