

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Ada hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa. Semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah kecanduan *game online* pada siswa. Sebaliknya, semakin rendah kontrol diri, maka semakin tinggi kecanduan *game online* pada siswa. Siswa yang memiliki kontrol diri tinggi akan mampu mengarahkan perilakunya ke arah yang bermanfaat. Kontrol diri yang dimiliki individu membantu dalam mengatasi masalah yang berhubungan dengan menahan keinginan atau dorongan sesaat yang bertentangan dengan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma sosial seperti bermain *game online* secara terus menerus. Berdasarkan hasil penelitian bahwa siswa kelas X salah satu SMK di Yogyakarta memiliki kontrol diri yang sedang sehingga hal ini dapat mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada siswa. Apabila kontrol diri rendah maka akan bermunculan masalah-masalah perilaku salah satunya adalah kecanduan *game online*.

Ada hubungan positif antara persepsi pola asuh permisif *indulgent* dengan kecanduan *game online* pada siswa. Semakin tinggi persepsi pola asuh permisif *indulgent*, maka semakin tinggi kecanduan *game online* pada siswa. Sebaliknya, semakin rendah persepsi pola asuh permisif *indulgent*, maka semakin rendah kecanduan *game online* pada siswa. Pola asuh permisif *indulgent* yang diterima

siswa nampak pada aspek-aspek seperti orangtua memberikan sedikit kontrol terhadap anak, orangtua menerapkan disiplin yang kurang ketat terhadap anak, dan memberikan kebebasan kepada anak dalam mengambil keputusan. Hal ini menyebabkan anak melakukan apa saja sesuai dengan keinginan hatinya, tanpa pengawasan yang cukup dari orangtua. Anak yang diasuh dengan pola asuh permisif *indulgent* tidak memahami apakah perilakunya benar atau salah. Kelemahan orangtua dan tidak konsistennya disiplin yang diterapkan membuat anak tidak terkendali, dan bertindak seenaknya sendiri. Kurangnya kendali orangtua dan pemberian hukuman kepada anak dapat mendorong anak untuk terlibat dan melanjutkan perilaku bermain *game online* secara berlebihan.

Ada hubungan antara kontrol diri dan persepsi pola asuh permisif *indulgent* dengan kecanduan *game online* pada siswa. Semakin rendah kontrol diri dan semakin tinggi persepsi pola asuh permisif *indulgent*, maka kecanduan *game online* tinggi mahasiswa. Sebaliknya, Semakin tinggi kontrol diri dan semakin rendah persepsi pola asuh permisif *indulgent*, maka kecanduan *game online* rendah mahasiswa. Persepsi pola asuh permisif *indulgent* dan kontrol diri bersinergi membentuk kontrol diri yang rendah bagi anak karena kedua variabel ini akan saling bersinergi membentuk kepribadian anak yang memiliki kontrol diri yang rendah. Orangtua yang menggunakan pola asuh permisif *indulgent* akan menetapkan sedikit batasan terhadap pergaulan anak, membiarkan anak melakukan apa saja yang diinginkan, dan cenderung memanjakan anak sehingga membuat anak tidak pernah belajar mengendalikan perilaku dan selalu mengharapkan keinginannya dituruti. Jadi kontrol diri terbentuk melalui proses

belajar dari masa kanak-kanak hingga dewasa pola asuh yang diterapkan orangtua dengan cara kurang memberi kontrol terhadap semua kegiatan yang dilakukan oleh anak, dan tidak menegur ketika anak melakukan kesalahan sehingga anak sulit belajar untuk mengendalikan diri dan pada akhirnya anak akan terus melakukan semua hal yang disukai seperti mengalami kecanduan terhadap *game online*. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui sumbangan variabel kontrol diri dan persepsi pola asuh permisif *indulgent* secara bersama-sama terhadap kecanduan *game online* sebesar 38,7%, dengan demikian sebesar 61,3% kecanduan *game online* dipengaruhi oleh variabel lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, beberapa saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Melihat hasil penelitian kecanduan *game online* pada siswa yang tergolong tinggi dan kontrol diri dalam kategori sedang maka disarankan kepada siswa untuk meningkatkan kontrol diri dengan menetapkan batasan waktu dalam bermain *game online*, fokus terhadap tujuan yang ingin dicapai, mempertimbangkan dalam memilih tindakan yang bermanfaat, belajar menahan keinginan agar tidak mudah terpengaruh terhadap perbuatan yang menimbulkan kesenangan sesaat seperti bermain *game online* hingga lupa waktu.

2. Bagi Orangtua

Agar orangtua menerapkan pola asuh secara fleksibel dan tidak terus menerus menggunakan pola asuh yang bersifat permisif *indulgent* yang membiarkan anak melakukan apa saja yang diinginkan tanpa kontrol yang cukup dari orangtua. Orangtua juga diharapkan memberikan kontrol yang baik dalam hal penggunaan *game online* dan mengawasi pola bermain *game online* pada anak agar penggunaan permainan *online* yang berlebihan dapat ditanggulangi. Orangtua juga diharapkan memberikan perhatian serta informasi tentang dampak yang dapat ditimbulkan akibat bermain *game online* secara berlebihan kepada anak

3. Bagi sekolah

Berdasarkan hasil penelitian dengan hasil kecanduan *game online* dalam kategori tinggi, maka diharapkan kepada guru untuk terus memotivasi sebagai pendorong dengan cara menerapkan peraturan yang tegas kepada siswa agar siswa memiliki kontrol diri yang baik karena kontrol diri mempunyai peran penting dalam mengarahkan perilaku siswa ke arah yang bermanfaat.

4. Bagi peneliti lain

Penelitian sebaiknya tidak hanya dilakukan pada kelas X saja, karena kemungkinan kelas XI dan XII juga mempunyai permasalahan yang berkaitan dengan bermain *game online* secara berlebihan. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang kecanduan *game online* hendaknya memilih variabel bebas selain kontrol diri dan persepsi pola asuh permisif *indulgent*. Sumbangan variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini sebanyak 61,3%.