

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan:

1. Penyebab hilangnya permainan tradisional anak di Desa Sukaraja Kabupaten Batu Bara adalah : (i) kurangnya pewarisan budaya, (ii) tidak adanya komunitas, (iii) alat permainan yang sulit didapat, (iv) kecanggihan teknologi (v) fasilitas dari orangtua (vi) dianggap seperti anak-anak, (vii) tidak adanya teman bermain, (viii) Terpengaruh oleh teman yang lain.
2. Dampak dari *game online* terhadap anak-anak di Desa Sukaraja yaitu:
 - (a) Dampak positif *game online*; (i) anak bermain di rumah, (ii) meningkatkan imajinasi, (iii) berlatih menabung, (iv) memahami penggunaan teknologi, (v) menghilangkan kejenuhan setelah belajar di sekolah, dan (vi) menghilangkan rasa khawatir orangtua. Kemudian,
 - (b) Dampak negatif dari *game online* adalah: (i) timbulnya sikap individualis/kurangnya solidaritas antarteman, (ii) kurangnya membangun interaksi sosial dan menaati peraturan, (iii) menurunnya kreatifitas anak, (iv) cenderung lupa waktu dan istirahat, (v) malas bersekolah, (vi) boros, dan (vii) secara fisik mengganggu indra penglihatan dan kelelahan.

5.2 Saran-saran

Adapun saran yang diberikan penulis atas hilangnya permainan tradisional anak ke *game online* di Desa Sukaraja Kabupaten Batu Bara, sebagai berikut:

1. Saran penulis kepada orangtua, sebaiknya seperti yang dilakukan salah satu informan dalam penelitian adanya pembatasan waktu bagi anak dalam bermain *game online*, selain itu orangtua harus dapat tetap mengawasi dan mengontrol anak dalam bermain juga dalam menggunakan *handphone* yang dapat mengakses apa saja selain *game* dan selalu mengingatkan anak atas kewajiban-kewajibannya. Hal ini dilakukan untuk menghindari dampak-dampak negatif yang muncul dari penggunaan *game online* itu sendiri dan mengurangi resiko kecanduan pada anak.
2. Bagi anak yang bermain permainan modern termasuk *game online* agar dapat membagi waktu dalam bermain agar tidak menimbulkan efek negatif, misalnya tetap dapat membagi waktu dalam belajar, istirahat yang cukup, makan tepat waktu, beribadah dan lainnya yang dapat dilakukan dengan membuat batasan waktu dalam tiap kegiatan.