

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari penelitian yang penulis lakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Faktor-faktor remaja mengakses game *higgs domino* adalah karena sebagai hiburan dan mengisi waktu kosong untuk menghilangkan *stress* dari aktivitas kehidupan sehari-hari, rasa penasaran dan sudah lama bermain game, banyaknya jenis game online serta adanya tingkat kesulitan di pada game *higgs domino* yang ada yang membuat remaja merasa tertantang, dan bisa menghasilkan uang. Sedangkan perbedaan dengan game lain untuk menghasilkan uangnya harus mengikuti event-event dan bermainnya pun harus berkelompok tidak bisa sendiri, sedangkan game *higgs domino* bisa menghasilkan uang dengan sendiri tanpa harus mengikuti event-event.
2. Dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman yaitu a.) dampak positif dari game *higgs domino* yaitu: melatih koordinasi tangan dan mata, melatih bahasa Inggris, Menghasilkan uang dengan cara: Menjual akun game dan menjual *chip*.  
b.) Dampak negatif dari game *higgs domino* yaitu : terbuang waktu, menimbulkan kecanduan, perubahan sikap dan perilaku, merusak kesehatan, menciptakan perselisihan dan masalah antarteman.

## **B. Saran**

Dalam hal ini penulis memberikan beberapa saran untuk beberapa pihak.

Saran yang peneliti berikan ialah sebagai berikut :

1. Diharapkan untuk remaja di Desa Serikembang I kecamatan Payaraman agar lebih selektif dalam menerima maupun memainkan permainan daring atau game *higgs domino*, agar tidak diperbudak oleh game yang akan merubah etika remaja serta melakukan hal-hal yang bermanfaat..
2. Kepada penulis selanjutnya, bukan berarti kajian tentang penelitian ini berakhir sampai disini saja. Tetapi perlu adanya penelitian yang lebih lanjut mendiskusikan kajian ini, yang apabila masih ada yang belum tersentuh dalam kajian ini.