

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Secara umum, tingkat kebiasaan bermain *online game* anak kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru termasuk dalam kategori kadang-kadang. Kategori kadang-kadang ini termasuk dalam kategori *weak habit*. Berdasarkan jenis kelamin kategori kebiasaan bermain *online game* anak laki-laki ataupun perempuan termasuk dalam kategori kadang-kadang (*weak habit*), meskipun ada selisih nilai rerata. Nilai rerata laki-laki dalam bermain *online game* lebih besar dibandingkan perempuan, hal ini menandakan laki-laki lebih terbiasa bermain *online game* dibandingkan dengan perempuan.

Dalam menentukan tingkat kebiasaan bermain *online game*, terdapat beberapa kriteria yang digunakan sebagai alat ukur yang dibuat oleh Brown's (dalam Lee dan Cheung, 2013) yaitu *saliency*, *Tolerance*, *withdrawl*, *loss of control*, *relief*, *relapse*, dan *negative outcomes*. Dalam kriteria *saliency* terdapat sub kriteria yaitu, *cognitive saliency* menunjukkan keinginan yang tinggi untuk bermain *online game* pada pada tingkat pemikiran, dan *behavioral saliency* menunjukkan keinginan yang tinggi untuk bermain *online game* pada tingkat perilaku. Hasil penelitian *cognitive saliency* dan *behavioral saliency* kelas 5 SD berada pada kategori kadang-kadang (*weak habit*). *Tolerance* adalah menunjukkan peningkatan aktivitas bermain *online game* selama rentang periode untuk mendapat efek kepuasan. Hasil penelitian menunjukkan kriteria *tolerance* di kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori kadang-kadang (*weak habit*). *Withdrawal* adalah timbul perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *online game*. Hasil penelitian menunjukkan kriteria *Withdrawal* di kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori kadang-kadang (*weak habit*). *Loss of Control* adalah keadaan dimana ketidakmampuan seseorang dalam membatasi waktu bermain *online game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria *Loss of Control* di kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori kadang-kadang. *Relief* adalah keadaan dimana

seseorang merasa bahwa *online game* dapat menenangkan suasana hati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria *relief* di kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori kadang-kadang (*weak habit*). *Relapse* adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan pengulangan kegiatan bermain *online game* atau kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti dari kegiatan bermain *online game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria *relapse* di kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori kadang-kadang (*weak habit*). *Negative outcomes* adalah keadaan dimana kegiatan *online game* menimbulkan masalah dalam pribadi dan kehidupan sosialnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria *negative outcomes* di kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori sering (*strong habit*).

Tempat yang paling sering digunakan oleh anak SD Percontohan UPI Cibiru untuk bermain *online game* adalah rumah sendiri, selanjutnya rumah saudara, rumah teman, dan yang terakhir adalah warnet. Dari data tersebut menunjukkan bahwa warnet pada saat ini sudah kurang diminati oleh anak dalam bermain *online game*, tidak seperti tahun-tahun sebelumnya. Alat yang paling sering dipakai oleh anak untuk bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru adalah *smartphone*, selanjutnya laptop, komputer, *play station*, netbook, xbox live, nintendo DS, dan yang terakhir nintendo wii. Dilihat dari jenis *genre online game* yang sering dimainkan oleh anak kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru, jenis *strategy game* adalah jenis *online game* yang sering dimainkan, setelah itu FPS, RPG dan yang terakhir yang sedikit dimainkan oleh anak yaitu *online game browser*.

Waktu yang digunakan oleh anak SD Percontohan UPI Cibiru untuk bermain *online game* sangat beragam, ada anak yang bermain *online game* ketika hari libur, ada juga yang dapat bermain ketika pulang sekolah, sore hari, sabtu, minggu, bangun tidur, pulang mengaji, ketika tidak ada orang tua, sebelum berangkat sekolah sepulang sekolah, dan malam hari. Rata-rata waktu yang dipergunakan oleh anak SD Percontohan UPI Cibiru untuk bermain *online game* adalah 107 menit atau sekitar satu jam 47 menit per harinya. Anak SD Percontohan UPI Cibiru dalam sebulannya bisa menghabiskan rata-rata perbulannya adalah Rp. 83.500,- baik itu untuk biaya menyewa komputer

(warnet), koneksi *internet* di rumah (seperti *speedy* atau paket internet kartu telepon), dan untuk membeli sesuatu dengan *cash online game*.

