

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan positif antara pola asuh permisif dengan kecanduan *game online* pada remaja. Hal ini ditunjukkan dengan korelasi  $r_{xy} = 0,268$  dengan taraf signifikansi 0,004 ( $p < 0,05$ ). Hal ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan ada hubungan positif antara pola asuh permisif dengan kecanduan *game online* pada remaja. Semakin tinggi pola asuh permisif maka semakin tinggi kecanduan *game online* pada remaja, sebaliknya semakin rendah pola asuh permisif maka semakin rendah kecanduan *game online* pada remaja. Koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang diperoleh sebesar 0,072. Hal ini menunjukkan bahwa pola asuh permisif memberikan sumbangan sebesar 7,2% terhadap kecanduan *game online* pada remaja, dan sisanya sebesar 0,928% disebabkan oleh variabel lain.

Hasil kategorisasi skor subjek pada skala pola asuh permisif dan kecanduan *game online* pada remaja, diketahui bahwa subjek penelitian kecanduan *game online* pada kategori tinggi berjumlah 84 orang (84%), pada kategori sedang berjumlah 16 orang (16%), sedangkan pada kategori rendah 0 (0%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* pada subjek dalam penelitian ini secara umum dalam kategori tinggi. Sedangkan subjek penelitian pola asuh permisif sebesar 74 orang

(74%), pada kategori sedang 26 orang (26%), sedangkan pada kategori rendah berjumlah 0 (0%). Hal ini menunjukkan bahwa pola asuh permisif pada subjek dalam penelitian ini secara umum dalam kategori tinggi.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.:

### 1. Bagi orangtua

Orangtua diharapkan dapat memberikan gaya pengasuhan yang tepat pada remaja. Orangtua dapat meningkatkan kontrol dan kehangatan pada remaja agar mencegah remaja kecanduan *game online*. Orangtua dapat melakukan tindakan yaitu membatasi waktu bermain anak agar tidak menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*.

### 2. Bagi pemain *game online*

Bagi pemain *game online* diharapkan dapat meningkatkan kontrol diri kontrol diri dalam bermain *game online*. Mampu mengatur kegiatan dan kebiasaan bermain *game online* mereka kearah yang lebih positif seperti belajar, dan ikut serta dalam kegiatan organisasi.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas kriteria subjek maupun tempat penelitian. Penelitian selanjutnya diharapkan bisa menambah analisis terkait pendidikan dan pekerjaan orang tua dengan pola asuh.