

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian berupa wawancara serta observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh penulis mengenai “ Dampak Kemajuan Teknologi *Game Online* Terhadap Perilaku Anak-Anak Di Desa Alale Kec. Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango’. Maka Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Dampak kemajuan teknologi *game online* menimbulkan dampak Positif dan dampak negatif. anak-anak yang sering bermain *game online* lebih merasakan dampak negatif dari pada dampak positif dari *game online* yang berpengaruh pada perilaku anak-anak dimana dampak Positif dari *game online* itu sendiri adalah menambah teman, sebagai media hiburan, melatih ketangkasan dapat melatih kesabaran anak-anak dalam bermain namun pada kenyataannya tidak lima orang anak mengatakan bahwa mereka tidak sabar jika terdapat gangguan dalam jaringan internet sehingga membuat *game* yang mereka mainkan akan terhenti dan membuat mereka kalah dalam bermain. Sehingga pada kejadian yang seperti ini anak-anak menjadi tidak sabar dan kesal bahkan sampai membanting hp mereka.

Selain itu dampak yang dirasakan oleh 14 orang anak yang bermain *game online* yaitu berkurangnya waktu tidur karena anak-anak tersebut tidur sampai larut malam karena bermain *game online* karena sesuai kesehatan anak-anak dalam masa sekolah harus tidur 10-13 jam perhari. Anak-anak yang bermain *game online* juga menjadi kasar. Yaitu pada cara bahasa yang digunakan dalam kesehariannya terdapat kata-kata makian yang digunakan oleh anak-anak pada saat bermain sehingga membuat anak-anak terbiasa menggunakan bahasa tersebut dalam berinteraksi pada sesama dalam kehidupan sehari-hari.

2. *Game online* memiliki tantangan yang harus di selesaikan di setiap arena secara bersama-sama dan memiliki satu tujuan sehingga membuat anak-

anak merasa tertantang untuk menyelesaikan *game* tersebut. yang bukan hanya memberikan dampak Positif tetapi dampak Negatif bagi anak-anak yang menimbulkan rasa khawatir orang tua kepada anak jika terus menerus dibiarkan bermain *game online* . sehingga penanganan atau upaya yang diberikan oleh orang tua sangatlah penting untuk mengontrol kebiasaan anak sehingga dampak Negatif *game online* terhadap perilaku anak-anak tidak dapat berdampak secara besar atau dapat di minimalisir bahkan sampai tidak akan berdampak negatif pada perilaku anak-anak secara terus menerus karena terdapat upaya dari orang tua dalam menanggulangi dampak dari *game online* terhadap perilaku anak-anak.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil Penelitian, Pembahasan dan Kesimpulan yang telah diuraikan , maka saran dari peneliti adalah:

### 1. Anak-anak

peneliti memberikan saran kepada anak-anak selaku *gamers* atau pemain *game online* agar dapat membagi waktunya dalam belajar ,bermain dan aktifitas bersama keluarga di dalam rumah sehingga tidak akan berdampak buruk apabila ketika lebih memilih bermain *game online* sampai berjam-jam yang akan merugikan diri sendiri.

### 2. Orang Tua

Diharapkan juga kepada orang tua agar selalu mengontrol aktivitas anak-anak, menasehati anak-anak, dan membagi waktu kurang dari dua jam dalam bermain. Apabila terlalu sering bermain *game online* maka dampak yang dirasakan bukan hanya terjadi pada anak melainkan orang tua. Sehingga kerjasama orang tua dalam mengawasi anak-anak sangat di perlukan sehingga apa yang akan diharapkan bersama akan terwujud.

### 3. Pengembang Permainan (*game developer*)

Diharapkan juga kepada pembuat *game online* dapat membuat atau mengembangkan permainan yang edukasi seperti *game* pembelajaran

sehingga anak-anak bukan saja bermain melainkan dapat bermain sambil belajar.

