

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil analisis data yang telah diolah menggunakan *Statistical software suite* (SPSS) 26 dalam penelitian berjudul “Pengaruh Intensitas Komunikasi Orang Tua terhadap Perilaku Sosial Anak Pecandu Game Online Mobile Legends pada Anggota Organisasi E-Sport Amikom Yogyakarta” dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah, diketahui intensitas komunikasi orang tua terhadap perilaku sosial anak memiliki hubungan yang kuat diperoleh dari hasil uji koefisien korelasi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,673, dengan nilai signifikansi 0,000. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas komunikasi orang tua dan perilaku sosial anak ($0,000 < 0,05$). Selain itu, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R^2 sebesar 0,453 atau 45,3%, yang berarti bahwa intensitas komunikasi orang tua memberikan kontribusi sebesar 45,3% terhadap perilaku sosial anak pecandu game online Mobile Legends, sedangkan 54,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh persamaan $Y = 3,099 + 0,479X$. Koefisien regresi sebesar 0,479 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan intensitas komunikasi orang tua akan diikuti oleh peningkatan perilaku sosial anak sebesar 0,479 satuan.

Dalam pengujian hipotesis secara parsial (uji t), diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, intensitas komunikasi orang tua berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku sosial anak.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberi beberapa saran sebagai berikut:

1. **Saran bagi Orang Tua:** Diharapkan dapat meningkatkan intensitas komunikasi dengan anak, tidak hanya dalam bentuk pengawasan, tetapi juga melalui dialog yang terbuka, hangat, dan suportif. Orang tua disarankan untuk menyediakan waktu khusus untuk berinteraksi, mendengarkan keluhan anak, serta membangun kedekatan emosional.
2. **Saran bagi Mahasiswa dan Organisasi E-Sport:** Diharapkan mampu mengelola waktu bermain game secara seimbang dengan aktivitas sosial di dunia nyata. Organisasi e-sport juga disarankan untuk tidak hanya fokus pada aspek kompetitif, tetapi turut menghadirkan program pembinaan karakter, kegiatan sosial, dan edukasi literasi digital yang mendorong anggotanya tetap aktif secara sosial dan komunikatif di lingkungan keluarga maupun masyarakat.
3. **Saran bagi Peneliti Selanjutnya:** Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variabel lain, seperti kualitas komunikasi, pola asuh orang tua, kontrol diri, atau dukungan sosial sebagai variabel mediasi atau moderasi. Selain itu, penelitian dapat diperluas dengan metode campuran (*mixed methods*) atau pendekatan kualitatif agar mampu menggali lebih dalam dinamika komunikasi keluarga dan pengalaman subjektif anak pecandu *game online*.