

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal tentang pengaruh permainan game online terhadap perilaku menyimpang moral anak di Kecamatan Sukasari Kota Bandung, yaitu sebagai berikut :

1. Terdapat hubungan fungsional antara penggunaan permainan game online dengan perilaku menyimpang moral anak. Meningkatnya game online akan diikuti dengan perilaku menyimpang moral anak. Hal ini dapat dilihat dari persamaan regresi $Y = 26,925 + 1,824 X$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap kenaikan 100% variabel penggunaan permainan game online (X) akan diikuti dengan meningkatnya perilaku menyimpang moral anak (Y) sebesar 1,824%.

Artinya, pengguna game online tidak dapat membatasi waktunya dalam bermain game online. Hal ini disebabkan anak terlanjur kecanduan untuk terus bermain game online. Selain itu, tempat penyewaan game online yang strategis mendorong anak untuk terus bermain game online.

2. Terdapat pengaruh penggunaan permainan game online terhadap perilaku menyimpang moral anak. Hal ini menunjukkan kontribusi game online ini memberikan pengaruh yang signifikan sebesar (0,651), berarti perilaku menyimpang moral anak dipengaruhi oleh penggunaan game online 42,42%.

Artinya, pengaruh dari permainan game online ini dapat mengakibatkan perilaku anak yang tidak diharapkan. Hal ini dapat dijelaskan semakin tinggi penggunaan permainan game online maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku menyimpang moral anak.

3. Pengguna game online tidak mengenal usia maupun jenis kelamin. Dengan menyajikan berbagai jenis permainan yang ada dalam game online serta biaya sewa yang sangat murah, memungkinkan anak tertarik untuk bermain game online. Penggunaan permainan game online berdampak negatif pada kemalasan anak yang disebabkan oleh tidak terkontrolnya waktu seperti anak lalai terhadap tanggung jawabnya untuk belajar, tidak melaksanakan kewajiban dalam beribadah, serta kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

B. Saran-saran

Mengingat penggunaan permainan game online berpengaruh terhadap perilaku menyimpang moral anak, maka penulis memberi saran-saran sebagai berikut :

1. Waktu untuk anak-anak bermain game online perlu dibatasi. Pembatasan tersebut dapat dilakukan oleh penjaga warung internet game online. Misalnya anak-anak tidak diperbolehkan masuk apabila masih memakai seragam sekolah, pembatasan durasi untuk anak-anak bermain game online maksimal 2 jam. Hal ini pun harus dibarengi dengan komitmen dan kekompakan dari pihak warnet.

2. Permainan game online yang menjurus ke arah yang tidak baik bagi anak-anak perlu diminimalisir. Hal ini dapat mengurangi perilaku menyimpang moral anak. Sajikan permainan game online yang mengasah kepintaran, permainan yang memberikan tauladan, atau permainan yang memang ditujukan untuk anak-anak. Anak perlu menyadari pengaruh permainan game online terhadap perilaku menyimpang moral anak sehingga anak dapat mengendalikan dirinya dalam bermain game online.
3. Anak-anak harus mulai mengatur waktunya dalam bermain game online. Jangan dihambur-hamburkan uang hanya untuk bermain game online, lebih baik untuk ditabung. Permainan yang lain pun masih terlihat menarik untuk dimainkan, seperti permainan tradisional.
4. Peneliti Selanjutnya
 - a. Mahasiswa

Khususnya mahasiswa UPI dan umumnya mahasiswa dari luar UPI yang jurusannya berkaitan dengan judul skripsi ini, kiranya skripsi ini dapat dijadikan bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Diantaranya, dapat meneliti dampak negatif game online terhadap perilaku agresi, atau penelitian ke arah upaya mengurangi dampak negatif game online.
 - b. Pengarang buku

Semoga skripsi ini dapat membantu bagi mereka para pencari data untuk membuat sebuah buku mengenai pengaruh permainan game online terhadap perilaku menyimpang moral anak agar ditemukan cara-cara pengendalian

yang efektif bagi para pengguna game mania, untuk tetap dapat mengontrol waktu yang tidak menimbulkan efek-efek yang kurang baik.

5. Didalam lingkungan keluarga, orang tua agar selektif dalam mencari jenis mainan yang sesuai untuk anak-anak. Orang tua hendaknya memilih jenis permainan yang lebih banyak mengandung unsur edukatif, bukan yang mempertontonkan adegan kekerasan. Didalam lingkungan sekolah, Guru PKn perlu membantu menanggulangi masalah-masalah anak didiknya yang berperilaku tidak sesuai dengan yang semestinya karena pengaruh game online. Guru PKn dapat mengaitkan pembelajaran PKn dengan permainan game online, misalnya anak disuruh untuk membuat tugas laporan tentang game online.

