



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan, berikut ini adalah beberapa hasil kesimpulan tersebut:

1. Orang tua memiliki berbagai pandangan mengenai manfaat dan resiko dari kegiatan bermain *game online* oleh anak usia sekolah dasar. Terdapat 3 manfaat utama dari bermain *game online* pada anak, yaitu sebagai media edukasi, media hiburan, dan untuk menjaga anak. Sedangkan resiko yang dikhawatirkan oleh orang tua juga terdiri dari 3 resiko utama yaitu resiko kesehatan, resiko konten, dan resiko kecanduan *game online*. Salah satu resiko yang menjadi kekhawatiran utama orang tua yang bekerja dan berasal dari ekonomi menengah kebawah adalah resiko kecanduan bermain *game online*.
2. Strategi mediasi orang tua yang paling banyak digunakan oleh orang tua yang bekerja adalah *active co-use* dan *time restriction*. Kemudian diikuti oleh strategi *monitoring*. Ketiga strategi yang sering digunakan oleh orang tua ini tidak digunakan sebagai satu strategi utama melainkan dikombinasi dengan strategi lainnya. Jadi, sebagai upaya mencegah kecanduan bermain *game online* pada anak, orang tua sering mengkombinasikan 2 sampai 3 strategi mediasi orang tua. Dalam

penelitian ini, strategi *technical restriction* tidak ditemukan penerapannya pada keluarga kelas menengah kebawah yang menjadi partisipan dalam penelitiannya.

3. Tantangan yang dialami oleh orang tua dalam penerapan strategi mediasi orang tua, terdiri dari 2 tantangan yaitu, tantangan dari anak dan tantangan dari keluarga. Tantangan dari anak meliputi adanya perlawanan dari anak terhadap strategi mediasi orang tua yang diterapkan oleh orang tua dan tantangan dari keluarga terletak pada perbedaan pola asuh antara orang tua dengan pasangan, nenek/kakek, dan asisten rumah tangga yang mengasuh anak sehari-hari saat orang tua bekerja di luar rumah.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memiliki beberapa masukan dan saran. Berikut ini adalah masukan dan saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu:

5.2.1. Saran Akademis

1. Sebaiknya penelitian selanjutnya menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik survei untuk mengetahui secara jelas strategi mediasi orang tua yang banyak diterapkan dalam keluarga serta melihat apakah penerapan strategi mediasi orang tua benar-benar efektif terhadap pembatasan dan pencegahan kecanduan bermain *game online* pada anak-anak usia 6-12 tahun.

2. Penelitian selanjutnya juga sebaiknya dapat mengembangkan penelitian mengenai penerapan strategi mediasi orang tua untuk membatasi atau mencegah resiko bermain *game online* lainnya selain resiko kecanduan bermain *game online*, seperti resiko gangguan belajar dan resiko kesehatan.

5.2.2. Saran Praktis

1. Saran praktis ini diberikan oleh peneliti kepada orang tua yang juga memiliki kekhawatiran akan resiko kecanduan bermain *game online* pada anak berusia 6-12 tahun. Hasil penelitian ini, dapat digunakan sebagai contoh bagi orang tua mengenai penerapan strategi mediasi orang tua seperti apa yang sesuai dalam keluarga dan efektif untuk membatasi atau mencegah kecanduan bermain *game online* pada anak usia 6-12 tahun.
2. Rendahnya penerapan strategi *technical restriction* dalam keluarga di Indonesia untuk membatasi atau mencegah kecanduan bermain *game online* membuktikan bahwa masih banyak orang tua yang kurang mengetahui tentang berbagai aplikasi *parental control* untuk mengawasi kegiatan bermain *game online* pada anak secara teknis. Saran praktis ini, ditujukan kepada pemerintah dan perusahaan pengembang berbagai aplikasi *parental control* untuk mendukung peningkatan pengetahuan orang tua mengenai aplikasi *parental control* dengan mengadakan berbagai seminar bagi orang tua. Agar

orang tua khususnya orang tua yang bekerja di luar rumah dapat lebih mudah mengawasi kegiatan bermain *game online* pada anak dari jarak jauh.