

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah peneliti lakukan dalam tesis ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Kebiasaan bermain game Mobile Legends: Bang Bang di kalangan siswa SMKN 1 Krangkeng telah terbentuk sejak masa Sekolah Dasar, dengan akses awal berasal dari interaksi sosial (teman/keluarga) atau paparan konten kreator game di platform digital. Siswa memainkannya di beragam lokasi, seperti rumah, sekolah, warnet, dan ruang publik, dengan durasi bermain yang sangat bervariasi: 1-2 jam/hari di lingkungan sekolah (terkontrol) dan 4,5-10 jam/hari di rumah, terutama saat libur sekolah. Perbedaan durasi ini mengindikasikan pengaruh kuat lingkungan terhadap intensitas bermain, di mana minimnya pengawasan di rumah berpotensi memicu gangguan akademik dan peningkatan screen time yang signifikan
- b. Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang pada siswa SMKN 1 Krangkeng yaitu:
 - a. Akhlak kepada Allah
Penggunaan game online secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap akhlak siswa kepada Allah SWT, terutama dalam pelaksanaan ibadah seperti sholat dan membaca Al-Qur'an. Siswa yang terlalu terfokus pada permainan cenderung menunda, bahkan melalaikan kewajiban sholat, serta membaca Al-Qur'an dengan terburu-buru demi segera kembali bermain. Fenomena ini menandakan adanya penurunan disiplin dan kesadaran spiritual, yang pada akhirnya dapat merenggangkan hubungan mereka dengan Allah SWT. Selain itu, kecanduan game online juga berpotensi memengaruhi sikap dan perilaku siswa, sehingga kurang selaras dengan nilai-nilai akhlak Islami..
 - b. Akhlak Kepada orang tua
Penggunaan game online secara berlebihan memiliki dampak negatif terhadap akhlak siswa terhadap orang tua. Meskipun sebagian siswa di SMKN 1 Krangkeng masih mampu menjaga hubungan baik dengan orang

tua mereka, kecanduan game kerap membuat siswa menunda atau bahkan mengabaikan perintah orang tua, termasuk tugas-tugas yang menjadi kewajiban di rumah. Kondisi ini dapat memicu terjadinya konflik serta perilaku kurang sopan, seperti pura-pura tidak mendengar panggilan orang tua atau berbohong untuk menghindari tanggung jawab. Selain itu, keterlibatan yang berlebihan dalam permainan game menyebabkan siswa cenderung mengurangi interaksi sosial baik di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Hal ini berdampak kurang baik terhadap perkembangan emosional dan sosial mereka. Reaksi emosional yang kurang terkontrol—misalnya meninggikan suara saat merasa terganggu—menggambarkan lemahnya keterampilan dalam mengelola stres dan emosi. Lebih lanjut, perilaku tidak jujur terkait penggunaan uang untuk game serta waktu kepulangan ke rumah dapat mengikis kepercayaan antara siswa dan orang tua. Kebiasaan buruk ini bukan hanya berpengaruh pada keharmonisan keluarga, tetapi juga merambah ke lingkungan sekolah, seperti berpura-pura belajar padahal sedang bermain game

c. Akhlak Kepada diri sendiri

Penggunaan game online berlebihan berdampak sistemik pada kesehatan fisik dan mental siswa, di mana kebutuhan dasar seperti pola makan teratur serta istirahat cukup sering diabaikan akibat fokus berlebih pada permainan, sehingga memicu gejala fisik (pusing, mata merah, tremor) dan gangguan tidur (insomnia, kelelahan kronis). Disiplin diri juga terkikis melalui manajemen waktu yang buruk ditandai keterlambatan sekolah, penurunan kualitas pekerjaan rumah, dan kebiasaan begadang yang berimbas pada penurunan konsentrasi dan prestasi akademik. Di sisi finansial, perilaku konsumtif seperti top-up game berulang mencerminkan ketidakmatangan pengelolaan keuangan.

d. Kepada sesama

Kecanduan game online berdampak multidimensi pada relasi siswa-guru. Kebiasaan begadang menyebabkan kelelahan fisik dan mental yang mengurangi fokus selama pembelajaran, sehingga pemahaman materi menurun dan prestasi akademik tertekan. Pergeseran prioritas ke game

juga memicu sikap kurang menghargai guru, seperti bermain game diam-diam di kelas atau mengabaikan instruksi pembelajaran. Meski game online memperluas jaringan pertemanan virtual lintas daerah, interaksi sosial nyata siswa justru menurun akibat kecanduan. Siswa cenderung mengisolasi diri di kamar, mengurangi aktivitas kelompok atau obrolan langsung dengan teman sebaya. Interaksi virtual dalam game pun tidak selalu positif konflik internal (ejekan, cyberbullying), kompetisi tidak sehat, dan agresivitas verbal (teriak saat kalah) mencerminkan dinamika emosional yang tidak terkelola. Kebiasaan mengajak teman begadang bermain game juga mengarah pada normalisasi gaya hidup tidak sehat, seperti tidur tidak teratur dan pola makan buruk.