#### 4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan bagi peneliti sehingga dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, membantu memecahkan masalah dan mencegah masalah terhadap dampak kemajuan teknologi *game online* terhadap perilaku anak-anak.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

- Ghony, Djunaidi dan Fauzan Almanshur.2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Izzaty, Rita Eka. 2017. *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Kasemin, Kasiyanto.2015. *Agresi Perkembangan Teknologi informasi*.Jakarta PT Prenadamedia Group
- Koswanto, Alvin. 2020. *Memahami Perilaku dan kejiwaan Manusia*. Bogor: PT Lindan Bestari
- Kustiawan Andri Arif, dan Bayu Utomo Andi Widhiya. 2019. *jangan suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa timur: CV AE Medika Grafika
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Perbowosari, Heny dkk. 2020. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Pasuruan: CV Qiara Media
- Prabandari, Suryo Yayi dkk.2020. *Ilmu Sosial Perilaku*.Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Rachmadi, Tri. 2020. *Interaksi manusia dan komputer*. Jakarta: CV Tiga Ebook
- Rachmadi, Tri. 2020. *Pengantar Teknologi Informasi*.Jakarta: CV Tiga Ebook
- Tuka, Efraim Sammy, Evando Yuel Arsanto Dirdjowidjono dkk. 2020. *Tren Teknologi Dan Permainan Digital*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata
- Tuka, Efraim Sammy dkk.2020.*Trenteknologi dan permainan digital*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata

**Skripsi:**

Mokoagow, Adriyanto.2017. *Dampak Perkembangan Teknologi Handphone Pada Perilaku Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran PKN SMP Negreri 10 Dumoga, Kabupaten Bolaang Mongondow. Skripsi, Universitas Negeri Gorontalo.*

**Jurnal :**

Andrita, Amelia, Dkk. 2019. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan. Jurnal Keperawatan, Vol 7 No 1.*

Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Jurnal Pendidikan Islam, Vol 8, No 1.*

Hidayat, Ridho, 2017. *Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas XI di Perpustakaan SMA Teladan Way Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi Sarjana Pendidikan, Universitas Lampung Bandar Lampung.*

Ila, Retnosari. 2015. *Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Dengan Menggunakan Pendekatan Client Centered Pada Masa Siswa Kelas X Titl SMK Wisudha Karya Kudus. Skripsi Sarjana thesis, Universitas Muria Kudus.*

Kurniawan, Drajat Edi. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling. Jurnal Konseling Gusjigang. Vol.3 No 1*

Lazarusli, Budi., Dkk. 2016. *Penguatan Peran Keluarga Dalam Pembentukan Kepribadian Anak Melalui Seminar Dan Pendampingan Masalah Keluarga. SKRIPSI. FPIPS Universitas PGRI Semarang.*

Manullang, Resi Adelina. 2017. *Pengaruh Lingkungan Terhadap Kreativitas Pembelajaran Anak Di Smp Negeri 20 Muaro Jambi Jurnal Ilmiah Dikdaya, Vol. 7.*

Ngafifi, Muhammad. 2016. *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi. Vol 2.*

- Nurfirdaus, Nunu dan Risnawati. *Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa SDN 1 Windujam*. Jurnal Lensa Pendas, Vol. 4 No. 1.
- Sembiring, Frensiska R. Natalia. 2017. *Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja, Skripsi*. Universitas Mercubuana Yogyakarta.
- Surbakti, Krista. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere, Vol. 01 No. 01.
- Oktavianti, Eka Widya. 2017. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Terhadap kemampuan Interaksisosial Pada remaja Di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga*. SKRIPSI Fakultas Ilmu Kesehatan UMP.
- Pribadi, Gesit. 2015. *Studi Fenomenologi Perilaku kenakalan Remaja punk dalam lingkup Keluarga Dan Kelompok Bermain (Peergroup) Di Desa Jipang*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Rayadi, 2018 . *Analisis Upaya Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online Di Desa Tanjung Bugis*. Artikel Penelitian halaman 5-8 Pontianak
- Sulistyo, Juandika Tri., Evanytha, Vinaya. 2015. *Hubungan Problematic Online Game Use Dengan Pola Asuh Pada Remaja* Jurnal Psikologi Ulayat. Vol 2, Hal. 2
- Tangahu, Maryam. 2017. *“Game Online Dan Dampaknya Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo*. Skripsi.

**Sumber Lain :**

- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. 2018. *Kebutuhan Tidur Sesuai Usia*. (online) <https://p2ptm.kemkes.go.id/infographic-p2ptm/obesitas/kebutuhan-tidur-sesuai-usia>. 03 maret 2021 pukul 11:04

Oik, Yusuf. 2016. *Pengguna Internet indonesia Nomor Enam Dunia*. (online).

<https://tekno.kompas.com/read/2014/11/24/07430087/Pengguna.Internet.Indonesia.Nomor.Enam.Dunia>. 24 november 2014 Pukul 07:43.