

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap praktik sosial anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah, maka peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan:

1. Faktor mengekang (*constraining*) praktik sosial anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah ini terdapat dari internal agen yang bermain *game online* warnet dalam jam sekolah, dari temuan peneliti dilapangan hal yang mengekang atau penghalang agen untuk melakukan pelanggaran terjadinya anak yang bermain *game online* warnet dalam jam sekolah ini ialah dari struktur penghambat peraturan yang ditegakkan pihak sekolah akan menjadi penghambat bagi anak yang melakukan pelanggaran di sekolah. Aturan yang diterapkan oleh pihak warnet terhadap anak bermain *game online* dalam jam sekolah memperbolehkan anak sekolah bermain *game online* kecuali mengganti seragam sekolah, dari pemerintah memberikan peringatan terhadap warnet yang melanggar aturan yang telah ditetapkan akan menyita barang-barang yang ada di warnet, dan sanksi yang diberikan oleh orang tua terhadap anak yang ketahuan bermain *game online* dalam jam sekolah.
2. Faktor memberdayakan (*enabling*) praktik sosial anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah, seperti yang telah diketahui ada beberapa faktor yang memberdayakan terjadi suatu praktik sosial yang

dilakukan berulang kali. Faktor yang mendukung terjadinya anak yang bermain *game online* warnet dalam jam sekolah ialah *pertama* sekolah sebagai struktur yang *enabling*, panggilan orang tua setelah 3 kali berturut-turut tidak hadir tanpa keterangan, pengambilan absen hanya 1 kali diawal kegiatan ekskul, petugas keamanan (satpam) yang lemah dan tidak tersedia kegiatan penggantinyang memadai ketika guru rapat, suasana belajar yang membosankan di sekolah. *Kedua* warnet sebagai struktur yang *enabling*, tersedia fasilitas hutang, warnet yang memberikan fasilitas seperti AC, kipas angin, minuman dan makanan ringan. *Ketiga* kontrol orang tua yang kurang terhadap aktifitas anak. *Keempat* warnet yang melindungi siswa dari razia satpolpp

#### 4.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat masih banyak kekurangan diberbagai upaya dalam menangani masalah praktik sosial anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah. Adapun saran yang diberikan penulis kepada beberapa pihak adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah terutama wali kelas lebih memperhatikan murid terutama guru yang mengajar setiap hari di kelas yaitu guru mata pelajaran, dan kedisiplinan sekolah harus di tegakkan agar anak tidak mudah untuk melanggar aturan yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah
2. Bagi orang tua anak yang bermain *game online* sebagai orang tua seharusnya membimbing dan mengarahkan anaknya supaya tidak terpengaruh terhadap *game online* dan lebih mengutamakan belajar dan

bersekolah untuk meningkatkan prestasi akademik di sekolahnya. Pengawasan dan kontrol orang tua sangat diperlukan bagi anak guna mendidik anak menjadi lebih baik

3. Untuk pemerintah Kota Padang, khususnya Dinas Pendidikan dalam menangani masalah anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah supaya memberikan penyuluhan dan pemberitahuan ke seluruh warnet-warnet agar tidak memperbolehkan anak yang dalam jam sekolah bermain *game online* di warnet baik itu memakai seragam sekolah maupun yang tidak memakai seragam sekolah.
4. Bagi anak yang bermain *game online*, sebaiknya lebih mengatur jadwal bermain *game online* dengan jadwal belajar karena untuk meningkatkan prestasi akademik untuk target yang lebih tinggi dan menyadari dampak dari permainan *game online*, karena anak merupakan generasi penerus bangsa
5. Bagi penjaga warnet tempat anak bermain *game online*, supaya tidak menerima anak bermain *game online* ketika dalam jam sekolah dan memakai seragam sekolah.

