

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang bimbingan orang tua dalam mencegah remaja kecanduan *game online* di Jorong Tanjung Balik Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok, maka dapat diambil kesimpulan dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Bentuk bimbingan orang tua melalui metode pembiasaan dalam mencegah remaja kecanduan *game online* yang ditemukan: bahwa orang tua membiasakan anaknya untuk melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat baginya. Seperti menggunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhan dan menerapkan batasan penggunaan *gadget* pada remaja.
2. Bentuk bimbingan orang tua melalui metode keteladanan dalam mencegah remaja kecanduan *game online* yang ditemukan: orang tua memberikan contoh dampak dari penggunaan *gadget* secara berlebihan dengan harapan agar remaja menjadi lebih bijak dalam menggunakan *gadget*. Orang tua dengan mengajak untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat seperti shalat tepat waktu dan mengajak anak untuk mengadakan maghrib mengaji.
3. Bentuk bimbingan orang tua melalui metode nasehat yang ditemukan: orang tua menasehati dan mengarahkan anaknya untuk melakukan hal yang positif dan baik untuknya orang tua juga memberikan teguran apabila anaknya berbuat kesalahan dan suatu perbuatan yang tidak disukai oleh orang tuanya.

4. Bentuk bimbingan orang tua melalui metode perhatian dan pengawasan yang ditemukan: a) orang tua membatasi pergaulan anaknya dengan anak yang nakal dengan tujuan agar anaknya terhindar dari perilaku yang tidak terpuji dari lingkungan pertemanan yang kurang sehat, b) orang tua selalu mengawasi setiap kegiatan yang dilakukan anaknya serta mengawasi lingkungan pertemanannya, c) orang tua selalu memeriksa *gadget* secara berkala untuk melihat apa saja yang dilihat anaknya pada *gadget* tersebut dan melihat ada atau tidaknya aplikasi *game online*.

Bimbingan orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* sudah dilakukan oleh orang tua, namun permasalahan tersebut bisa saja terjadi karena masih adanya fenomena lainnya yang terjadi di lingkungan masyarakat.

B. Saran

Penelitian yang dilakukan ini sekiranya dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan beberapa saran mengenai penelitian yang dilakukan yaitu:

Anak remaja diharapkan untuk lebih bijak dalam menggunakan *gadget* karena dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan akibat penggunaan *gadget* terlalu berlebihan

Orang tua diharapkan mampu mengalihkan perhatian anaknya dengan cara memberikan kegiatan yang lebih bermanfaat, serta memberikan pengawasan yang optimal kepada anaknya.

Berhubung belum semua aspek yang tentang bimbingan orang tua terdapat dalam penelitian ini, maka diharapkan kepada peneliti selanjutnya

bisa lebih memperluas informasi mengenai bimbingan orang tua terhadap anaknya dalam kehidupan sehari-hari. Jadi orang tua mengawasi dan memperhatikan dengan siapa saja anaknya berteman karena setiap lingkungan pertemanan yang dihadapi anak juga bisa berdampak pada sikap dan perilakunya, tidak menutup kemungkinan anak juga bisa meniru setiap perilaku teman-temannya, maka dari itu orang tua harus bisa membatasi anak bermain dengan teman yang bermain *game online* dan anak yang nakal



DAFTAR PUSTAKA

- A, Yusuf, Muri. 2019. *Metode Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia Group) hal 369.
- A, R, Fitri. 2012. Regulasi Emosi Odapus (Orang dengan Lupus atau Systematic lupus Erythematosus). *Jurnal Psikologi*, (Vol. 08, No. 01).
- Arsini, Yenti. 2023. Pentingnya Perang Orang Tua Dalam Perkembangan Psikologis Anak, *Jurnal Mudabbir*; (Vol. 3. No. 2)
- Azwar, Agus. 2019. faktor-faktor yang Menjadi Penyebab Kenakalan Remaja, *Jurnal Hukum Tri pandang*, (Vol 5. No 1) hal 7.
- Castronova, Edward. 2006. *"Syntehetic Worlds: The Business and Culture of Online Games. University Of Chicago Press"*.
- Chairunnisa. 2022. *"Mengenal game online, pengertian, industri hingga jenisnya"*
- Channel, Sindonews. 2024. *Perkembangan Permainan game Online dikalangan masyarakat*.
- Cholid, Narbuto & Ahmadi, Abu. 2004. *Metode Penelitian*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Djamarah, Syaiful, B. 2004. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga*, (Jakarta: Rineka Cipta, Cet, Ke-1) hal.24
- E, Novrialdy. 2019. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya". Padang: Universitas Negeri Padang. *Jurnal Buletin Psikologi*, Vol, 27. No 2, hal 147.
- Fadila, Erida. 2022. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku remaja, *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*. (Vol 1 No.2) hal 18.
- Gordon, Thomas. 1996. *Mengajar Anak Berdisiplin Diri di Rumah dan Di sekolah*, (Gramedia Pustaka Utama: Jakarta).
- Hidayah, Rifa & Mu'awanah, Elfi. 2012. *Bimbingan Konseling Islami di Sekolah Dasar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara), hal 54
- J, M. Benedicta, Y. V. I, Sherley. 2020. Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar, *Jurnal Holistik*, (Vol.12, No. 2).

- Jawas, Y. 2008. *Prinsip Dasar Islam Menuntut Al-Qur'an dan As-sunnah yang shahih*. (Bogor: Penerbit Pustaka At-Taqwa).
- Jayanti, Dian, D. 2023. *Batasan Tanggung Jawab Orang Tua Kepada Anak Yang Sudah Dewasa*.
- Lukman. 2021. Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain PUBG, *Jurnal Universitas Negeri Makasar*. hal 80.
- Lestari, Sri. 2012. *Psikologi Keluarga dalam Penanaman Nilai, Penanganan Konflik dalam Keluarga*, (Jakarta: Kencana) hal 57.
- M, Munajjid, A. 2011. *Bahaya Gamo*. (Bandung: Aqwam Jembatan Ilmu) hal 126.
- Muhdi, Ali. 2018. *Trend Pilihan Ideal Orang Tua terhadap Pesantren*. (Yogyakarta: Lontar).
- Muhyidin, Muhammad. 2006. *Buku Pintar Mendidik Anak Soleh dan Solehah Sejak Dalam Kandungan Sampai Remaja*. (Jogjakarta: Diva Press) hal 515-520.
- Moleong. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya), hal 136.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. Kecaduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahan, dalam *Jurnal Buletin Psikologi*, (Vol. 27, No 4) hal 152
- Nowack. W. J. 2008. *Psychiatric Disorders Associated With Epilepsy*, (eMedicine Specialities. WebMD)
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. (Bandung: Alfabeta) hal 65.
- Sudjono, Anas. 2014. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta) hal 50.
- Sugiyono. 2016. *Cara mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*, (Bandung: Alfabeta CV)
- Suryanto, Bagong dan Sutimah. 2010. *Metode Penelitian Sosial*. (Jakarta: Kencana).
- Ulfa, Mimi. 2017. Effect of Addiction Online Game Center, *Jurnal Fisip* 4, (no 1). hal.1-13.

Windasari, Evi. 2017. Upaya Pengurus Pesantren Baitul Mu'minin Dalam Membina Etika Bertutur Kata, *Jurnal Al Tarbawi Al Haditsah*, (Vol.1 No. 2) hal 4.

Zulkifli, L. *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarta Mediatama 1986) hal 31-32.

