

## BAB IV

### KESIMPULAN

#### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa alasan remaja putri bermain *go.FF* pada siswi MTsN 6 Solok Selatan adalah sebagai berikut:

1. pengetahuan remaja putri tentang *go.FF* yaitu dengan kesimpulan bahwa *go.FF* ialah *game online* atau permainan berbasis jaringan yang dimainkan oleh laki-laki ataupun perempuan, dengan bentuk atau alur permainannya perang-perangan yang dimulai dari terjun payung dari pesawat pada suatu pulau dengan menggunakan banyak senjata sebagai perlengkapan perang, dan juga dilengkapi dengan alat pelindung diri yaitu rompi anti peluru dan juga es kepal (*Gloo Wall*). Inti dari permainannya ialah mengalahkan musuh sebanyak-banyaknya dan harus bertahan hidup paling terakhir dengan area yang semakin mengecil.
2. Alasan sebab remaja putri bermain *go.FF* yaitu:
  - a. Diajak teman atau saudara.
  - b. Menyukai *game* yang penuh dengan tantangan. Dan
  - c. Untuk membuktikan perempuan juga mampu bersaing seperti layaknya laki-laki.
3. Alasan tujuan remaja putri bermain *go.FF*:
  - a. 1. Untuk menambah interaksi sosial atau menambah pertemanan.
  2. Keinginan untuk diapresiasi teman.

- b Adanya keinginan untuk terlatih berfikir cepat.
- c Ingin Menjadi Pemain Profesional.

#### 4.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan di lapangan saran yang dapat penulis berikan yaitu:

1. Bagi siswi, agar dapat berpandai-pandai dalam menempatkan waktu untuk belajar, waktu untuk bersama keluarga ataupun teman-teman dan waktu untuk bermain *go.FF*.
2. Bagi teman sebaya, hendaknya dapat mengingatkan teman-temannya yang tidak ingat waktu saat bermain *game* dan selalu mensupport teman-teman dalam menyalurkan hobinya.
3. Bagi orang tua, lebih mengawasi aktivitas anak-anaknya baik itu menanyai anaknya apakah ada tugas dan apa saja kegiatan hari-harinya dan tidak semata-mata mengekang atau melarang anak bermain *game* karena itu adalah hobinya. Akan tetapi selalu membantu dan mensupport anak-anak dalam menyalurkan hobinya selagi kegiatannya tidak menyimpang dan dapat membagi waktu dengan baik.
4. Dan bagi Dinas Pendidikan, semoga kegiatan bermain *game online* bagi anak-anak tidak semata-mata hanya hiburan semata baginya, tetapi Dinas Pendidikan dapat juga memfasilitasi secara sistematis dan terukur untuk menyalurkan bakat anak-anak pemain *game online* ini sebagai bagian dari Ektrakurikuler ataupun olahraga Esport yang sudah bersifat Nasional saat ini.