

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa gambaran penggunaan *game mobil legend* pada siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon itu berbeda-beda, ada yang mulai mengenal dan menggunakan *game* dari tahun 2019 sampai 2021. Rata-rata memainkan *game mobile legend* saat hari sekolah yaitu 2-3 jam sehari. Orang tua tidak mengetahui permainan *mobile legend* dan dampaknya. Meskipun demikian, harus tetap memikirkan pendidikan dan tetap. Memainkan *mobile legend* harus menggunakan karakter hero, hero-hero tersebut antara lain *odette*, *jhonson*, *zilong*, *alucard* dan *lapu-lapu*. Semakin sering bermain dan semakin sering menang dalam *game mobile legend* maka akan mendapatkan tingkatan *ranked* tinggi.

Bermain *game mobile legend* dapat mengakibatkan individu berperilaku agresif verbal, seperti berbicara kasar kepada teman, memberikan julukan nama yang kasar, menghina teman atau orang lain hingga mengakibatkan orang lain sakit hati, dan mengejek orang lain yang tidak bisa bermain atau mengalahkan musuh dalam *game*. Perilaku agresif fisik seperti mencubit, memukul. Perilaku kemarahan seperti melempar barang.

Analisis dampak *mobile legend* terhadap siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon yaitu informan yang terkena dampak akan mengalami seperti lupa mengerjakan tugas, sering lupa waktu dan lupa makan, pemarah, mudah berkata kasar, berubah sifat, hilangnya rasa empati, kurang berinteraksi dengan teman sebaya, frustrasi saat kalah *game* hingga bisa berbuat kekerasan fisik seperti mencubit dan memukul teman, mengeluhkan gangguan penglihatan akibat dari terlalu lama memainkan *game*, mudah memberikan nama julukan yang kasar seperti teman haram karena teman itu pergi *AFK*, mudah untuk mengejek, bicara kasar dan mengancam, sedangkan untuk informan yang tidak terdampak penggunaan *game mobile legend* yaitu

sering masuk *ranking* 10 besar di kelas dan tidak pernah lupa akan tugas sekolahnya.

## B. Saran-saran

Setelah peneliti melakukan penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diusulkan antara lain:

1. Bagi siswa pemain *game mobile legend*, peneliti menyampaikan saran kepada siswa kelas VIIIA yang bermain *game mobile legend* yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi sebagai subjek dalam penelitian ini. Kecenderungan perilaku agresif ketika bermain *mobile legend* diharapkan dapat berkurang dengan cara mengelola emosi yang ada pada diri sendiri dan meminimalisir melakukan tindakan agresif verbal yang mampu memicu perkelahian dengan sesama pemain *game*, mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*, ketika ingin mengisi waktu luang sebaiknya mengisi dengan hal yang lebih bermanfaat, seperti mengikuti ekstrakurikuler yang diminati dan mencari minat dan bakat yang dimiliki.
2. Bagi guru, guru dapat memberikan nasihat atau pesan-pesan ketika siswa berada di sekolah terkait dampak-dampak dari bermain *game mobile legend*. Selain itu guru juga dapat melakukan kontrol agar siswa tidak melakukan perilaku agresif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menggunakan jenis dan metode penelitian yang lain. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan di wilayah yang berbeda. Hal ini karena wilayah penelitian ini terbatas sehingga hasil penelitian juga hanya berlaku untuk satu ruang lingkup saja.