

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil sajian data dan analisa, dapat disimpulkan bahwa persepsi orangtua terhadap game online secara umum dapat terbagi dalam persepsi positif bahwa game online dapat memberikan manfaat lebih dari dampaknya, dan persepsi negatif yang memahami game online memberikan dampak besar tanpa memberikan manfaat yang berarti. Persepsi bahwa game online bermanfaat berupa memberikan kesenangan dan kegembiraan kepada anak, memancing ketertarikan anak pada Bahasa Inggris, mendorong anak lebih berani mencoba, mendorong anak berani berkompetisi, anak lebih kreatif dan mampu mempelajari hal baru dengan lebih cepat serta mengurangi kecenderungan anak untuk bermain atau “keluyuran” tidak jelas. Persepsi negatif terhadap game online diwujudkan dengan pendapat bahwa game online membawa dampak besar, seperti berkurangnya minat anak untuk belajar, anak menunjukkan ketergantungan dan kurang aktif berinteraksi di lingkungan sosialnya, tugas sekolah sering terabaikan, anak menjadi lebih boros, anak menjadi nakal dan berani menentang atau melawan kehendak

orangtua, anak mengabaikan kewajibannya seperti sembahyang dan mendorong anak menjadi lebih malas.

Hasil penelitian ini mendapati peran faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi orangtua terhadap game online, yakni faktor pengetahuan tentang internet dan game online, faktor nilai yang dianut orang tua, kualitas komunikasi antara orangtua dengan anak, gaya orang tua dalam mengasuh anak serta faktor-faktor demografis seperti tingkat ekonomi orangtua. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa setiap faktor tidak secara tunggal mempengaruhi persepsi orangtua, namun secara integratif bersama-sama mempengaruhi bagaimana orangtua mempersepsikan game online yang dilakukan anaknya.

B. Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber saran bagi beberapa pihak, yaitu:

a. Saran kepada orangtua

Dalam memahami game online, orangtua disarankan tidak serta merta menggunakan pendekatan yang mengutamakan anggapan bahwa perilaku bermain game online adalah hal negatif atau buruk. Untuk itu disarankan kepada orangtua untuk lebih membuka pengetahuan mengenai penggunaan internet dan game online, termasuk mencari informasi yang berkaitan dengan game online sehingga orangtua tidak hanya bisa melarang, namun juga mengarahkan dan memberikan bimbingan kepada anak.

b. Saran kepada anak yang gemar terhadap permainan *game online*

Dalam bermain permainan game online, anak disarankan dapat memilah terhadap permainan yang edukatif serta jauh dari permainan yang mengandung unsur kekerasan. Aktivitas bermain game lebih baik digunakan sebagai sarana hiburan yang mampu menunjang kreativitas, motivasi kecerdasan anak dan diharapkan adanya game online ini tidak mengganggu berbagai kegiatan belajar siswa dan aktivitas sosial lainnya.

c. Saran kepada peneliti selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian *deskriptif kualitatif* ini disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian tentang persepsi orangtua terhadap permainan *game online* dengan menggunakan metode kuantitatif agar responden yang diteliti bisa lebih banyak dan menghasilkan penelitian yang dapat lebih melengkapi penelitian ini.