

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian yang telah peneliti paparkan tentang Perilaku Sosial Keagamaan Siswa Pengguna *Game Online Free fire* Di Madrasah Ibtida'iyah Roudlotun Nasyiin 1 Kabupaten Mojokerto. Maka dapat ditarik kesimpulan sesuai dengan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bentuk perilaku sosial keagamaan siswa pengguna *Game Online* di MI Roudlotun Nasyiin 1 Kabupaten Mojokerto yaitu minimnya interaksi dengan lingkungan sekitar, meningkatnya emosi pada siswa, meninggalkan kewajiban mereka seperti suka meninggalkan shalat lima waktu dan membaca Al Qur'an, serta tumbuhnya sifat membangkang.
2. Karakteristik perilaku kolektif ini adanya pemindahan sederhana dan rasional atas tindakan-tindakan seseorang terhadap aktor yang lain, dilakukan sepihak, bukanlah sebuah pertukaran. Dalam penelitian ini peneliti mencoba melihat perilaku sosial keagamaan siswa kelas 4-6 MI Roudlotun Nasyiin 1 Kabupaten Mojokerto dalam bermain *Game Online free fire*. Dalam teori pilihan rasional, perilaku yang demikian dikarenakan mereka berupaya memaksimalkan kepentingan mereka. Seperti halnya para siswa yang memutuskan untuk bermain *Game Online free fire*. Mereka mempunyai keinginan sendiri dalam diri masing-masing untuk bermain *game online free fire* dan mempunyai

sifat kompetitif untuk menang sehingga tidak memperdulikan apa yang ada disekitarnya.

3. Pada teori pilihan rasional, perilaku kolektif yang demikian dikarenakan mereka berupaya memaksimalkan kepentingan mereka. Seperti halnya para siswa yang memutuskan untuk bermain *Game Online free fire*. Mereka mempunyai keinginan sendiri dalam diri masing-masing sehingga bisa memunculkan sifat membangkang dan sering meninggalkan kewajiban mereka akibat terlalu sering bermain game online *Free fire*. Seperti halnya Pak Nasrun menjelaskan bahwa agar anak atau siswa tidak kecanduan oleh *Game Online*, menurut beliau cara untuk mengantisipasinya sebaiknya perlu penanaman akhlak sedini mungkin karena itu menyangkut urusan dunia dan akhirat agar anak juga tau akan jati dirinya.
4. Dampak yang ditimbulkan dalam bermain *game online free fire* pada siswa MI Roudlotun Nasyiin 1 yaitu siswa bisa mengisi waktu luang dengan bermain *game online free fire*, lebih menyukai karakter atau animasi dalam *game online free fire*, dapat menambah pertemanan di dalam *game online free fire*, dan mendapat kenyamanan dari *game online free fire*.
5. Adapun norma yang terdapat pada coleman, diupayakan dan dipertahankan oleh beberapa orang atau masyarakat. Mereka memahami keuntungan dibentuknya norma tersebut, dan kerugian apabila terjadi pelanggaran terhadap norma. Maka penelitian ini mencoba melihat siswa yang sudah kecanduan *game online free fire*,

ketika siswa selesai pulang sekolah, mereka selalu membuat janji dengan teman-temannya ke tempat yang biasanya mereka kumpul, entah itu di warung wiFi maupun tempat lain yang bisa menjangkau signal untuk main bersama teman-temannya dengan bermain *game online free fire*.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan saran-saran sebaga berikut:

1. Bagi siswa MI Roudlotun Nasyiin 1 Kabupaten Mojokerto diharapkan untuk berperilaku sosial keagamaan dengan baik di sekolah, dirumah, maupun dilingkungan sekitarnya agar tidak sampai kecandungan akan *Game Online* termasuk *Free Fire*.
2. Bagi para Bapak Ibu Guru, dan wali Murid, agar terus memberi pendampingan, sosialisai dan dorongan motivasi yang lebih lagi terhadap siswa yang suka bermain *Game Online Free Fire*.
3. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan memberikan manfaat yang baik bagi masyarakat luas pada umumnya, terkait perilaku sosial dan perilaku keagamaan siswa di Madrasah Ibtidaiyah.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian terdahulu.