

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi atau hubungan positif antara pola asuh permisif dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa ($r = 0,581$; $p = 0,001$; $p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara pola asuh permisif dengan kecanduan *game online*. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah didapat maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan yaitu ada hubungan yang positif antara pola asuh permisif dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa, dimana semakin tinggi tingkat pola asuh permisif maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online*, begitu pula sebaliknya semakin rendah tingkat pola asuh permisif maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa. Koefisien determinasi (R^2) yang telah diperoleh dalam penelitian ini sebesar 0,338. Hal ini menunjukkan bahwa variabel pola asuh permisif memberikan sumbangan sebesar 33,8% terhadap variabel kecanduan *game online*, sisanya sebesar 66,2% disebabkan oleh hal lain.

Hasil kategorisasi pada variabel pola asuh permisif dan kecanduan *game online* pada mahasiswa, pola asuh permisif dibagi menjadi tiga kategorisasi yaitu kategori tinggi dengan tingkat presentasi yang rendah dengan jumlah 0 orang (0%), kategori sedang 29 orang (22,3%), dan kategori rendah dengan jumlah orang 101 (77,69%). Maka dapat disimpulkan bahwa pola asuh permisif pada mahasiswa dalam penelitian ini berada pada kategori rendah. Sedangkan subjek penelitian

kecanduan *game online* masuk dalam kategori tinggi, dilihat dari hasil kategorisasinya kecanduan *game online* dengan tingkat presentasi yang tinggi dimana terdapat 65 orang (50%), kategori sedang terdapat 39 orang (30,00%) dan kategori rendah terdapat 26 orang (20,00%). Maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* pada mahasiswa sebagian besar berada pada tingkat yang tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, peneliti ingin mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan bisa memberikan pengasuhan yang baik lagi pada mahasiswa. Orang tua diharapkan bisa lebih lagi meningkatkan kontrol terhadap anak dan lebih aktif dalam pengambilan keputusan yang ingin dilakukan oleh anak. Agar bisa lebih terkontrol lagi waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

2. Bagi pemain *game online*

Bagi pemain *game online* diharapkan bisa mengontrol diri dan juga dapat mengatur waktu saat bermain *game online*. Pemain diharapkan bisa lebih selektif lagi dalam menentukan waktu bermain *game online*, agar pemain mampu mengendalikan batas waktu pemakaian *game online*.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang mempunyai minat untuk melakukan penelitian yang sama atau ingin mengembangkan penelitian ini disarankan untuk meneliti terkait dengan subjek mahasiswa yang tinggal bersama orang tua dan yang tidak tinggal bersama orang tua.