

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa fenomena kecanduan game online pada siswa SMPN 29 Depok mempunyai dampak yang besar terhadap pola interaksi sosialnya berdasarkan penelitian interaksi simbolik pada anak kecanduan game online. Anak-anak yang memainkan permainan tersebut cenderung mengalami penurunan keterampilan sosial sehingga mengganggu kemampuannya dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya dalam kehidupan. Menurut penelitian ini, anak-anak yang bermain game online dalam jangka waktu lama sering kali merasa cemas dan frustrasi ketika tidak dapat mengakses game tersebut, sehingga memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan sosialnya.

Dalam interaksi sosial, anak-anak yang mengalami kecanduan game online memiliki kecenderungan dalam perubahan pola perilaku mereka, yang terlihat dari cara mereka menggunakan bahasa, ekspresi, dan sikap yang diadopsi dari pengalaman bermain game, yang sering kali menciptakan kesenjangan antara mereka dan teman sebaya yang tidak bermain game secara berlebihan. Kecanduan game online memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap kemampuan sosial anak-anak, di mana mereka mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif, yang seharusnya menjadi bagian penting dalam pembentukan identitas sosial mereka di usia remaja, sehingga mengakibatkan isolasi sosial yang lebih besar. Anak-anak yang terjebak dalam dunia game online sering kali mengabaikan kegiatan fisik dan sosial yang seharusnya mereka lakukan di dunia nyata, seperti bermain dengan teman-teman, berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan berkumpul dengan keluarga, yang semuanya merupakan elemen penting dalam perkembangan sosial yang sehat.

Penelitian yang dilakukan di SMPN 29 Depok melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak-anak yang mengalami kecanduan game online memiliki kecenderungan untuk menghabiskan waktu berlebihan dalam bermain game. yang pada gilirannya mengalihkan perhatian mereka dari aktivitas sosial yang lebih konstruktif dan interaksi langsung dengan teman sebaya, sehingga mengakibatkan kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat. penggunaan media digital dalam bentuk game online sering kali menciptakan ruang interaksi yang terbatas, di mana anak-anak lebih memilih untuk berinteraksi secara virtual ketimbang secara langsung, yang dapat mengurangi kesempatan mereka untuk belajar keterampilan sosial yang penting, seperti empati, kerjasama, dan komunikasi tatap muka. Penelitian ini menemukan bahwa Remaja yang mengalami ketergantungan pada game online biasanya mengalami gangguan emosi dan stres yang berkepanjangan. di mana kecemasan dan frustrasi sering muncul ketika mereka tidak dapat mengakses permainan yang mereka sukai, sehingga mengganggu keseimbangan emosi dan kesehatan mental mereka. Salah satu faktor yang mendasari fenomena ini adalah daya tarik yang kuat dari game yang dikembangkan dengan unsur-unsur grafis dan tantangan yang menarik, sehingga anak-anak sering kali tidak menyadari dampak negatifnya terhadap kehidupan sosial dan akademis mereka.

Dari perspektif teori interaksi simbolik, anak-anak mendefinisikan makna dari permainan yang mereka mainkan dan mengekspresikannya dalam interaksi sosial mereka, sehingga ketika mereka terlalu terfokus pada dunia game, simbol-simbol yang seharusnya digunakan dalam konteks sosial nyata menjadi kurang relevan, yang menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Dari segi psikologis, anak-anak yang terjebak dalam kecanduan game online menunjukkan gejala-gejala kecemasan dan frustrasi ketika tidak dapat bermain, yang tidak hanya memengaruhi kesehatan mental mereka tetapi juga menjauhkan mereka dari interaksi sosial yang sehat dan konstruktif.

5.2 Saran

Setelah melakukan kajian dan analisis terhadap permasalahan tersebut, penulis ingin mengemukakan beberapa saran yang dapat membantu menemukan solusi efektif untuk mengatasi masalah tersebut:

1. kepala sekolah mengundang orang tua dan siswa-siswa yang kecanduan untuk memberikan arahan atau Sosialisasi tentang dampak negatif kecanduan game online
2. Sekolah memberikan edukasi mengenai penggunaan teknologi yang sehat. Program-program yang mendukung pengembangan keterampilan belajar, serta kegiatan yang menggugah minat siswa di luar game, dapat membantu menciptakan keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik.
3. Sekolah mengembangkan kebijakan yang jelas mengenai penggunaan perangkat digital di dalam game dan di luar game seperti memberikan Batasan waktu penggunaan gadget di sekolah.

