

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan dianalisis serta diinterpretasikan dalam pembahasan, maka dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah bahwa permainan *playstation* telah membawa berbagai pengaruh terhadap warga masyarakat Dusun Nglawisan. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan terjadinya perubahan perilaku maupun prestasi pada anak usia sekolah sebelum dan sesudah gemar bermain *playstation*. Sebagian orang tua mengaku setelah gemar bermain *playstation* anak-anak mereka menjadi malas-malasan, lupa waktu, sering berbohong, bahkan terkadang sulit diatur. Ada pula orang tua yang mengaku ada penurunan prestasi pada anaknya akibat terlalu gemar bermain *playstation*. Dampak dari permainan *playstation* di Dusun Nglawisan ada yang bersifat positif dan ada pula yang bersifat negatif. Namun, dampak yang dirasakan lebih kepada dampak yang negatif.

Para orang tua di Dusun Nglawisan pada dasarnya telah melakukan upaya pengendalian terhadap dampak permainan *playstation* kepada anak-anaknya, mulai dari pengendalian yang bersifat preventif, kuratif, dan represif, maupun pengendalian sosial yang bersifat persuasif. Pada umumnya pengendalian yang dilakukan dimulai dari pengendalian yang bersifat preventif dimana para orang tua melakukan tindak pencegahan dengan menasehati anaknya agar tidak terlalu lama bermain *playstation*. Kemudian berlanjut pada pengendalian yang bersifat kuratif dimana para

orang tua melakukan pengendalian pada saat terjadinya penyimpangan, misalnya para orang tua menjemput paksa anaknya dari rental *playstation* saat anak mereka diam-diam pergi ke rental atau sudah terlalu lama bermain di rental *playstation* tersebut. Pengendalian yang selanjutnya yaitu pengendalian yang bersifat represif dimana orang tua berusaha mengembalikan keserasian yang sempat terganggu, misalnya orang tua memberikan sanksi tidak memberi uang jajan kepada anaknya agar anaknya berhenti bermain *playstation* di luar batas. Disamping itu, dalam usaha pengendalian terhadap anak-anaknya, para orang tua di Dusun Nglawisan pada umumnya menggunakan pengendalian dengan cara persuasif dimana mereka melakukan pengendalian dengan cara mengajak, menasehati, atau membimbing anaknya agar tidak terperosok pada dampak negatif yang timbul dari permainan *playstation*.

## B. Saran

### 1. Untuk Orang Tua

Para orang tua hendaknya memberikan pengertian yang lebih dalam, serta pengarahan yang lebih tepat kepada anak-anak mereka mengenai dampak-dampak negatif yang dapat timbul apabila bermain *playstation* di luar batas. Orang tua perlu melakukan pengawasan yang lebih ketat terhadap anak-anak mereka yang gemar bermain *playstation*. Ada kalanya orang tua harus bersikap tegas dalam memberlakukan peraturan-peraturan yang telah ditetapkan kepada anak.

## 2. Untuk Lingkungan Masyarakat

Terkait upaya pengendalian terhadap dampak negatif dari permainan *playstation* pada anak usia sekolah, hendaknya warga masyarakat saling peduli satu sama lain. Meskipun terdapat anggapan atau persepsi untuk tidak terlalu mencampuri urusan orang lain, namun antara satu warga masyarakat dengan warga masyarakat lain haruslah tetap saling menjaga. Lingkungan masyarakat hendaknya turut berpartisipasi dalam upaya pencegahan maupun pengendalian terhadap dampak negatif dari permainan *playstation* agar anak-anak usia sekolah tidak terjerumus lebih dalam kepada dampak negatif permainan *playstation* yang dapat merugikan.