Dari hasil pengolahan statistik tentang hubungan kebiasaan bermain *online game* dengan status sosial ayah seperti pendidikan terakhir, pekerjaan, dan penghasilan ayah, hal tersebut kurang dapat dipertimbangkan dalam menentukan kebiasaan bermain *online game* anak di SD Percontohan UPI Cibiru. Tidak berbeda dengan status sosial ibu seperti pendidikan terakhir, pekerjaan, dan penghasilan hal tersebut kurang dapat dipertimbangkan dalam menentukan kebiasaan bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru.

Secara umum sebesar 89,88% orang tua memberikan pengarahan atau diskusi dengan anak. Hal ini berarti bahwa hampir seluruh orang tua sering memantau aktivitas bermain *online game* anak. Dalam perspektif orang tua tempat yang biasanya sering ditempati oleh anak untuk bermain *online game* adalah rumah sendiri, disusul dengan warnet, rumah saudara, dan tempat jarang digunakan untuk menghabiskan bermain *online game* adalah rumah teman. Dalam perspektif orang tua, alat yang sering dipakai oleh anak untuk bermain *online game* adalah *smartphone*, selanjutnya alat yang biasa digunakan yaitu laptop, komputer, *play station*, netbook, xbox live, dan alat yang jarang digunakan oleh anak menurut orang tua adalah nintendo ds dan nintendo wii. Dalam perspektif orang tua, jenis *online game* yang sering dimainkan oleh anak adalah *strategy game*, selanjutnya FPS, RPG dan yang kurang diminati adalah *online game browser*.

Dalam perspektif orang tua, rata-rata waktu yang biasa dihabiskan oleh anak untuk bermain *online game* per harinya adalah 97 menit, waktu yang paling lama dihabiskan oleh anak untuk bermain *online game* per harinya adalah 180 menit dan yang paling sebentar adalah 30 menit. Dalam perspektif orang tua rata-rata anak menghabiskan uang sekitar Rp. 120.000,- per bulannya, minimal uang yang dikeluarkan adalah Rp. 25.000,- dan yang paling tinggi adalah Rp. 1.000.000,-

Berdasarkan hasil perhitungan statistik, rata-rata keterampilan sosial peserta didik kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori baik. Dilihat dari jenis kelamin nilai rata-rata nilai keterampilan sosial perempuan lebih

tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata laki-laki. Keterampilan sosial perempuan lebih tinggi di bandingkan dengan laki-laki salah satunya dikarenakan perbedaan gaya komunikasi antara laki-laki dan perempuan.

Untuk mengukur tingkat keterampilan sosial anak kelas 5 SD ini digunakan angket atau instrumen yang dibuat oleh Matson, Macklin, dan Helsel (dalam Teodoro, 2005). Kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini diadaptasi dari *The Matson Evaluation of Social Skill Withh Youngsters (MESSY)*. Dalam MESSY ini terdapat 4 kompetensi, yaitu *Aggressiveness/Antisocial Behavior*, *Social Skills/Assertiveness*, *Conceit/Haughtiness*, dan *Loneliness/Social Anxiety*.

