

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Candu yaitu sesuatu yang menyebabkan kebiasaan bermain yang sulit dikendalikan, sedangkan faktor yang menjadikan *game* menjadi candu oleh siswa yaitu dari banyaknya waktu luang, faktor teman, lingkungan bahkan keluarga, jika anak bermain tanpa dampingan atau batasan waktu, dan anak terbiasa bermain *game*, maka anak akan mengalami namanya kecanduan bermain *game* yaitu selalu ingin bermain terus-menerus dan selalu memikirkan *game* dimanapun anak berada.
2. Implikasi candu permainan *game free fire* tidak hanya berdampak pada prestasi siswa tetapi juga berdampak terhadap akhlak siswa. siswa sering melupakan waktu sholat, mengaji, belajar, berbicara keras, seringnya *top up* atau menghabiskan uang dan hilangnya sopan santun.

B. SARAN

1. Bagi Guru

Guru memberikan suatu wadah untuk siswa menyalurkan kegemarannya, seperti diadakan perlombaan *game online*, memberikan penyuluhan tentang baik dan buruknya bermain *game online* terutama *game free fire*.

2. Bagi Siswa

Siswa lebih pandai mengatur waktu atau membuat jadwal bermain dan jadwal belajar, siswa harus bisa belajar mengontrol emosi di dalam diri mereka masing-masing.

3. Bagi Orangtua

Orangtua lebih memperhatikan anaknya saat menggunakan *gadget* terutama saat bermain *game online*, menasihati ketika anak sudah berbicara dengan nada tinggi, memberikan pengertian anak secara perlahan bagaimana dampak dari *game free fire*, membuat jadwal untuk anak bermain atau mengatur *gadget* anak sesuai waktu bermain dan selalu memberikan nasihat-nasihat secara halus untuk anak,

4. Bagi Peneliti

Kemampuan pada peneliti sangat terbatas, maka harus dilakukan penelitian ulang agar mendapatkan hasil yang memuaskan tentang candu permainan *game free fire* dan implikasinya pada akhlak yang sangat berpengaruh terhadap akhlak ataupun emosi siswa.

UNUGIRI