

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan seperti apa yang telah diuraikan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

- a. Terdapat dua dampak bagi kecanduan game online terhadap perilaku sosial remaja diantaranya *Pertama* dampak positif, dengan permainan game online membuat remaja terbiasa dengan sosialisasi dirinya terhadap kehidupan kelompok sosial dan mendapatkan nilai dalam sisi afiliasi sosial, diantaranya kepatuhan, kesetiakawanan, kerjasama dalam hidup berkelompok atau berorganisasi dalam kelompok game online. *Kedua*, dampak negatif, kecanduan terhadap game online akan membuat pribadi remaja tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Akibatnya dampak yang timbul adalah remaja sering bolos sekolah dan penggunaan uang jajan yang sering boros dan tidak sesuai dengan apa yang diperuntukkan.
- b. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi kecanduan game online terhadap perilaku sosial remaja. *Pertama* lingkungan keluarga, akibat *broken home*, dan kesibukan orang tua membuat remaja sulit untuk dikendalikan dalam game online. Tidak terkontrolnya remaja dalam lingkungan keluarga membuat remaja beralih dan mencari jalan keluar untuk memenuhi psikologi mereka terhadap kondisi keluarga. *Kedua* lingkungan

masayarakat, faktor kedua ini merupakan faktor yang sangat mempengaruhi perilaku sosial remaja terhadap game online. Kondisi kelurahan Upai yang berada di jantung kota Kotamobagu membuat para remaja terperangkap dengan kebiasaan game online.

5.2. Saran

Berangkat dari kesimpulan hasil penelitian di atas, adapun yang menjadi rekomendasi atau saran dalam penelitian ini meliputi :

- a. Dampak yang ditimbulkan akibat game online terhadap remaja sangat luar biasa, oleh sebab itu para remaja harus bisa mengatur waktu agar tidak terlalu larut pada permainan yang akhirnya dapat menyebabkan kecanduan.
- b. Kontrol penuh terhadap remaja harus dilakukan oleh orang tua, pemerintah terkait dengan kelompok sosial lainnya termasuk pihak sekolah. Oleh sebab itu peran semua komponen harus dilakukan untuk menjaga remaja di kelurahan Upai agar tidak terjebak dengan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Latif, 2009. Pendidikan Berbasis Nilai Kemanusiaan. Bandung: Refika Aditama
- Abdul Rahman Saleh, 2009. Psikologi; Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam. Jakarta: Kencana
- Anhar. Rahmat. 2014. Skripsi hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di game centre di kecamatan klojen kota Malang
(2016). Paduan Bijak Belajar Internet Untuk anak. Sukabumi: Adamsein Media.
- Alfa Hartoko, 2010, You Won : Menang, Pahami Cheat, dan Dapat Duit Lewat Game Online, Yogyakarta: Pustaka Grhatama
- Arikunto, Suharsimi 2000. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: Rineka Cipta
2002. Metodologi Penelitian. Penerbit PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arry H Gunawan, 2000. Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Tentang Bagaimana Problem Pendidikan. Jakarta : PT. Rineka Cita
- Ayu Rini, 2013. Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak, Jakarta: Pustaka Mina
- Arini Hidayati, 1998. Televisi dan Perkembangan Sosial Anak. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bambang Syamsul Arifin, 2015. Psikologi Sosial,. Bandung: Pustaka Setia
- Champlin, J. P. 2009. Kamus lengkap psikologi terjemahan kartini hartono. Jakarta : Rajawali pers
- Gunarsa. 2009. Psikologi Remaja. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia
- Hananto, 2010, 20 Bisnis IT dari Hobi Menjadi Rejeki, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- Henry, Samuel. (2010). Cerdas dengan Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Januar M. Iwan dan E.F. Turmudzi, 2006, Game Mania, Jakarta: Gema Insani.
- Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005. Jakarta: Balai Pustaka

- Lexy J. Moleong, 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- Mohammad Asrori, 2008, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Neil R Carlson, 2012. *Fisiologi Perilaku*, Jakarta: Erlangga
- Rini, Ayu. 2013. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line. Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Robert A Baron, dan Donn Byrne. 2013. *Psikologi Sosial*. terjemahan. Ratna Djuwita. Jakarta: Erlangga
- Salim, agung. 2016. *Skripsi pengaruh game online terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan UIN alaudin makassar*
- Setyadi, Pratiwi dan Endah Mastuti. 2014. *Pengaruh Fear Of Failure Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Berasal Dari Program Akselerasi*. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan* Vol. 3 No. 01
- Sibero, C Ivan. 2010. *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. Yogyakarta: Media Kom
- Sjarkawi, 2009. *Pembentukan Kepribadian Anak; Peran Moral Intelektual, Emosional dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Suryanto, R. N. 2015. *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. *Jom FISIP UR*. Vol. 2. No: 2. (Diakses 10 Agustus 2020)
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi Suryabrata, 1990. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers
- W.A. Gerungan, 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Young, K. 2000. *Cyber-disorders: The Mental Health Concern For The New Millenium* *Cyber Psychology & Behavior*, 3(5). 475-479

PEDOMAN WAWANCARA

Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara

Informan : Remaja, Orang tua, Tokoh masyarakat dan Kepala lurah

Alasan : Alasan utama peneliti mengambil penelitian dikalangan remaja para pecandu game adalah karena mereka orang lebih memahami segala bentuk informasi tentang game online dan yang terjadi pada kehidupan sehari-hari remaja.