Kompetensi *aggressiveness/antisocial* adalah menunjukkan apakah seseorang tersebut berperilaku antisosial dan agresif terhadap teman. Dalam perhitungan statistik kompetensi *aggressiveness/antisocial* kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori sangat baik. Kompetensi *social skills/assertiveness* adalah menunjukkan apakah seseorang dapat bersosialisasi dengan teman sebaya dan tegas ketika tidak menyukai sesuatu atau melakukan sesuatu yang ia tidak sukai. Dalam perhitungan statistik kompetensi *social skills/assertiveness* kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori sering baik. Kompetensi *Social conceit/haughtiness* menunjukkan tentang apakah seseorang itu merasa angkuh ataupun menyombongkan diri ketika bersama dengan teman. Dalam perhitungan statistik kompetensi *conceit/haughtiness* kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori sering baik. Kompetensi *social loneliness/social anxiety* menunjukkan tentang apakah seseorang merasa cemas atau tidak nyaman ketika berada di lingkungan sosial dan merasa kesepian atau merasa nyaman dengan dirinya sendiri. *Social loneliness/social anxiety* meliputi beberapa indikator yaitu kesepian dan kecemasan untuk besosialisasi. Dalam perhitungan statistik kompetensi *aggressiveness/antisocial* kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori selalu sangat baik.

Dari hasil pengolahan statistik tentang hubungan keterampilan sosial anak dengan status sosial ayah seperti pendidikan terakhir, pekerjaan, dan penghasilan ayah. Hal tersebut kurang dapat dipertimbangkan dalam menentukan tingkat kategori baik) dan sangat baik pada keterampilan sosial anak di SD Percontohan UPI Cibiru. Tidak berbeda dengan status sosial ibu seperti pendidikan terakhir,

pekerjaan, dan penghasilan hal tersebut kurang dapat dipertimbangkan dalam menentukan tingkat kategori baik dan sangat baik keterampilan sosial anak SD Percontohan UPI Cibiru.

Merujuk dari hasil penelitian, menyatakan bahwa kebiasaan bermain *online game* berpengaruh negatif terhadap keterampilan sosial anak di SD Percontohan UPI Cibiru. Sehingga jika kebiasaan bermain *online game* pada diri peserta didik meningkat maka keterampilan sosial akan menurun. Sedangkan untuk hasil perhitungan seberapa besar pengaruh kebiasaan bermain *online game* terhadap keterampilan sosial, ialah sebesar 11,7%, hal ini berarti terdapat 88,3% variabel lain yang memengaruhi keterampilan sosial selain kebiasaan bermain *online game*.

5.2 Implikasi

Pada masa anak, bermain adalah hal yang tidak dapat terlepas dalam tahap perkembangan ini. Bermain diperlukan oleh anak, karena bermain bukan hanya dapat mengurangi rasa bosan karena belajar. Namun bermain juga merupakan suatu cara agar anak dapat melatih atau belajar keterampilan-keterampilan tertentu, seperti salah satunya adalah keterampilan sosial. Pada saat ini jenis permainan populer yang dimainkan oleh anak sangat berbeda dengan permainan dulu. Salah satu perbedaan permainan sekarang dan dahulu adalah permainan sekarang cenderung membuat anak hanya diam di rumah, karena permainan dapat dimainkan di depan komputer atau depan smartphone. Jenis permainan yang biasa dimainkan oleh anak sekarang adalah *online game*. *Online game* memiliki beberapa dampak negatif salah satunya adalah berkurangnya aktivitas di luar rumah. Hal ini akan berakibat kurang baik karena anak akan kurang berkomunikasi dan mengembangkan keterampilan sosial anak.

Merujuk dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa anak di SD Percontohan UPI Cibiru bahwa ada hubungan negatif antara kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan sosial anak. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi anak bermain *online game* maka keterampilan sosial anak akan menurun, begitu pula sebaliknya jika anak memiliki keterampilan sosial yang baik maka kemungkinan kecil anak sering bermain *online game*. Anak yang berada di SD Percontohan UPI Cibiru Sendiri memiliki nilai rata-rata kebiasaan bermain *online*

game yang cukup rendah, namun beberapa anak ada yang memiliki nilai yang cukup tinggi dalam kebiasaan bermain *online game*. Hal ini berarti guru atau konselor sekolah dapat memberikan arahan kembali tentang batasan, dampak positif ataupun negatif bermain *online game* kepada anak ataupun orang tua. Sedangkan dari nilai rata-rata keterampilan sosial anak di SD Percontohan UPI Cibiru, anak memiliki nilai yang tinggi tentang keterampilan sosial, maka guru ataupun konselor sekolah dapat terus memfasilitasi agar anak dapat terus meningkatkan lagi keterampilan sosial anak dengan cara memberikan layanan.