## 3. Untuk Pengusaha Rental *Playstation*

Para pengusaha rental *playstation* hendaknya menyadari akan pentingnya memberikan pengawasan kepada anak-anak usia sekolah yang gemar bermain di rental *playstation*. Para pengusaha rental *playstation* hendaknya turut berpatisipasi dalam mengantisipasi dampak negatif dari permainan *playstation* dengan cara-cara yang sederhana seperti membatasi jam bermain bagi anak-anak usia sekolah, menerapkan peraturan istirahat bermain saat tiba waktu beribadah, dan sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

**Buku:**

- Bimo Walgito. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Burhan Bungin. 2012. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- HB, Sutopo. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Jurusan Seni Rupa UNS.
- H. Hadari Nawawi. 2007. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Julia Brannen. 1997. *Memadu Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khairuddin. 2002. *Sosiologi Keluarga*. Yogyakarta: Liberty.
- Moleong, J. Lexy. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Nanang Martono. 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial; Perspektif Klasik, Modern, Potmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rita Eka Izzaty,dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2010. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanapiah Faisal. 2010. *Format-Format Penelitian Sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sintha Ratnawati. 2000. *Keluarga Kunci Sukses Anak*. Jakarta: Kompas.
- Soerjono Soekanto. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suprajitno. 2004. *Asuhan Keperawatan Keluarga*. Jakarta: EGC.
- Syamsyu Yusuf LN. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usman, Husaini-Purnomo SA. 2004. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- W. Gulo. 2001. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Widjaja, A.W. 1986. *Individu, Keluarga, dan Masyarakat*. Jakarta: Akademika Persindo.
- William J. Goode. 1983. *Sosiologi Keluarga*, terj. Lailahanoum Hasyim. Jakarta: Bina Aksara.
- Zamroni. 1992. *Pengantar Pengembangan Teori Sosial*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogyakarta.

**Jurnal :**

- Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *ejournal Ilmu Komunikasi*. Vol.1. No.2.
- M. Albir Damara. Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak. *ejournal Ilmu Pendidikan*. Tersedia di: [http://jurnalilmiahtp.blogspot.com/2013/11/dampak-game-terhadap-perkembangan-anak\\_11.html](http://jurnalilmiahtp.blogspot.com/2013/11/dampak-game-terhadap-perkembangan-anak_11.html). Diakses pada tanggal 10 Juni 2014.
- Nanda Fitriyan Pratama Putra. 2013. Peranan Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Mencegah Perilaku Seks Pranikah di SMA Negeri 3 Samarinda Kelas XII. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol.1. No.3.
- Nissa Adilla. 2009. Pengaruh Kontrol Sosial Orang Tua terhadap Perilaku Bullying Pelajar di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kriminologi Indonesia*. Vol. 5. No. 1.

**Skripsi:**

- Dewi Kurniati. 2011. Pola Asuh Orang Tua dalam Pengendalian Alkoholisme di Kalangan Remaja pada Masyarakat Penyadap Karet di Desa Karya Jaya, Kecamatan Sinar Peninjauan, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan. *Skripsi S1 : Program Studi Pendidikan Sosiologi FIS UNY*.

Fika Latifah. 2012. Hubungan Karakteristik Anak Usia Sekolah dengan Kejadian Bullying di Sekolah Dasar X di Bogor. *Skripsi S1*: Program Sarjana Ilmu Kependidikan Fakultas Ilmu Kependidikan Depok.

Supangat. 2011. Pengaruh Intensitas Bermain Playstation Terhadap Kedisiplinan Anak (Studi Kasus di Dusun Bandungan, Desa Gedangan, Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang. *Skripsi SI*: Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Salatiga.

Yesy Verdinan. 2008. Pengaruh Playstation terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII MTS Al-Azhar Carangrejo Sampung Tahun Ajaran 2007-2008. *Skripsi S1* : STAIN Ponorogo.

**Internet:**

<http://www.anneahira.com/pengaruh-playstation.htm>. Diakses pada hari Sabtu, 7 Desember 2013 pukul 13:00.

<http://c0r3t.wordpress.com/tag/ciri-ciri-pengendalian-sosial/>. Diakses pada hari minggu, 12 Januari 2014 pukul 20.00.

# **LAMPIRAN**