

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama. Hal tersebut menunjukkan bahwa orang tua dengan gaya asuh yang membebaskan anak dalam menentukan perilaku atau tanpa kontrol cenderung dapat membuat anak menjadi kecanduan dalam bermain *game online* pada. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin pola asuh permisif orang tua maka semakin tinggi kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama. Sebaliknya, semakin rendah pola asuh permisif orang tua, maka semakin rendah kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama. Pola asuh permisif orang tua memiliki kontribusi 28% terhadap kecanduan bermain *game online* yang dialami remaja sekolah menengah pertama dan sisanya 72% berhubungan dengan faktor-faktor lain, seperti: kurang perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan dan Lingkungan.

Pada hasil kategorisasi dapat disimpulkan bahwa secara umum remaja sekolah menengah pertama memiliki kecanduan bermain *game online* pada kategori sedang dengan jumlah 37 orang (52,9%). Sedangkan pola asuh permisif orang tua yang dimiliki remaja sekolah menengah pertama secara umum juga berada pada kategori sedang dengan jumlah 54 orang (77,1%). Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* dan pola asuh

permisif orang tua pada remaja sekolah menengah pertama mayoritas berada pada kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan

beberapa saran, yaitu:

1. Bagi Orang Tua Remaja Sekolah Menengah Pertama

Bagi orang tua, peneliti berharap untuk dapat memahami penerapan pola asuh yang baik bagi remaja, agar remaja dapat berkembang sesuai yang diharapkan. Orang tua disarankan untuk menghindari pemberian pola asuh permisif secara berlebihan kepada anak remaja karena tipe pola asuh permisif dapat berpengaruh terhadap kedisiplinan anak dalam menjalankan perilaku di kehidupan sehari-hari. Orang tua juga diharapkan untuk memberikan penjelasan kepada anak mengenai *game online*, bahwasanya *game online* hanya sebatas hiburan saja bukan untuk dilakukan secara terus-menerus dan mengganggu aktivitas yang seharusnya dilakukan, agar para remaja mampu mengendalikan dan membatasi perilaku di dalam pemakaian *game online*.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti yang berminat untuk penelitian sejenis atau mengembangkan penelitian, sebaiknya peneliti selanjutnya dapat juga memperhatikan faktor-faktor lain seperti faktor kurang perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan dan

lingkungan yang dapat mempengaruhi kecanduan bermain *game online*, karena dalam penelitian ini pola asuh permisif orang tua hanya memengaruhi kecanduan bermain *game online* sebesar 28%, sedangkan sisanya 72% dipengaruhi oleh faktor lainnya.