5.3 Rekomendasi

5.3.1 Guru Bimbingan dan Konseling

Memiliki keterampilan sosial yang baik dan bermain dengan teman sebaya merupakan salah satu dimensi dalam tugas perkembangan anak. Sebagai guru bk/konselor ataupun guru wali di sekolah sudah sepantasnya memfasilitasi atau mengarahkan anak untuk mencapai tugas perkembangan tersebut. Untuk dapat memberikan layanan yang akan mencapai tugas perkembangan tersebut maka guru bk/konselor haruslah menganalisis kebutuhan atau gejala dari permasalahan yang muncul. Dari data yang didapat, rata-rata anak memiliki keterampilan sosial yang tinggi dan tingkat kebiasaan bermain *online game* yang rendah. Namun dari data yang diperoleh terdapat beberapa anak yang memiliki tingkat keterampilan sosial yang cukup rendah dan tingkat kebiasaan bermain *online game* yang tinggi. Tindak lanjut dari temuan tersebut diharapkan agar konselor dapat merancang sebuah program yang akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya dan menurunkan tingkat aktivitas bermain *online game* anak.

Konselor ataupun guru wali di sekolah dapat mengadakan sebuah seminar atau membuat sebuah majalah satu lembar. Isi dari majalah satu lembar atau seminar ini bertujuan agar orang tua lebih paham dan lebih memperhatikan mengenai bagaimana perkembangan sosial anak, serta memberitahukan mengenai pentingnya pengawasan orang tua ketika anak bermain, manfaat atau dampak bermain *online game* dan pentingnya anak bermain dengan teman sebaya.

Konselor ataupun guru wali di sekolah juga dapat bekerja sama dengan guru olahraga untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak

dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan selain agar anak dapat menjaga warisan budaya leluhur, membuat anak mendapat pilihan permainan yang bisa dimainkan nantinya selain itu juga dari beberapa penelitian yang ada permainan tradisional lebih dapat mengembangkan keterampilan fisik, sosial, dan pembelajaran.

Untuk anak yang sudah sangat terbiasa bermain *online game* dan mengganggu tugas-tugas perkembangan yang ada. Guru kelas ataupun konselor dapat mengomunikasikan dengan orang tua wali tentang bahaya dari pemakaian *online game* yang terlalu lama, dan mengomunikasikan agar lebih memperhatikan dan memberikan perhatian tentang aktivitas anak. Anak yang selalu meminta uang untuk digunakan dalam permainan *online game*, guru bk/konselor dapat mengomunikasikan dengan orang tua mengenai *punishment* dan *reward*. Ketika anak memperoleh nilai yang bagus di sekolah maka orang tua akan mengapresiasi keberhasilannya ini berupa uang yang dapat dipergunakan untuk bermain *online game*, begitupun sebaliknya ketika anak nilai pembelajarannya maka uang untuk bermain akan dikurangi atau dihilangkan.

5.3.2 Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengumpulan data tidak hanya di satu sekolah saja akan tetapi di beberapa sekolah yang berbeda. Sehingga dapat membandingkan data hubungan kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan sosial anak di beberapa sekolah yang berbeda serta dapat diperoleh data yang lebih akurat dan beragam. Peneliti selanjutnya juga diharapkan menambah variabel yang dapat melihat seberapa besar faktor-faktor lain memengaruhi keterampilan sosial anak, selain kebiasaan bermain *online game*. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan dan melaksanakan uji empiris program pribadi dan sosial untuk mengurangi tingkat kebiasaan bermain *online game* dan program untuk meningkatkan pribadi sosial anak. Sehingga dapat diketahui program seperti apa yang efektif dalam mengurangi tingkat kebiasaan bermain *online game* dan meningkatkan keterampilan sosial anak.