

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, analisis dampak *game online* pada interaksi sosial siswa di SD N 2 Keberak dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

1. Dampak positif bermain *game online* pada interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak, menurut data yang peneliti ambil di SD Negeri 2 Keberak *game online* memberikan dampak negatif pada siswa yaitu AD, AL, DO, FA, dan YO meliputi:
 - a. Bermain *game online* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, karena di dalam *game online* banyak terdapat bahasa Inggris dalam pengopersiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.
 - b. Mengenal teknologi baru dari sebuah *game* dan dapat berinteraksi dengan banyak orang di dalam *game online* sehingga dapat berkenalan dengan banyak teman di dalam game walaupun secara virtual, bersosialisasi atau membentuk tim bermain (*squad*), menghilangkan kejenuhan atau bosan.
 - c. Tempat mencari teman, dapat berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain secara virtual

2. Dampak negatif bermain *game online* pada interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak, menurut data yang peneliti ambil di SD Negeri 2 Keberak *game online* memberikan dampak negatif pada siswa yaitu AD, AL, DO, FA, dan YO meliputi:
 - a. Siswa cenderung lebih suka menyendiri di kamar, cuma melakukan interaksi dengan teman di dalam *game*-nya saja dan lebih individualis.
 - b. Pertemanan siswa terbatas.
 - c. Siswa memilih bermain *game* daripada aktivitas lain.
 - d. Bertukar cerita mengenai hal lucu yang terjadi di sekolahan.
 - e. Berbicara kasar dan kotor (*toxic*)
 - f. Membuat malas dan lupa waktu
 - g. Perubahan sosial pada anak atau siswa.

3. Interaksi sosial siswa sebagai dampak dari bermain *game online* di SD Negeri 2 Keberak, menurut data yang peneliti ambil di SD Negeri 2 Keberak. Interaksi sosial yang sepatutnya dapat berbicara dengan makhluk sosial yang lain, saat ini tidak terjalin dengan baik, kadang-kadang dikala anak telah bermain *game online* anak-anak ini nyaris kurang ingat hendak waktunya yang terpakai secara kelewatan atau bermain selama berjam-jam sehingga lupa akan tugas rumah dan sekolah, lupa makan, istirahat hanya mengutamakan bermain saja, ada pula dampak dari kelebihan memainkan *game* ini tidak hanya menghabiskan banyak waktu juga membawa pengaruh negatif terhadap anak atau siswa.

Interaksi sosial siswa sebagai dampak dari bermain *game online*, meliputi :

- a. *Game online* membuat lupa waktu.
- b. Memilih bermain *game online* daripada melakukan aktivitas lain saat berkumpul bersama teman.
- c. Merasakan teman terbatas.
- d. Interaksi sosial menjadi buruk dengan bermain *game online*.
- e. Menjadi empati terhadap teman karena *game online*.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, analisis dampak *game online* terhadap interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak, maka peneliti memberi saran kepada:

1. Bagi Siswa

Seharusnya siswa lebih mengutamakan berinteraksi sosial dengan teman di dunia nyata (*real*) dari pada bermain *game online*. Bermain *game online* boleh saja, asal tidak sampai lupa waktu dan tanggung jawabnya sebagai siswa.

2. Guru Kelas

Saran dalam pencegahan anak agar interaksi sosialnya tidak terganggu lebih sering ada kegiatan sekolah yang melibatkan kerja sama antara siswa satu dengan yang lainnya. Sedangkan untuk dampak *game online* guru dapat memberikan edukasi tentang dampak dalam bermain *game online* yang berlebihan atau dikenal dengan kecanduan.

3. Orang Tua

Hendaknya harus memperhatikan anak-anaknya yang masih anak SD terutama agar tidak terjerumus dalam dunia *game online* yang sama sekali tidak ada kata puas didalamnya. Orang tua harus lebih tegas lagi dalam mengontrol dan mencegah anak bermain *game online* karena terlalu berlebihan juga tidak baik bagi anak itu sendiri serta orang tua memberikan pengetahuan dan mengawasi tentang bahaya kecanduan *game online* pada anak sejak usia dini.

4. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan untuk menambah kegiatan penelitian pada bentuk penelitian studi kasus yang lebih lama agar hasil analisis lebih baik dan terperinci.

5. Pihak Kampus STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Pihak kampus dapat menyediakan buku dan jurnal yang lebih lengkap dan bervariasi sebagai kebutuhan referensi mahasiswa dalam proses pengerjaan tugas akhir.