

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai *Dampak Bermain Game Online terhadap Sosial Anak Usia 5–6 Tahun di Desa Tanjung Eran Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan*, maka dapat disimpulkan bahwa bermain game online memberikan dampak yang nyata terhadap perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun.

Dampak yang paling dominan ditemukan dalam penelitian ini adalah dampak negatif, terutama pada aspek interaksi sosial anak. Anak-anak yang sering bermain game online cenderung mengalami penurunan intensitas berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. Hal ini ditunjukkan melalui sikap anak yang lebih memilih bermain game dibandingkan bermain bersama teman, kurang responsif saat diajak berkomunikasi, serta menunjukkan sikap acuh terhadap lingkungan sosial di sekitarnya.

Selain itu, bermain game online juga berdampak pada pengendalian emosi anak. Beberapa anak menunjukkan perilaku mudah marah, agresif, dan sulit menerima kekalahan ketika bermain game. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap hubungan sosial anak dengan orang tua maupun teman sebaya, sehingga anak menjadi kurang mampu mengekspresikan emosi secara wajar dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya dampak positif dalam batas yang terbatas, seperti melatih koordinasi mata dan tangan serta meningkatkan konsentrasi anak dalam waktu singkat. Namun, dampak positif tersebut tidak lebih dominan dibandingkan dampak negatifnya, terutama apabila bermain game online dilakukan tanpa pengawasan dan pembatasan waktu yang jelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain game online berdampak terhadap sosial anak usia 5–6 tahun di Desa Tanjung Eran, dan dampak tersebut cenderung mengarah pada penurunan kualitas interaksi sosial anak apabila tidak disertai dengan pendampingan dan pengawasan yang memadai dari orang tua.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan pengawasan yang lebih ketat terhadap aktivitas bermain game online pada anak, terutama dengan membatasi durasi bermain serta mendampingi anak saat menggunakan gadget. Orang tua juga disarankan untuk lebih sering mengajak anak berinteraksi secara langsung melalui kegiatan bermain bersama, komunikasi, dan aktivitas sosial lainnya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih mendalam mengenai dampak game online terhadap aspek perkembangan anak usia dini lainnya, dengan cakupan wilayah yang lebih luas dan metode penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset Cipta
- Burhan, Bungin. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Airlangga University Prees.
- Dewi, Mera Putri, dkk. 2020. “Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Dini”, *Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar”* 7(1).
- Erikson, Erik H. 2010. *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Farzana. 2017. *Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*. Jakarta: Edukasia.
- Fitri, Wulan Sofia, dkk. 2020. “Optimalisasi Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun dalam Pembelajaran Area Seni melalui Kegiatan Meronce”. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education* 3(2).
- Hadisaputra. 2022. “Strategi Pemanfaatan Game Online dalam Mendidik Anak Usia Dini”. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 5(1).
- Hartinah. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Refika Aditama.
- Hartinah, dkk. 2020. “Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Metode Bermain Peran”. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education* 3(2).
- Hasibuan, Nur Sukma Putri, dkk. 2022. “Studi Kasus Dampak Game Online Terhadap Perilaku Agresif Anak di Kab Padang Lawas Sumatera Utara”. *Buhuts Al-athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 2(1).

- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock. 1997. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Ilmi, Miftahul dan Serli Marlina. 2019. "Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Ekasakti Kota Padang". *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 4(1).
- Imtiha, Mar'atul. 2022. "Studi Kasus Anak-Anak Usia 5-6 Tahun yang Mengalami Gangguan Sosial Emosional Akibat Menggunakan Gadget di Desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat Tahun 2021". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(4).
- Iswan dan Ati Kusmawati. 2014. "Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan". *Jurnal Personifikasi* 5(2).
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Kartono, Kartini. 1990. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Khadijah dan Nurul Zahraini Jf. 2021. *Perkembangan sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya*. Medan: CV. Merdeka Kreasi Group
- Khadijah, M. A., & Jf, N. Z. 2021. *Perkembangan sosial anak usia dini teori dan strateginya*. Yogyakarta: Merdeka kreasi group.
- Khairani. 2013. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaraja Pressindo.
- Listyaningrum, Eunike Milasari, dkk. 2024. "Game Edukatif Sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online Anak Usia Dini di GKJ Salib Putih". *Communnity Development Journal* 5(1).
- Masitoh, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Surakarta: Universitas Terbuka.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2008. *Penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Musyarofah. 2016. "Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Aba IV Mangli Jember Tahun 2016". *Interdisciplinary Journal of Communication* 2(1).
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nurdin, Ismail. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media sahabat Cendekia.
- Nurhasanah, Siti dan Nurry Ayuningtyas Kusumastut. 2024. "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 11-12 Tahun". *Jurnal Kesehatan* 13(1).
- Padilah dan Nashrillah. 2024. "Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Perilaku Bahasa Anak Usia Dini di Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara". *Aş-şibyān Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(2).
- Putri, Azriasih dan Khadijah. 2024. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun". *Aulad: Journal on Early Childhood* 7(2)
- Qolbi, Zahratul. 2022. "Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini di Paud Islam Intan Insani Kota Bengkulu", *Journal On Teacher Education* 4(2).
- Rohayati, Titing. 2013. "Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini". *Jurnal Cakrawala Dini* 4(2).
- Sihaloho, Mega Sriulina, dkk. 2020. "Kajian *Game Online* Terhadap Anak di Bawah Umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi Kasus Pada Anak di Bawah Umur 12 Tahun)". *Jurna Holistik* 13(1).
- Silfiya, Sindi, dkk. 2024. "Analisis Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun pada Permainan Balok di TK Ulul Ilmi 2 Medan Marelan". *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(4).
- Sofia, Hanni dan Budhi Prianto. 2015. *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya pustaka
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supardi. 2014. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian: Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Susanti, Siti, dkk. 2019. “Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B TK Aisyiyah 2”. *Jurnal PAUD Agapedia* 3(1).
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2010. *Psikologi PAUD*. Yogyakarta: Aswaja Pedagogia.
- Syahran, R. 2015. “Ketergantungan Game Online dan Penanganannya”. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1(1).
- Syarofi, Muhammad dan Siti Nurul Aini Hidayah. 2024. “Pencegahan Ketergantungan Game Online pada Anak Usia Dini”. *Journal of Smart Community Service (JSCS)* 2(1).
- Ulya, Latifatul. 2021. “Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak”, *Jurnal Educatio FKIP Unma* 7(3).
- Wahidah, Anita Solihatul. 2021. “Pembentukan Karakter Sosial Anak Usia Dini: Di Lingkungan Keluarga, Sekolah Dan Komunitas”. *Investama: Jurnal Ekonomi & Bisnis* 5(2).
- Widyasari, Fernanda, dkk. 2022. “Perbedaan Kompetensi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Pada Keluarga Utuh Dan Tidak Utuh”. *Jurnal Kumara Cendekia* 10(1).
- Wulansari, Novie Anandya dan Lia Kurniawaty. 2024. “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun)”. *aş-şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(2).
- Yudhiarti, Ndaru Putri. 2023. “Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Usia 5 – 6 Tahun) di Tk Islam Pas Assakiinah Mantingan Kab Ngawi”. *Journal Fascho: Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(2).

Yusuf, Muri. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatif dan Penelitian Gabungan. Jakarta: Fajar Interpretama Mandiri.

Zahra, Annisa Dian. 2023. “Dampak Paparan Game Online Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal*

