

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai komunikasi orang tua dalam mengatasi kebiasaan bermain *game online* pada anak di Bukittinggi pada masa pandemi, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kecanduan *game online* pada anak di masa pandemi dapat dicegah melalui komunikasi diantara orang tua dan anak. Orang tua yang paham akan bahaya kecanduan *game online* akhirnya memikirkan berbagai cara agar anak mereka terhindar dari masalah tersebut. Pada keluarga dalam penelitian ini mencegah anak mereka agar terhindar dari kecanduan *game online* dengan cara yang pertama menjelaskan bahaya kecanduan kepada anak. Kedua menetapkan aturan dalam bermain. Ketiga memberikan jadwal harian untuk anak, dan keempat memberikan hukuman bagi anak ketika melanggar. Dalam hal ini komunikasi yang dilakukan oleh orang tua berupa pesan yang dapat mengatur perbuatan sang anak. Penyampaian pesan dilakukan secara konsisten tanpa tergesa-gesa dan memperhatikan komunikasi non verbal seperti intonasi dan mimik wajah.
2. Komunikasi yang dilakukan oleh orang tua kepada anak dalam mengatasi kebiasaan bermain *game online* di masa pandemi nantinya menghasilkan makna yang sama antara orang tua dan anak. Kesamaan makna yang dipahami oleh orang tua dan anak pada penelitian ini berhasil mencegah anak agar tidak mengarah kepada kecanduan ketika anak bermain *game online*. Adapun makna pengalaman

komunikasi antara orang tua dan anak dalam mengatasi kebiasaan bermain *game online* pada anak adalah orang tua dan anak sama-sama memahami bahaya akan kecanduan *game online*. Makna yang kedua adalah orang tua dapat membentuk sikap dan perilaku sang anak dengan melakukan komunikasi yang efektif.

5.2 Saran

1. Orang tua sebaiknya dapat menjaga intensitas komunikasi dengan anak-anak walaupun nantinya pandemi telah berakhir dan masing-masing anggota keluarga kembali disibukan dengan aktivitas mereka sendiri-sendiri. Karena anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan merupakan individu yang sangat mudah dipengaruhi oleh orang lain.
2. Selain mengetahui mengenai bahaya dari *game online* orang tua sebaiknya juga mencari informasi mengenai pengaruh buruk dari teknologi yang sangat berkembang pada saat sekarang ini, karena dampak buruk yang diberikan oleh teknologi khususnya *smartphone* sangat beragam jenisnya.
3. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti bagaimana komunikasi dalam sebuah keluarga dapat mengatasi kebiasaan bermain *game online* pada anak.