

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan pembahasan yang tersaji dalam bab-bab selanjutnya, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan secara statistik mengenai perkembangan sosial pada anak usia sekolah yang terdiri dari aspek kerjasama, persaingan, kemurahan hati, ramah, sipati, hasrat penerimaan sosial, ketergantungan dan mementingkan diri sendiri. Maka setelah melalui analisa data statistik diperoleh skor dengan rata-rata 115.1. Hasil tersebut masuk di interval 112.2 - 138.6 pada sklala perkembangan sosial anak usia sekolah, ini termasuk dalam kategori tinggi. Yang artinya perkembangan sosial anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti bejalan normal.
2. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan perkembangan sosial pada anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti Kediri. Hal ini Berdasarkan hasil analisis perhitungan statistik melalui rumus Kendal Tau dengan perolehan nilai r hitung 0,173 yang letaknya di antara 0,00–0,199 menunjukkan korelasi dalam kategori sangat rendah.
3. Sedangkan untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel x dengan variabel Y, maka dapat diketahui melalui koefisien penentunya dengan rumus: $(\text{koefisien korelasi})^2 \times 100$ atau $(0,173) \times 100$, sehingga

akan didapat hasil sebesar 2.99%. Ini berarti pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 2.99%. yang artinya bahwa *game online* mempunyai kontribusi terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah sebesar 2.99%. sedangkan 97.1 % dipengaruhi faktor lain.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai bahan masukan bagi para orang tua, pemilik warnet, para *gamer*(pemain *game*) serta Mahasiswa adalah sebagai berikut :

1. Orang tua

- a. Hendaknya para orang tua yang mempunyai anak pada usia sekolah tidak perlu kauwatir dengan perkembangan sosial anaknya bila anaknya bermain *game online* di warnet. Sebab berdasarkan penelitian di atas tidak ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* di warnet dengan perkembangan sosial anak pada usia sekolah.
- b. Hendaknya para orang tua harus tetap mengawasi pada para anak-anaknya bila bermain *game online*. Hal ini dikarekan bila sesuatu di konsumsi berlebih maka hasilnya tidak baik. Begitu juga dengan *game online* bila dilakukan berlebih akan berdampak buruk terutama akan menyita waktu belajar bagi anak usia sekolah sehingga akan mempengaruhi prestasi belajarnya dan pemborosan. Jadi tugas orang tua adalah membatasi anaknya dalam bermain *game online* di warnet.

2. Pemilik warnet

Game online identik dengan kekerasan biasanya para user (*gamer*) bila kalah dalam permainan mereka biasa memakai kata-kata kotor. Untuk mencegah hal tersebut maka diharapkan agar para pemilik warnet menegur atau memperingatkan pada mereka yang biasa berkata kotor dengan perkataan yang lebih baik.

3. Bagi *gamer* (para pemain *game online*)

Bagi yang suka game agar dalam bermain *game online* tidak berlebihan terutama waktu yang digunakan dalam bermain. Hal ini bisa berdampak kurang kurang baik, sebab bila waktunya belajar kemudian untuk bermain game maka bisa menyebabkan turunnya prestasi di sekolah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Jika ingin meneliti tentang pengaruh bermain *game online* di warnet terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah, harap dilakukan dengan lebih teliti dan lebih baik dari penelitian ini. Perhatikan pembuatan definisi operasional, skala atau angket, teori dan analisis data.