

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang didapatkan pada anak yang sering melakukan permainan modern di Kampung Lapau Banjung Kelurahan Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk dari permainan anak yakni permainan modern seperti: Permainan *Point Blank* yang dimainkan di warnet, permainan sepak bola yang dimainkan di rental *Playstation* serta permainan *COC (Clash Of Clans)* yang ada di *gadget* seperti *smartphone*.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam memilih permainan modern yaitu :

1. Faktor Eksternal : Adanya pengaruh dari luar diri anak dalam bermain permainan modern yaitu dari faktor lingkungan sekitar seperti, adanya pengaruh dari teman atau saudara yang pada umumnya meminati permainan modern tersebut, serta berbagai informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitar tentang asyiknya memainkan permainan modern yang membuat anak-anak lebih cenderung tertarik memilih permainan tersebut.
2. Faktor Internal : Yaitu didasarkan atas keinginan anak dari dalam dirinya untuk berada pada dunia yang sesuai dengan keinginannya dan dapat memenuhi kepuasan diri dalam memilih permainan, serta didukung oleh berbagai tantangan dalam memecahkan strategi yang didapatkan pada saat bermain permainan modern tersebut. Sehingga anak dapat memperoleh

rasa kepuasan yang sesuai dengan yang mereka inginkan serta yang menjadi pilihan dan tujuannya dalam bermain

Dampak yang ditimbulkan oleh permainan modern terhadap perilaku anak pada masa saat sekarang ini yaitu terdiri dari 2 (dua) bentuk, yaitu:

1. Berdampak Positif seperti melatih konsentrasi dan berbahasa asing, membina hubungan sosial, menghilangkan rasa bosan dan jenuh.
2. Berdampak Negatif seperti memberikan rasa candu yang berlebihan, menyebabkan anak menjadi lupa waktu dalam bermain, memberikan dampak buruk terhadap kesehatan anak ketika sudah berlama-lama bermain permainan modern, menyebabkan anak menjadi boros.

6.2 Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan tentang dampak permainan modern pada anak di Kampung Lapau Banjung Kelurahan Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Padang. Peneliti menyadari bahwa informasi yang didapatkan dari informan yaitu anak yang bermain permainan modern di Kampung Lapau Banjung, masih banyak terdapat kekurangan. Berikut saran yang peneliti ungkapkan kepada berbagai pihak yang terkait dalam penulisan skripsi ini:

1. Diharapkan untuk kedepannya tidak ada lagi anak-anak yang terlalu berlebihan dalam bermain permainan modern yang seharusnya mereka lebih mengutamakan pelajaran yang didapatkan di sekolah dengan kebijakan pemerintah dan dukungan masyarakat.
2. Diharapkan kepada anak di Lapau Banjung lebih bisa membatasi waktu bermain yang akan berdampak buruk terhadap perilaku sehari-hari.

3. Berharap masyarakat dan orang tua lebih mengerti akan dampak yang dihasilkan dari anak-anak yang lebih memilih untuk bermain permainan modern yang akan mempengaruhi pola perilaku mereka.
4. Diharapkan kepada pemerintah mengadakan program pemberdayaan serta penyuluhan kepada anak-anak usia sekolah dan orang tua agar dapat terarah dan tidak melakukan kegiatan-kegiatan bermain yang berlebihan.