

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah didapatkan peneliti menyimpulkan dengan rumusan masalah yang ada, yaitu:

1. Gambaran psikologis aspek kognitif, afektif dan konatif pada anak yang terindikasi *adiksi game online*.

- a. Aspek kognitif

Pada aspek konatif ini terdapat beberapa prinsip, yaitu *saliance* atau arti penting dimana subjek MA menganggap bermain *game online* adalah kegiatan yang paling penting dalam hidupnya. Selanjutnya *problem* atau masalah mengacu pada masalah-maslaah yang timbul karena bermain *game online* secara berlebihan dapat berupa masalah fisik maupun psikis seperti penurunan berat badan dan terganggunya penglihatan karena terlalu sering menatap layar *handphone*.

- b. Aspek afektif

Didalam aspek afektif ini memiliki beberapa prinsip, seperti *mood modification* atau modifikasi suasana hati yang terjadi pada subjek. Subjek MA dan U menjadikan *game online* sebagai pelarian karena rasa kesepian akibat kesibukan orang tuanya. Kemudian terdapat konflik yang mengacu pada konflik antar pribadi yang dihasilkan dari bermain *game online* secara berlebihan yakni terganggunya hubungan sosial subjek MA dengan lingkungan sekitarnya karena terlalu sering mengurung diri untuk bermain *game online*.

c. Aspek konatif

Aspek ini meliputi beberapa prinsip, yakni *tolerance* atau toleransi waktu bermain *game online* yang semakin meningkat dari waktu ke waktu. Dapat terlihat pada subjek MA dan U yang terlalu asik bermain *game online* hingga lupa waktu membuat terganggunya aktivitas-aktivitas kesehatan subjek. Berikutnya *withdrawal* atau penarikan yang berkaitan dengan perasaan tidak menyenangkan ketika intensitas bermain *game online* yang berkurang yang terjadi pada subjek MA dan U. Terakhir *relapse* atau kambuh pada subjek MA dan A dimana usaha-usaha untuk mengurangi waktu bermain *game online* namun selalu gagal dan mengakibatkan bertambahnya waktu bermain *game online*.

Sedangkan pada subjek A dinyatakan belum ditemukan ada karakteristik yang termasuk ke dalam adiksi *game online* hal ini terlihat pada hasil wawancara subjek tidak memenuhi beberapa aspek adiksi *game online*. Memang benar sebelumnya subjek mengalami adiksi *game online* ketika tinggal bersama neneknya, namun sekarang subjek sudah tinggal bersama kedua orang tua serta kedua orang tua berkomitmen agar subjek tidak hanya menghabiskan waktu untuk bermain *game online* akan tetapi digantikan dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.

2. Faktor yang mempengaruhi terjadinya *adiksi game online* pada anak

Dari hasil paparan data penelitian yang ada dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi *adiksi game online* pada anak, sebagai berikut:

a. Faktor internal

Rasa bosan pada subjek MA dan U yang kurang memiliki kegiatan dirumah menyebabkan subjek memilih untuk bermain *game online* sebagai alternatif. Selanjutnya kurangnya *self control* pada subjek MA yang belum sepenuhnya paham akan dampak-dampak negatif yang ditimbulkan ketika mengalami *adiksi game online*. Terakhir subjek MA memiliki keinginan yang kuat dari dalam diri untuk mencapai kemenangan atau mendapatkan nilai tinggi dalam bermain *game online*.

b. Faktor eksternal

Pada subjek MA dan U faktor lingkungan merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi terjadinya *adiksi game online*, faktor lingkungan yang mendukung membuat subjek terpengaruh untuk bermain *game online*. Tidak hanya itu, *game online* juga menjadikan subjek MA memiliki hubungan yang buruk dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya.

B. Rekomendasi

Pada penelitian ini terdapat kekurangan maka dari itu peneliti merekomendasikan kepada peneliti lainnya yang ingin menggunakan variabel *adiksi game online* sama seperti penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Pada penelitian selanjutnya

- a. Ketika hendak menggunakan variabel tentang *adiksi game online* sebaiknya mencari tau lebih dalam tentang *adiksi game online* tersebut

agar penelitian yang akan dilakukan menjadi lebih akurat. Alangkah lebih baiknya dilakukan studi pendahuluan dengan membaca buku-buku atau jurnal-jurnal sehingga membuka wawasan lebih banyak tentang *adiksi game online* ini.

- b. Tidak dapat dipungkiri pada saat turun lapangan terdapat hal-hal diluar kendali peneliti seperti kurangnya subjek karena mengundurkan diri dan lain sebagainya. Maka dari itu sebelum turun lapangan sebaiknya menyiapkan beberapa subjek sebagai pengganti dan selalu berkomunikasi dengan baik pada semua subjek yang ada.
 - c. Saat proses wawancara dan observasi peneliti harus menyiapkan kemampuan diri yang matang, agar subjek dapat memahami pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.
2. Pada pihak sekolah

Diharapkan kepada tenaga pendidik yang ada disekolah agar menciptakan lingkungan yang lebih mendukung untuk siswa nya, meningkatkan interaksi antara tenaga pendidik, siswa dan orang tua agar lebih memahami setiap karakteristik anak-anak dan lebih peka terhadap perkembangan anak sehingga dapat memberikan bimbingan untuk anak-anak yang mengalami *adiksi game online*.

3. Pada subjek

Diharapkan kepada orang tua subjek untuk selalu mengawasi anak ketika sedang bermain *gadget*, berikan batasan-batasan kapan anak boleh

bermain *game online* serta lebih memahami dampak yang akan ditimbulkan ketika anak sudah mengalami *adiksi game online*.