e. Akhlak Kepada lingkungan

Kecanduan game online berdampak pada sikap siswa terhadap lingkungan, terutama dalam hal tanggung jawab menjaga kebersihan ruang pribadi. Ada siswa menunjukkan sikap apatis terhadap kerapian kamar seperti membiarkan sampah makanan/minuman menumpuk atau mengabaikan tumpahan kecuali ada insentif khusus. Pola hidup tidak teratur ini diperparah oleh kebiasaan makan di kamar dan larangan orang tua terhadap aktivitas berisiko yang kerap diabaikan. Di sisi lain, kecanduan game memicu disfungsi regulasi emosi yang tercermin dari reaksi destruktif saat mengalami kekalahan dalam permainan, seperti berteriak, memukul benda sekitar, atau melempar perangkat. Perilaku ini tidak hanya mengganggu kenyamanan penghuni rumah tetapi juga mengindikasikan ketidakmampuan mengelola frustrasi sebuah keterampilan kunci dalam perkembangan psikososial

- c. Kecanduan game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) pada siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kebutuhan akan hiburan, dorongan untuk meraih kemenangan, daya tarik yang dimiliki oleh game, keinginan untuk melarikan diri dari masalah pribadi, serta kurangnya kemampuan dalam mengendalikan diri. Secara teoretis, kondisi ini sejalan dengan teori Uses and Gratifications, yang menyatakan bahwa individu memanfaatkan media termasuk game online untuk

memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial tertentu, seperti hiburan, pelarian dari kenyataan, serta pencarian identitas dan prestasi. Faktor eksternal yang berperan meliputi tekanan dan pengaruh teman sebaya (peer pressure), kebutuhan sosial untuk diterima dalam lingkungan pertemanan, serta lemahnya pengawasan dari orang tua. Pengaruh lingkungan sosial ini didukung oleh teori belajar sosial (Social Learning Theory) yang dikemukakan oleh Albert Bandura, di mana perilaku seseorang dipengaruhi oleh model atau contoh yang diamati di lingkungannya, termasuk perilaku bermain game dari teman sebaya.

B. Kekurangan Dan Kelebihan

Kelebihan dari penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode fenomenologi yang memungkinkan peneliti memahami secara mendalam pengalaman dan persepsi siswa terkait kecanduan game Mobile Legends: Bang Bang serta dampaknya terhadap akhlak. Berbagai data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga hasilnya lebih valid dan komprehensif. Penelitian ini juga relevan dengan isu aktual mengenai pengaruh teknologi digital terhadap perilaku remaja, khususnya di kalangan pelajar SMK, dan mampu memberikan gambaran lengkap tentang hubungan antara kecanduan game dan aspek moral siswa.

Sementara itu, kekurangan dari penelitian ini adalah adanya keterbatasan pada aspek generalisasi karena hanya dilakukan di satu sekolah (SMKN 1 Krangkeng), sehingga hasilnya belum tentu berlaku untuk seluruh siswa di wilayah lain. Selain itu, penelitian ini tidak menyertakan data kuantitatif yang dapat memberikan gambaran statistik mengenai tingkat kecanduan dan dampaknya secara numerik, sehingga kurang mampu menunjukkan prevalensi secara luas. Potensi subjektivitas juga menjadi kelemahan karena data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi yang sangat bergantung pada persepsi responden dan peneliti.

C. Saran

Penelitian ini berfokus pada pengaruh kecanduan game online Mobile Legends: Bang Bang terhadap akhlak siswa di SMKN 1 Krangkeng, dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode fenomenologi. Untuk pengembangan

keilmuan dan perbaikan metodologis di masa mendatang, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Perluasan Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan peserta dari berbagai jenjang pendidikan, baik tingkat sekolah dasar hingga menengah atas, serta melibatkan berbagai daerah agar hasilnya lebih representatif dan dapat digeneralisasi secara lebih luas mengenai dampak kecanduan game dan akhlak remaja.

2. Pendekatan Teoretis yang Lebih Variatif

Selain mengacu pada aspek perilaku dan moral, penelitian berikutnya dapat mengintegrasikan teori psikologi perkembangan, atau teori dari tokoh lain seperti Albert Bandura tentang pengaruh observasi dan modeling terhadap perilaku remaja, sehingga analisis menjadi lebih komprehensif.

3. Penggunaan Metode Campuran (Mixed Methods)

Disarankan agar penelitian masa depan memadukan metode kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan angket kuantitatif tentang tingkat kecanduan dan perubahan akhlak, yang dilengkapi dengan wawancara mendalam dan observasi, dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan data yang lebih valid.

4. Eksplorasi Faktor Lingkungan dan Sosial

Penelitian mendatang juga diharapkan mengeksplorasi pengaruh lingkungan keluarga, pola pengasuhan orang tua, serta peran guru dan teman sebaya dalam mempengaruhi tingkat kecanduan dan perubahan akhlak siswa. Hal ini penting untuk merancang intervensi yang lebih efektif dan kontekstual.

Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap pengembangan ilmu pendidikan karakter dan strategi pembinaan moral siswa yang lebih efektif dan sesuai dengan kondisi sosial masyarakat.



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**