BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa siswa yang kecanduan game mobile legend MA Subulussalam Sayurmaincat Kecamatan Kotanopan Kabupaten Manndailing Natal tidak dapat mengontrol diri saat bermain game mobile legend. Yang membuat para siswa tersebut hilang kendali saat bermain game mobile legend misalnya dengan mengikuti kegiatan yang di luar perkembangannya.

Upaya yang diberikan guru Bimbingan Konseling kepada siswa dengan cara terusmenerus memberikan perhatian dan selalu mengingatkan mengenai dampak dan bahayanya game bagi siswa dan melihat bagaimana tahap kecanduan game pada siswa apakah sudah terlihat relatif tinggi ataupun rendah.

Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi pengendalian diri siswa yang kecanduan game mobile legend, yaitu:faktor internal dan faktor eksternal. Usia dikutip sebagai faktor yang melekat: cara orang tua mendisiplinkan anak mereka, cara orang tua bereaksi terhadap anak mereka dan gaya komunikasi mereka, cara orang tua mengungkapkan kemarahan mereka. Yang dimaksud dengan faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan keluarga.

Faktor lingkungan dan keluarga merupakan faktor eksternal dari pengendalian diri. Orang tua menentukan pengendalian diri anak-anak mereka. Salah satu hal yang harus diterapkan oleh orang tua kepada anaknya adalah kedisiplinan, karena kedisiplinan dapat membentuk kepribadian yang baik dan membimbing perilaku anak. Disiplin yang diterapkan dalam kehidupan anak dapat mengembangkan pengendalian diri sehingga anak dapat menjelaskan segala tindakannya dengan baik.

Orang tua adalah orang pertama yang membentuk pengendalian diri anak-anak mereka. Kasus ini menunjukkan bagaimana orang tua memperhatikan kedisiplinan, bagaimana orang tua bereaksi terhadap kegagalan anaknya, gaya komunikasinya, bagaimana orang tua mengungkapkan kemarahannya (emosional

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

atau masih bisa mengendalikan diri), yang merupakan awal dari anak belajar pengendalian diri.

Kedisiplinan siswa dalam belajar datang dengan sendirinya, karena kedisiplinan siswa yatiu masalah yang harus segera diselesaikan, karena kedisiplinan siswa cukup tinggii ditentukan sesuai dengan masalah pribadinya. Dari sini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara pengendalian diri dengan kecenderungan siswa.

Dimana semakin tinggi kontrol diri siswa maka akan semakain rendah kemungkinannya untuk melakukan impulsive atau lebih menggunakan emosi dan perasaan. Agar kemampuan atau kesanggupan siswa untuk mengendalikan perilaku dengan cara menahan, menekan, mengatur atau mengarahkan dorongan hati dengan berbagai aspek untuk membantu siswa agar tidak salah dalam mengambil keputusan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dari kemampuan kontrol diri pada siswa di Subulussalam Sayurmaincat Kecamatan Kotanopan Kabupaten Manndailing Natal, Kemudian ada beberapa saran dari peneliti yang dapat dijadikan bahan refleksi atau masukan bagi kalangan terdekat.

a) Agar orang tua lebih memperhatikan penggunaan handphone oleh anaknya, membimbing dan memberdayakan anak. Ini juga menginformasikan tentang bahaya bermain game terlalu banyak.
b) Bagi para pelajar diharapkan agar kecanduan game mobile legend tidak terulang kembali, karena dapat merugikan kesehatan pelajar dan merugikan pribadi pelajar karena terlalu sering bermain game.
c) Agar guru dapat memberikan dukungan positif kepada siswa yang sering bermain game di sekolah, mohon agar siswa tidak bermain game mobile Legends di sekolah, karena terlalu sering bermain dapat membuat siswa kecanduan game tersebut. Sehingga kelak para siswa belajar untuk menghargai orang lain dan menggunakan waktu luangnya dengan bijak.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

d) Saya berharap kepada para pembaca melalui penelitian ini mereka mengetahui betapa berbahayanya menggunakan ponsel, terutama saat bermain game mobile Legends sepanjang hari.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN