BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah sudah bermain selama bertahun-tahun bahkan ada yang sejak awal diluncurkannya *Game Mobile Legend* pada tanggal 11 Juli 2016. Rata-rata mahasiswa bermain sudah dari 2-3 tahun yang lalu. Durasi bermain mahasiswa Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah tergolong tinggi antara 8 hingga 10 jam setiap harinya.
2. Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain *Game Mobile Legend,* yakni kejenuhan dan ajakan/pengaruh teman
3. Terdapat 2 dampak dari aktifitas mahasiswa bermain *Game Mobile Legend.* Yakni dampak positif, diantaranya adalah sebagai sarana hiburan, media pendidikan, mengembangkan kemampuan visual spatial dan sarana usaha. Serta dampak negatif, yaitu membuat mahasiswa ketagihan, perkelahian, bermalas-malasan, mengerjakan tugas, sulit bersosialisasi dan mengalami gangguan fisik seperti mata iritasi dan nyeri pada tangan.

B. SARAN

Adapun saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mahasiswa

   Disarankan untuk mengurangi durasi bermain, banyak sekali permainan yang dapat dimainkan, tidak harus dalam bentuk *game onlie*

mobile legend. Selain itu juga disarakan agar mahasiswa Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Kediri untuk mencari kegiatan baru yang menyenangkan untuk menghilangkan stres. Permainan tidak hanya sebatas pada game di hp saja. Untuk mencari kesenangan bisa di dapatkan dengan cara lain seperti olahraga, *traveling*, dan bertemu dengan teman-teman. Untuk mecoba berhentei bermain game, karena dampak negatifnya lebih banyak dari dampak positif. Pegal-pegal, kesemutan dan mata merah merupakan gangguan minimal yang di dapat saat ini. Namun dalam jangka waktu panjang akan menyebabkan mata minus dan lain sebagainya.

2. Pihak Kampus (Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah)

   Agar terus meningkatkan kualitas belajar dan menggunakan metode-metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Jika terus-terusan menggunakan metode konvensional dampaknya akan membuat mahasiswa bosan dan bermain game tanpa mendengarkan perkuliahan.

3. Orangtua

   Orangtua disarankan untuk lebih mengawasi anaknya karena pengawasan orang tua juga sangat dibutuhkan agar anak tetap pada jalurnya, serta mengingatkan anak untuk jangan mudah mengikuti ajakan teman untuk bermain game. Disamping itu dirasankan juga untuk mempelajari cara menggunakan Hp agar dapat mengontrol isi Hp anak.

4. Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti pada aspek lainnya, karena masih terdapat kemungkinan untuk memperluas dan memperdalam tema penelitian ini.