

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini, peneliti menyimpulkan jawaban-jawaban dari permasalahan penelitian. Selanjutnya akan dikemukakan saran teoritis dan praktis yang diharapkan dapat berguna bagi penelitian selanjutnya.

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini mengenai hubungan keberfungsian keluarga dengan *problematic online game use* pada remaja sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan negatif antara keberfungsian keluarga dengan *problematic online game use* pada remaja. Artinya, semakin tinggi keberfungsian keluarga maka semakin rendah *problematic online game use* pada remaja, dan sebaliknya.
2. Sebagian besar *problematic online game use* pada remaja berada pada kategori rendah. Artinya, remaja memiliki resiko yang rendah dalam *problematic online game use* dimana remaja tidak bermain *game online* secara berlebihan sehingga remaja tidak mengalami kesulitan dalam kehidupan sehari-hari seperti aktivitas sekolah, rumah, bekerja dan aktivitas sehari-hari lainnya.
3. Sebagian besar remaja memiliki keberfungsian keluarga yang berada pada kategori tinggi. Artinya, keberfungsian keluarga remaja di Kota Padang berfungsi secara efektif yang dilihat dari persepsi remaja yang cenderung

bagus mengenai pemecahan masalah didalam keluarga, menunjukkan ekspresi emosi yang tepat dan sesuai konteks, memberikan dukungan satu sama lain, komunikasi yang jelas dan langsung, dan adanya kontrol perilaku yang fleksibel. Namun yang perlu ditingkatkan yaitu dalam pembagian peran yang jelas dan tanggung jawab masing-masing anggota keluarga yang terjaga dengan baik.

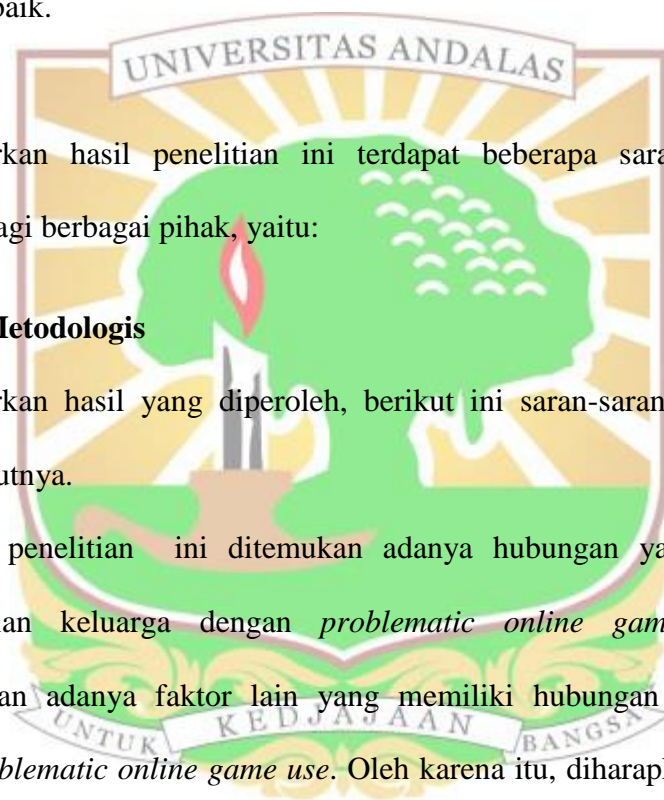
5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat beberapa saran yang menjadi pertimbangan bagi berbagai pihak, yaitu:

5.2.1. Saran Metodologis

Berdasarkan hasil yang diperoleh, berikut ini saran-saran penelitian untuk penelitan selanjutnya.

1. Hasil dari penelitian ini ditemukan adanya hubungan yang lemah antara keberfungsian keluarga dengan *problematic online game use*. Hal ini membuktikan adanya faktor lain yang memiliki hubungan yang lebih kuat dengan *problematic online game use*. Oleh karena itu, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menghubungkan *problematic online game use* dengan faktor lain, seperti tekanan teman sebaya, kesepian, harga diri dan variabel lainnya untuk melihat faktor yang memiliki korelasi kuat dengan *problematic online game use*.



2. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu peneliti tidak meneliti tentang jumlah yang dihabiskan remaja untuk bermain *game online*. Oleh karena itu, diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar dapat meneliti jumlah yang dihabiskan remaja untuk bermain *game online* dan dapat menjelaskan kriteria remaja yang termasuk bermain *game online* secara normal dan mana yang tergolong ke dalam *problematic online game use*.

5.2.2. Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, berikut saran-saran penelitian untuk orang tua, dan remaja.

1. Bagi Remaja
 - a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di Kota Padang berada pada kategori rendah atau beresiko rendah dalam *problematic online game use*. Namun tidak menutup kemungkinan *problematic online game use* pada remaja akan menjadi lebih tinggi. Maka dari itu diharapkan remaja dapat mengontrol diri mereka agar tidak bermain *game online* secara berlebihan.
 - b. Remaja diharapkan untuk melakukan kegiatan alternatif seperti mengembangkan bakat dan minat remaja, sehingga remaja disibukkan pada kegiatan tersebut. Hal ini dapat mengalihkan fokus remaja dari bermain *game online* menjadi kegiatan yang bermanfaat.

2. Bagi Orang Tua

- a. Orang tua diharapkan selalu memberikan kasih sayang, perhatian, dan pengawasan kepada remaja yang bermain *game online* agar remaja terhindar dari bermain *game online* yang berlebihan.
- b. Orang tua juga diharapkan selalu menjaga komunikasi dengan remaja, membantu pemecahan masalah yang remaja hadapi dan mengontrol perilaku remaja dengan membuat peraturan mengenai bermain *game online* dengan melibatkan remaja terlibat dalam pembuatan aturan tersebut.
- c. Walaupun remaja di Kota Padang berada pada resiko rendah, tetapi tidak menutup kemungkinan remaja akan bermain *game online* berlebihan jika tidak diberikan pengawasan dan kontrol aktivitas remaja. Oleh karena itu, diharapkan orang tua tetap mengawasi aktivitas sehari-hari remaja, lingkungan dan permainan *game online* remaja

