

## BAB V

### PENUTUP

#### A. SIMPULAN

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dipahami sebagai sebuah permainan yang sudah lama ada yang ditandai dengan peralatan yang masih sederhana, dimainkan secara beramai-ramai, serta belum tersentuh dengan perangkat teknologi modern. Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang sangat mudah untuk dimainkan karena hanya membutuhkan peralatan yang sangat sederhana dan dapat dimainkan di mana saja. Permainan tradisional cukup diminati karena beragamnya jenis permainan. Sementara itu permainan modern dimaknai sebagai sebuah permainan yang sering dimainkan di komputer atau perangkat lain yang bersentuhan dengan teknologi modern seperti *game-game* yang ada di komputer yang juga bisa terhubung dengan koneksi internet yakni *game online* atau *game center* dan *game* yang bisa terhubung dengan media televisi dengan melalui *video* yakni *game playstation* atau rental *playstation*. Pesatnya perkembangan informasi dan komunikasi dewasa ini membuat orang dengan mudah mengakses informasi termasuk para anak .

Perkembangan teknologi yang semakin modern saat ini turut mengubah pilihan permainan anak dari permainan tradisional beralih ke permainan modern yang ternyata mempunyai dampak yakni mengurangi interaksi anak kepada teman temannya, tempat bermain semakin terbatas, mahalnya biaya permainan, bersifat individu, kualitas belajar menurun, kesehatan tubuh menurun, dan menghilangkan kejujuran dalam diri. Tidak hanya dampak negatif yang ada pada permainan

modern tetapi ada dampak positif dan bermanfaat untuk anak yakni anak yang bermain *game online* terbukti mampu bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan *gamers* dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu dan membuat anak-anak menghilangkan stress dan kepenatan dari aktivitas sekolah serta memperluas jaringan sosial mereka melalui dunia maya. Anak-anak atau *gamer* terbukti memiliki kemampuan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*) dalam penggunaan teknologi modern terutama komputer dan jaringan internet.

## **B. SARAN**

Perubahan cara bermain tradisional ke cara bermain modern membawa dampak bagi anak-anak yaitu di antaranya anak-anak dapat bermain secara terus-menerus yang dapat mengganggu aktivitasnya yang lain padahal masih banyak hal lain yang bermanfaat dibandingkan hanya terfokus pada satu layar untuk sekedar bermain di warnet maupun tempat-tempat lainnya. Waktu merupakan salah satu yang sangat mahal bagi manusia. Orang sukses adalah pasti orang yang dapat menghargai waktu sehingga sebagai generasi penerus bangsa, anak-anak semestinya dapat menggunakan waktunya dengan hal-hal yang bermanfaat. Untuk itu, berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh penulis yakni:

1. Pengawasan terhadap aktivitas anak sebaiknya senantiasa dilakukan bersama-sama antara pihak sekolah dan orang tua. Pengawasan yang dilakukan oleh pihak sekolah dapat dilakukan ketika anak sedang berada di

lingkungan sekolah sedangkan jika anak berada di lingkungan sekitarnya di luar lingkungan sekolah maka peran orang tua dituntut lebih aktif dalam upaya pengawasan terhadap aktivitas yang dilakukan oleh anaknya;

2. Orang tua juga diharapkan dapat menjalin komunikasi yang baik dengan anaknya agar seorang anak dapat lebih terbuka menyampaikan aspirasinya, begitupun jika orang tua ingin menyampaikan nasehat-nasehatnya pada anaknya sehingga tercipta suasana yang nyaman dan demokratis dalam kehidupan berkeluarga
3. Orang tua juga diharapkan dapat mengarahkan anaknya pada kegiatan-kegiatan positif lainnya yang bermanfaat agar kreativitas anak terbangun dan dapat berkembang. penggunaan waktu untuk bermain juga dapat diatur dengan baik sehingga walaupun anak bermain tapi waktu yang digunakannya tidak terlalu berlebihan sehingga aktivitas yang lain juga dapat terlaksana dengan baik.