

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai Peran Bimbingan Orang Tua Bagi Remaja Yang Bermain *Game Online* Di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kondisi Psikologi Remaja yang Bermain *Game Online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko, terbagi menjadi tiga, diantaranya sebagai berikut:
 - a. Kemalasan bagi remaja
 - b. Interaksi dengan keluarga terganggu
 - c. Emosi yang tidak stabil
2. Dampak Positif dan Dampak Negatif Bagi Remaja yang Bermain *Game Online* Di Dukuh Pondok Desa Karangnongko
 - a. Dampak Positif
 - 1) Mempererat tali silaturahmi
 - 2) Interaksi dalam *game online*
 - 3) Menimbulkan perasaan bahagia
 - b. Dampak Negatif
 - 1) Dari segi waktu
 - 2) Dari segi kesehatan
 - 3) Dari segi keuangan
3. Peran Orang Tua dalam Membimbing Remaja yang Bermain *Game Online* Di Dukuh Pondok Desa Karangnongko

Peran orang tua dalam memberikan bimbingan pada remaja di Dukuh Pondok Desa Karangnongko dengan cara memberikan nasehat, teguran, dan mengingatkan anak agar tidak terlalu lama bermain *game*, serta memberikan kesibukan agar anak dapat bertanggung jawab sesuai dengan yang dijalankannya sebagai seorang remaja.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian dan observasi, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Remaja, perlu adanya kesadaran bagi remaja karena bermain *game online* dapat memberikan dampak yang buruk bagi diri sendiri dan bagi keluarga. Dampak-dampak yang

didapat tidak hanya secara psikologis, melainkan kesehatan juga akan menurun.

Bagi Orang Tua, perlu adanya ketegasan dalam bertindak agar anak tidak selalu membantah saat bermain *game online*, dan memberikan efek jera pada anak agar tidak mengulangi perbuatannya lagi.

