

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dampak negatif *game online* dan upaya penanganannya (studi kasus di SMA Negeri 3 Sampit), adalah sebagai berikut :

1. Jenis Game dan Sistem Permainnya

Jenis *game online* yang dimainkan kebanyakan siswa SMA Negeri 3 Sampit adalah yang bergenre *advanture game* dan *action game*, yaitu *PlayerUnknown's Battlegrounds(PUBG)* dan *Mobile Legend*. Sedangkan untuk sistem permainnya cukup mudah, hanya dengan memainkan tombol ikon yang telah disediakan *game* di layar *handphone*.

2. Dampak Negatif Game Online

Game online memiliki berbagai dampak negatif, seperti bolos sekolah karena bermain *game online*, lebih suka berteman di dunia maya, lebih memilih bermain *game online*, dari pada mengerjakan tugas sekolah, gelisah kalau tidak bermain *game online*, kurang berteman di dunia nyata, melupakan kondisi kesehatan, jarang berkumpul dengan keluarga, lupa makan, lupa waktu karena terlalu asik bermain *game online*, lebih memilih bermain *game online* dari pada membantu orang tua, lupa beribadah, kurang tidur, dan tidak konsentrasi ketika menerima pelajaran di sekolah.

3. Upaya Penanganan Dampak Negatif *Game Online*

Sekolah membuat peraturan tentang larangan membawa *handphone* kesekolah saat jam pembelajaran, peraturan ini sebagai salah satu usaha sekolah siswanya tidak kecanduan *game online*, sekolah juga melaksanakan sosialisasi cerdasnya menggunakan *smartphone* yang di dalamnya juga menyinggung tentang dampak negatif bermain *game online*. Kedua, guru BK memberikan bimbingan klasikal tentang dampak negatif *game online* sebagai usaha pencegahan, dan melakukan konseling kelompok, serta individual sebagai upaya penanggulangan terhadap siswa yang telah kecanduan *game online*. Selain itu, guru bidang studi juga memberikan edukasi tentang dampak negatif bermain *game*. Sehingga upaya penanganan terhadap dampak negatif *game online* berjalan dengan maksimal.

B. Saran-saran

1. Bagi sekolah

Bagi sekolah dalam penelitian ini agar membuat kegiatan yang lebih fokus dalam hal pencegahan dampak negatif *game online*, dan lebih meningkatkan upaya penanganannya dampak negatif *game online*.

2. Bagi guru BK

Bagi guru BK dalam penelitian ini, agar memberikan bimbingan klasikal secara khusus mengenai dampak negatif *game online*, serta memberikan penanganan secara profesional lagi terhadap siswa yang kecanduan *game online*.

3. Bagi guru

Bagi guru dalam penelitian ini, agar lebih meningkatkan pengawasan serta menganggap pencegahan dampak negatif *game online* merupakan tanggung jawab bersama.

4. Bagi Siswa

Bagi siswa dalam penelitian ini, bermain *game online* secara berlebihan hanya akan merugikan diri sendiri, jadi bijaksanalah dalam menggunakan *smartphone*.

5. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat dalam penelitian dapat menjadi landasan agar mengetahui dampak negatif *game online*. Sehingga, bisa lebih meningkatkan kepedulian dan meningkatkan upaya pencegahan dampak negatif *game online*.

6. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya agar dapat menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian dengan masalah yang sama namun dengan objek yang berbeda.