

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti pada BAB IV di atas, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak dirasa sangat penting, karena apabila perilaku *phubbing* dibiarkan pada anak dapat mempengaruhi kondisi psikis atau dalam kata lain dapat menurunkan kualitas relasi sekaligus mental anak yang salah satunya adalah depresi. Berikut kesimpulan yang diperoleh :

1. Dampak negatif *game online* pada anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang diantaranya adalah membuat anak menjadi terisolasi dari lingkungan sekitar, mengakibatkan perubahan emosi dan agresifitas serta mengakibatkan gangguan psikologis karena pikiran akan selalu tertuju pada *game online* yang dimainkan.
2. Perilaku *phubbing* pada anak yang bermain *game online* di RW 02 Kelurahan Pasarbatang diantaranya adalah keterputusan sosial, mengabaikan orang lain dan ketergantungan pada *handphone*
3. Peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak di RW 2 Kelurahan Pasarbatang diantaranya adalah melalui pembatasan waktu anak dalam bermain *game online*, selektif dalam memilih teman bermain anak serta sabar dalam menasehati dan melatih anak untuk dapat bertanggung jawab terhadap segala sesuatu.

#### **B. Saran**

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dampak negatif *game online* dapat mengakibatkan perilaku *phubbing* apabila kurangnya peran orang tua dalam mengawasi anaknya dalam bermain *game online*. Sehingga peneliti memiliki saran sebagai berikut :

1. Untuk meminimalisir dampak negatif *game online* pada anak perlu dibatasi waktu bermain *game online* sehingga tidak membuat anak menjadi terisolasi dari lingkungan sekitar, tidak mengakibatkan perubahan emosi dan agresifitas serta tidak mengakibatkan gangguan psikologis karena pikiran yang selalu tertuju pada *game online*.
2. Untuk mengatasi perilaku *phubbing* pada anak yang bermain *game online* maka diperlukan peran orang tua agar tidak terjadi hal yang lebih buruk pada kesehatan mental anak. Contohnya seperti mengajak anak untuk kembali bersosialisasi dengan teman dilingkungannya dan membatasi anaknya dalam bermain *game online* dengan memberikan batas waktu yang telah ditentukan, orang tua juga harus mengajarkan sikap disiplin dan tegas kepada anaknya terutama dalam bermain *game online* serta senantiasa selalu mendampingi juga menjalin komunikasi yang baik.
3. Peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak dirasa sangat penting sehingga pada orang tua yang sibuk bekerja dan tidak memiliki waktu untuk mengawasi anaknya dirumah ketika bermain *game online*, maka dapat diatasi dengan cara lain seperti mengikutsertakan anaknya kedalam aktifitas diluar sekolah yang positif seperti ekstrakurikuler olahraga maupun lainnya, juga bisa dengan cara menitipkan anaknya pada saudara namun meminta tolong untuk membatasi waktu anak bermain *game online*.