

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut.

1. Pola komunikasi remaja dalam permainan *Mobile Legends* menunjukkan bahwa interaksi komunikasi di ruang digital berlangsung secara cepat, spontan, dan sangat dipengaruhi oleh situasi kompetitif permainan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa tekanan untuk menang serta dinamika permainan memengaruhi cara remaja menyampaikan perintah, merespons kesalahan, dan mengekspresikan emosi. Dalam kondisi tertentu, komunikasi mencerminkan kerja sama dan dukungan, namun dalam situasi lain justru memperlihatkan kecenderungan komunikasi yang impulsif dan kurang terkontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ruang permainan menjadi arena ekspresi emosi yang kuat bagi remaja, yang belum sepenuhnya diimbangi dengan kesadaran menjaga adab berkomunikasi.
2. Karakter remaja pemain *Mobile Legends* dalam interaksi sosial terbentuk secara situasional dan dipengaruhi oleh intensitas bermain, keterikatan emosional, serta lingkungan pertemanan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan dapat menguatkan karakter positif seperti kerja sama tim, keberanian mengambil peran, dan solidaritas, namun juga berpotensi melemahkan pengendalian emosi dan tanggung jawab ketika dimainkan secara berlebihan. Perbedaan perilaku remaja di dalam permainan dan di luar permainan menunjukkan bahwa karakter remaja tidak bersifat tunggal, melainkan berubah sesuai konteks ruang interaksi yang dihadapi.

3. Karakter remaja pemain *Mobile Legends* dalam perspektif ajaran Islam memperlihatkan adanya kesenjangan antara nilai ideal dan praktik di lapangan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian remaja mampu menjaga keseimbangan antara hiburan dan kewajiban serta menunjukkan sikap yang selaras dengan nilai pengendalian diri dan tanggung jawab. Namun, sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengontrol emosi, ucapan, dan waktu bermain. Hal ini menegaskan bahwa game bukan menjadi persoalan utama, melainkan cara remaja menyikapi permainan tersebut yang menentukan nilai moral dan karakter yang terbentuk.

B. Saran

1. Kepada remaja pemain *Mobile Legends*, diharapkan agar lebih mampu mengendalikan emosi dan ucapan saat bermain, serta menempatkan permainan sebagai sarana hiburan yang tidak mengabaikan kewajiban belajar, ibadah, dan interaksi sosial

secara langsung. Kesadaran untuk menjaga adab komunikasi dan mengatur waktu bermain menjadi langkah penting dalam membentuk karakter yang lebih seimbang.

2. Kepada orang tua dan pendidik, diharapkan dapat melakukan pendampingan yang komunikatif dan berkelanjutan terhadap aktivitas bermain game remaja. Pendampingan tidak hanya berupa pengawasan, tetapi juga dialog yang membangun terkait etika berkomunikasi, pengendalian diri, dan penggunaan waktu yang bijak di ruang digital.
3. Kepada pihak sekolah atau lembaga pendidikan, diharapkan dapat mengintegrasikan pembinaan karakter dan literasi digital bernuansa Islami dalam kegiatan pendidikan. Sekolah dapat berperan sebagai ruang pembiasaan nilai adab, tanggung jawab, dan keseimbangan hidup, termasuk dalam menyikapi fenomena game online yang dekat dengan kehidupan remaja.
4. Kepada peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan memperluas konteks lokasi, menambah variasi informan, atau menelaah lebih dalam peran lingkungan keluarga dan komunitas digital dalam membentuk karakter remaja. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji bentuk pendampingan yang efektif bagi remaja di era digital.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, keterbatasan jumlah informan menyebabkan temuan penelitian belum dapat menggambarkan keseluruhan karakter remaja pemain *Mobile Legends* secara luas. Kedua, keterbatasan waktu penelitian membatasi intensitas observasi terhadap perilaku remaja dalam berbagai situasi permainan. Ketiga, ruang lingkup penelitian yang hanya berfokus pada satu lembaga pendidikan menjadikan hasil penelitian ini bersifat kontekstual dan belum dapat digeneralisasikan ke lingkungan yang lebih luas.

Keterbatasan-keterbatasan tersebut diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan peluang pengembangan bagi penelitian selanjutnya, sehingga kajian mengenai karakter remaja dan ruang digital dapat semakin komprehensif dan mendalam.