

# **BAB V**

## **PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan pada penelitian ini yang dilakukan pada lima informan di Sekolah Dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan bahwa ketika mereka bermain gim daring berdampak pada komunikasi mereka terbagi menjadi dua dampak positif dan dampak negatif dampak negatif gim daring pada komunikasi anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, kecanduan, dan ketergantungan menimbulkan perilaku malas dan emosi waktu bermain tidak terkontrol bisa menghabiskan berjam-jam demi bermain gim daring. Sedangkan dampak positif bermain gim daring pada komunikasi anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu menambah pertemanan, mempelajari Bahasa asing dan mampu memanfaatkan teknologi *gadget*

Anak yang terlalu asik dengan gim akan berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang kurang lebih juga keluarga. Kurangnya komunikasi bisa berdampak buruk bagi sosial anak. Dimana seharusnya di usia anak wajib lebih banyak bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar dan di usia ini anak seharusnya anak bisa mengasah kemampuan bersosialisasi dengan baik di lingkungan. Sehingga gim tersebut akan memberikan dampak pada mereka. Sebagai berikut:

#### **1. Dampak Positif Gim pada Komunikasi Anak**

##### **1. Menambah Pertemanan**

Bahwa bermain gim daring dapat membantu anak Sekolah Dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan berteman yang baik, sehingga membuat anak semakin berkembang kemampuan bersosialisasi baik terhadap lingkungan sekitarnya maupun dalam gim daring yang sering ia mainkan. Hal ini disebabkan karena anak berinteraksi dengan pemain gim daring tanpa membedakan tempat asal dari orang yang diajak berteman di dalam gim daring tersebut.

## 2. Mempelajari Bahasa Asing

Bermain gim daring dapat membantu anak Sekolah Dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan belajar bahasa asing ketika anak merasa percaya diri, juga membuat anak memiliki konsep diri yang baik. Hal ini menjadi faktor yang mendukung saat dia dewasa kelak. Ketika kemampuan itu di terapkan hingga dewasa, juga akan menyebabkan anak memiliki pemahaman sosial yang baik. Efeknya anak menjadi pribadi yang mudah bergaul dan punya banyak teman. Sehingga ke depan, ia akan mempunyai relasi yang baik pula.

## 3. Mampu Memanfaatkan Teknologi *Gadget*

*Gadget* dapat membantu anak Sekolah Dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan, dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan.

## **2. Dampak Negatif Gim pada Komunikasi Anak**

### 1. Kecanduan dan Ketergantungan

Bahwa gim daring dapat membawa dampak anak-anak Sekolah Dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan anak ketika bermain gim akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar dan menghiraukan tugas-tugas yang di berikan oleh guru.

### 2. Waktu Bermain Tidak Terkontrol

Bahwa ketika anak-anak JakaSetia VI bermain mereka saat bermain gim daring bisa menghabiskan waktu 1 sampai 6 jam cenderung memainkan gim satu ini hingga menghabiskan banyak waktu ketika bermain dan mengabaikan lingkungan sekitar karena serunya bermain gim daring

### 3. Menimbulkan Perilaku Malas Dan Mudah Emosi

Bahwa anak-anak Sekolah Dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan ketika mereka bermain gim mereka akan fokus kepada gim daring saja yang membuat mereka jadi malas dalam belajar dan suka kesal ketika saat mereka bermain gim kalah.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai dampak bermain gim daring pada komunikasi anak Sekolah Dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan, maka peneliti memberikan beberapa saran untuk beberapa pihak :

1. Untuk anak Sekolah Dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan. Diharapkan mengatur waktu belajar dan waktu bermain menyadari dampak negatif dari kecanduan gim daring berteman dengan orang yang baik dan memiliki tujuan hidup.
2. Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian yang ada agar dapat meningkatkan kualitas penelitian.
3. Bagi orang tua, Orang tua melakukan tindakan-tindakan efektif terhadap anak, seperti mengatur batas waktu bermain gim daring agar anak tidak kecanduan gim daring orang tua harus melarang anak apabila anak tersebut sudah kecanduan gim daring.



