

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Merujuk pada tujuan penelitian dan pembahasan yang dilakukan pada bab sebelumnya, maka peneliti mengambil beberapa kesimpulan yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Intensitas penggunaan game online rendah, anak – anak di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah memiliki intensitas bermain game online rendah. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil penelitian yang didukung data statistik akhir variabel X (penggunaan game online) dengan skor 448,3 (rendah) dan pernyataan wawancara oleh para sumber data (orang tua) yang mendukung hasil data statistik. Walaupun memiliki intensitas yang cenderung rendah, bukan berarti orang tua membebaskan anak dalam bermain game. Tentu saja orang tua tetap harus membatasi dan mengawasi anaknya bermain game, karena ditakutkan anak mengunduh game yang belum waktunya dimainkan oleh anak. Seperti game yang mengandung unsur kekerasan dan adegan dewasa.
2. Kemampuan perilaku prososial tinggi berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan teori aspek – aspek kemampuan perilaku sosial dari Carlo dan Randall (2002) dan hanya diambil tiga aspek perilaku prososial yaitu *altruistic prosocial behavior*, *compliant prosocial behavior*, *emotional prosocial behavior*. Maka dapat ditarik kesimpulan kemampuan perilaku prososial anak di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah pada usia lima sampai enam tahun dinilai cukup baik. Kesimpulan diambil berdasarkan hasil penelitian yang didukung nilai statistik variabel Y (kemampuan perilaku prososial) dengan nilai akhir sebesar 551,46 (tinggi).
3. Pengaruh penggunaan game online terhadap kemampuan perilaku prososial tergolong rendah. Pengaruh game online terhadap kemampuan perilaku prososial hanya 6%, sementara sisanya sebesar 94% berasal dari faktor –

faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh penggunaan game online terhadap kemampuan perilaku prososial cenderung rendah. Tetapi, hal ini tidak menutup kemungkinan jika penelitian dilakukan di lokasi lain. Hasil penelitian bisa saja pengaruhnya lebih besar atau lebih kecil, tergantung situasi yang ada di lokasi tersebut.

4. Banyaknya faktor – faktor lain yang dapat mempengaruhi kemampuan prososial anak selain game online Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan perilaku prososial anak, yaitu :

a. Pola asuh orang tua

Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku prososial anak yaitu faktor pola asuh orang tua. Bahkan perbedaan pola asuh dari generasi ke generasi memberikan perbedaan yang signifikan pengaruhnya, perbedaan zaman dan perbedaan kebiasaan menjadi salah satu penyebab pola asuh orang tua yang berbeda dari waktu ke waktu. Hal ini dikarenakan pola asuh orang tua menjadi tiang penyangga utama untuk perkembangan anak. Jika pola asuh orang tua bagus, tentu perkembangan anak akan bagus, begitu pun sebaliknya. Itulah mengapa pola asuh orang tua yang baik sangat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan perilaku prososial anak.

b. Lingkungan

Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku prososial anak yaitu faktor lingkungan. Terdapat beberapa lingkungan yang dapat mempengaruhi kemampuan perilaku prososial anak, yaitu :

- 1) Lingkungan rumah,
- 2) Lingkungan keluarga,
- 3) Dan lingkungan pertemanan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru

- a. Guru lebih sering memberikan edukasi dan masukan kepada para orang tua terkait penggunaan game online dan pengaruhnya terhadap kemampuan perilaku prososial anak mereka, supaya perkembangan anak dapat terjaga dengan baik.
- b. Guru harus lebih sering memberikan arahan kepada muridnya tentang batasan dalam bermain game online di sekolah. Semakin sering diberikan arahan, tentu anak akan faham.

2. Orang Tua

- a. Hendaknya orang tua lebih sering mengawasi anaknya dalam penggunaan game online, sekalipun pengaruhnya terhadap kemampuan perilaku prososial tidak signifikan tetapi hal ini bukanlah masalah yang dapat diabaikan begitu saja.
- b. Orang tua sebaiknya lebih mengetahui tentang macam – macam perkembangan anak – anak mereka, supaya program dan pola asuh yang orang tua terapkan kepada anak tepat dan dapat berpengaruh positif kepada anak.

3. Anak

- a. Sebaiknya anak lebih mengurangi penggunaan bermain game online dalam aktivitas bermain sehari – harinya
- b. Perbanyak aktivitas di luar ruangan dan interaksi dengan teman – teman nya supaya anak lebih mengenal lingkungan nya.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk penelitian lebih lanjut dan masalah lain yang berkaitan dengan game online dan kemampuan perilaku prososial anak usia lima sampai enam tahun.