

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Peran bimbingan Ortu#1 yang bekerja sebagai tukang pandai besi, Ortu#2 yang bekerja sebagai pedagang, Ortu#3 yang bekerja sebagai tukang tambal ban dan Ortu#4 yang bekerja sebagai pedagang terhadap anak remaja pengguna *gadget* untuk *game online* yang terdapat di Dusun Godang, hampir keseluruhan orang tua belum melaksanakan peran bimbingannya dengan semaksimal mungkin. Karena dari keempat subyek orang tua terdapat masalah dalam membimbing anak remajanya dan hanya Ortu#5 yang pekerjaannya serabutan tidak memiliki masalah dalam membimbing anak remajanya.
2. Ortu#1 yang bekerja sebagai tukang pandai besi, Ortu#2 yang bekerja sebagai pedagang, Ortu#3 yang bekerja sebagai tukang tambal ban dan Ortu#4 yang bekerja sebagai pedagang merasakan dampak negatif setelah anak remajanya mulai bermain *game online*. Ortu#5 yang pekerjaannya serabutan tidak merasakan dampak negatif yang terjadi pada anak remajanya.
3. Ortu#1 yang bekerja sebagai tukang pandai besi, Ortu#2 yang bekerja sebagai pedagang, Ortu#4 yang bekerja sebagai pedagang memiliki hambatan dalam membimbing anak yang disebabkan masalahnya

muncul dari anak remajanya. Ortu#3 yang bekerja sebagai tukang tambal ban memiliki hambatan untuk membimbing anak yang disebabkan oleh dirinya sendiri karena ortu#3 kurang memberi bimbingan kepada anak remajanya. Ortu#5 yang pekerjaannya serabutan tidak memiliki hambatan dalam membimbing anak remajanya.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian ini maka diketahui bahwa banyak dampak negatif yang terjadi pada anak remaja pengguna *gadget* untuk *game online*. Oleh karena itu, harusnya orang tua melakukan peran bimbingan dan pengawasan yang lebih terhadap anak remajanya agar hal tersebut tidak mengganggu perkembangan serta masa depan anak remajanya.

Selain itu, kepada pemerintah sekitar dapat melakukan sosialisasi mengenai cara bimbingan yang harus dilakukan orangtua terhadap anaknya yang bermain *game online*. Memberikan sosialisasi juga kepada orangtua yang kurang mengetahui alat komunikasi canggih jaman sekarang, agar tidak mudah terkena tipu daya oleh anaknya sendiri.