BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. *Compulsive gaming* merupakan suatu gejala psikologis yang ditandai dengan ketertarikan yang kuat atau bisa disebut dengan candu terhadap *game online*. Seorang anak yang mengalami *Compulsive Gaming* ia akan sulit berkonsentrasi, tidak mampu bersosialisasi dengan baik dan hanya terobsesi pada game yang biasa ia mainkan saja. Waktu luang yang dihabiskan oleh anak hanya untuk bermain *game online* saja sehingga ia tidak mengetahui bagaimana cara hidup bersosial di lingkungan sekitar.
2. Cara mengatasi *compulsive gaming* terhadap penyesuaian siswa pada lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi yakni dengan cara memberikan peringatan tentang dampak negatif dari *game online*, memberikan kegiatan yang menarik bagi anak agar ia lebih memilih kegiatan lain dibanding bermain *game online*, mengajak anak ikut les tambahan, mengadakan liburan yang menyenangkan, mengajak anak ikut ke lingkungan sosial misalnya saat ada acara di masyarakat maka anak diikutsertakan dan melakukan pengawasan terhadap anak dengan tegas agar bisa mengontrol waktu antara bermain dan belajar.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi *compulsive gaming* terhadap penyesuaian siswa pada lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi diantaranya karena pengaruh ketertarikan dari dalam diri anak sendiri terhadap *game online*, adanya pengenalan *game online* dari teman

sebaya, kurangnya pengawasan orangtua, adanya fitur yang sangat menarik dari *game online*, dan kurangnya kontrol atau pengawasan dari orangtua kepada anak.

B. Saran-Saran

1. Bagi orangtua agar selalu memperhatikan penggunaan HP bagi anak dan memberikan pengawasan yang memadai.
2. Bagi guru agar menegakkan peraturan bagi siswa untuk tidak boleh membawa HP kesekolah. Guru juga sebisa mungkin memberikan larangan dan menyampaikan dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online* kepada siswa.
3. Bagi siswa agar bisa lebih menghargai waktu dan sebaiknya belajar untuk membiasakan diri mengisi waktu luang dengan hal-hal yang berguna seperti membantu orangtua.
4. Bagi lingkungan sekitar anak agar bisa memberikan dampak positif dengan memberikan pembelajaran yang baik bagi anak seperti tidak menunjukkan *game online* kepada anak dan mengadakan kegiatan positif seperti sanggar belajar dan sejenisnya.