

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa anak-anak dapat dikategorikan kecanduan *game online* jika sudah bermain selama lebih dari 5 jam. Ketika bermain *game online*, anak hanya akan fokus terhadap *game* nya dan dapat melupakan segala hal dalam kehidupannya. Dalam hal ini, anak terkadang masih melampaui batasan yang telah ditentukan dalam bermain *game online*. Oleh karena itu, orang tua akan memberikan konsekuensi serta hukuman pada anaknya. Namun, pemberian hukuman sebaiknya tidak menggunakan cara kekerasan melainkan dengan cara lain, seperti mengambil *handphone* dan memotong waktu bermainnya. Dampak dari kecanduan *game online* meliputi lima aspek, yaitu aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

Untuk mengatasi masalah kecanduan *game online*, diperlukan pola komunikasi yang baik terhadap anak, yaitu melalui pola asuh yang diberikan oleh orang tua. Ada empat bentuk pola asuh, yaitu pola asuh otoriter, pola asuh permisif, pola asuh cuek dan pola asuh demokratis. Pola asuh bisa saja berbeda setiap harinya tergantung keinginan dan kemauan anak. Oleh karena itu, pola asuh yang dapat dijadikan opsi utama oleh orang tua adalah pola asuh demokratis, karena pola asuh ini memberikan kebebasan pada anak, namun tetap memberikan batasan yang sesuai dengan anak tersebut. Upaya yang bisa dilakukan oleh orang tua selain dengan menggunakan pola asuh untuk mengatasi anak mengalami kecanduan bermain *game online*, yaitu dengan mengalihkan anak tersebut ke kegiatan lain, seperti bermain di luar rumah dan berolahraga serta membatasi waktu bermainnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1. Bagi Para Orang Tua:

Peneliti berharap kepada para orang tua untuk dapat lebih sering berkomunikasi kepada anaknya, sehingga orang tua dapat lebih memahami bagaimana kondisi anaknya tersebut.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Peneliti berharap skripsi ini bisa menambah wawasan, keilmuan, pengetahuan serta dapat dijadikan sebagai referensi. Selain itu, peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk dapat memperluas penelitian terkait pola asuh orang tua serta keterkaitannya dengan kecanduan *game online* dan upaya menanggulangnya dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda serta teori yang lebih relevan di kemudian hari.