A. Identitas Responden

Tanggal wawancara :
Jenis kelamin :
Nama :
Usia :
Pendidikan :
Pekerjaan :

B. Daftar peranyaan

| No | Rumusan Masalah | Fokus Penelitian | Pertanyaan |
|----|---|---|--|
| 1. | Apa dampak yang ditimbulkan kecanduan bermain game online terhadap perilaku sosial remaja di kelurahan upai kecamatan kotamobagu utara? | Dampak yang ditimbulkan kecanduan bermain game online terhadap perilaku sosial remaja di kelurahan upai kecamatan kotamobagu utara? 1. Dampak Positif 2. Dampak negatif | 1. Apakah anda bermain game online? 2. Hal positif apa yang anda dapatkan dalam bermain game online? 3. Apa dampak negatif yang anda dapatkan selama bermain |

| | | | |
|----|--|--|--|
| | | | <p>game online?</p> <p>4. Apakah anda pernah bolos atau tidak masuk sekolah karena kecanduan game online?</p> <p>5. Apakah anda pernah menggunakan uang jajan sekolah untuk kepentingan game online?</p> |
| 2. | Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kecanduan game online terhadap remaja di kelurahan upai kecamatan kotamobagu utara? | <p>Faktor-Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online terhadap remaja di kelurahan upai kecamatan kotamobagu utara?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keluarga 2. Lingkungan masyarakat | <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang membuat anda kecanduan bermain game online? 2. Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang maraknya remaja yang kecanduan game online? 3. Apakah lingkungan |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>sekitar sangat menengaruhi anda hingga jadi kecanduan game online?</p> <p>4. Bagaimana upaya dari bapak dalam menangani kasus kecanduan game online yang terjadi pada remaja di kelurahan upai?</p> |
|--|--|--|--|

DAFTAR NAMA-NAMA NARASUMBER

| NO | NAMA | L/P | STATUS |
|----|------------------------|-----|------------------|
| 1 | Mudjono Mokoginta S.H | L | Kepala Lurah |
| 2 | Muhamad Laoh | L | Tokoh Masyarakat |
| 3 | Sugianto Paputungan | L | Tokoh Agama |
| 4 | Pade Korompot | L | Orang Tua |
| 5 | Hamsia Gaib | P | Orang Tua |
| 6 | Fikri Paslima | L | Remaja |
| 7 | Ikhlusul Paputungan | L | Remaja |
| 9 | Nadi Korompot | L | Remaja |
| 10 | Cahyo Manopo | L | Remaja |
| 11 | Putra Sugeha | L | Remaja |
| 12 | Rio Djufri | L | Remaja |
| 13 | Risal Sugeha | L | Remaja |
| 14 | Harjowijoyo Mokodompit | L | Remaja |
| 15 | Bowo Makalungsenge | L | Remaja |
| 16 | Nandika Sugeha | L | Remaja |
| 17 | Mamat Posangi | L | Remaja |

CURRICULUM VITAE

I. Identitas diri

Nama : Dicky Cahya S.Mokoginta
Nim : 221416014
Tempat Tanggal Lahir : Upai, 2 Maret 1999
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Angkatan : 2016
Jurusan : Ilmu Hukum dan Kemasyarakatan
Fakultas : Ilmu Sosial



II. Riwayat Pendidikan

a. Pendidikan Formal

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri Genggulang, Pada Tahun 2004 sampai 2008
2. Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Biga, Pada Tahun 2008 dan lulus pada tahun 2010
3. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kotamobagu, Pada tahun ajaran 2010-2011 dan lulus pada tahun 2013.
4. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Kotamobagu, Pada tahun ajaran 2013-2014 dan lulus pada tahun 2016.
5. Universitas Negeri Gorontalo (UNG) Jurusan Ilmu Hukum dan Kemasyarakatan prodi PPKn, Fakultas Ilmu Sosial, Pada tahun ajaran 2016-2017

b. Pendidikan Non Formal

Intra

1. Peserta Masa Orientasi Mahasiswa Baru (MOMB) pada tahun 2016 yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Universitas Negeri Gorontalo.
2. Peserta Pelatihan Komputer dan Internet oleh Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi pada tahun 2016.
3. Peserta Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Kecamatan Marisa, Kabupaten Pohuwato, Provinsi Gorontalo pada tahun 2017
4. Peserta Praktek Pengalaman Lapangan (PPL-2) di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Kota Gorontalo.
5. Peserta Kuliah Kerja Nyata (KKN) Revolusi Mental di Desa Pone, Kecamatan Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo