

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian terkait Dampak *game online* terhadap perilaku pada anak usia 6-12 tahun di Desa Tapuhaka Kec Kabaena Timur adalah sebagai berikut:

5.1.1 Dampak negatif sangat mempengaruhi, yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk *game online* maka semakin berdampak pada perilaku anak. Informan lebih banyak menghabiskan waktu rata-rata waktu yang digunakan untuk bermain *game online* kisaran dua sampai tiga jam dengan paket yang tersedia dihandphone. Sehingga Pemain *game online* sulit untuk bergaul, mereka hanya bergaul sesama pemain *game online* saja. Ada beberapa dampak negatif yang peneliti dapatkan dilapangan yaitu : Melalaikan teguran orang tua, tidak disiplin waktu sholat, perubahan sikap dan perilaku dan bermain *game* tanpa mengenal waktu. Sedangkan dampak positif *game online* dapat dirasakan apabila pemainnya tidak melakukan secara berlebihan atau bermain mengetahui batasan kapan harus berhenti bermain. Ada 2 dampak positif dalam permainan *game online* yaitu: meningkatkan kemampuan berbahasa inggris dan menambah banyak teman.

5.1.2 Upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada anak mengatasi dampak negatif *game online* yang dimana orang tua harus mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain, jangan berikan akses penuh kepada anak, membatasi

penggunaan *game online*, tetapkan wilayah bebas bermain *game online*, ajarkan anak pentingnya menahan diri, berikan contoh yang baik kepada anak.

5.2 Limitasi Penelitian

Limitasi atau kelemahan pada penelitian terletak pada proses penelitian. Menyadari bahwa dalam suatu penelitian pasti terjadi banyak kendala dan hambatan. Kendala yang dialami peneliti adalah saat pengambilan data observasi kepada informan Anak pemain *game online* malu untuk diwawancarai, dan informan orang tua yang dimana peneliti kesulitan menemui orang tua karena orang tua tersebut bekerja, berkebun disiang hari sehingga peneliti menemui dan melakukan wawancara disore dan malam hari.

5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis memberikan rekomendasi atau berupa masukan yang dapat berguna bagi Desa Tapuhaka Kec. Kabaena Timur. Terutama pihak yang bersangkutan mengenai dampak *game online* terhadap perilaku anak 6-12 tahun di Desa Tapuhaka:

1. Bagi Pihak Desa diharapkan agar membuat peraturan kepada anak dan orang tua anak untuk mengawasi anaknya bermain *game online* kerana dampaknya akan mengubah perilaku anak kepada lingkungan sekitarnya.
2. Bagi orang tua untuk lebih selektif lagi dalam memberikan akses website yang tersedia di internet dalam menyikapi kemajuan teknologi. Orang tua juga diharapkan melakukan tindakan-tindakann seperti mengatur batas waktu bermain *game online*. orang tua juga harus melarang apabila anak tersebut sudah berdampak negatif karena *game online*

3. Kepada masyarakat yang mempunyai sarana *game online* untuk digunakan pada anak umur 6-12 tahun hendaknya menggunakan kurang dari dua jam.
4. Bagi anak (pemain *game online*) seharusnya menyadari bahwa *game online* itu memiliki banyak dampak negatif sehingga anak bisa mengontrol perilaku agar tidak berdampak buruk pada perilakunya sendiri.

