

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui dengan melihat hasil signifikansi yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecanduan *game online* pada remaja di Kabupaten Karawang. Besaran pengaruh variabel kelekatan orang tua terhadap kecanduan *game online* sebesar 16,2%, sedangkan sisanya 83,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Menurut Smart (dalam Masya & Candra, 2016) seperti depresi, kurang kontrol diri, kurang kegiatan, dan lingkungan.

### B. Saran

#### 1. Bagi remaja

Bagi remaja disarankan dapat membatasi waktu bermain *game online*, menjaga hubungan dengan orang tua, mencari hobi baru yang lebih positif, dan dapat membagi aktivitas yang lebih penting dengan bermain *game online*.

#### 2. Bagi Orang Tua

Orang tua secara langsung dapat memberikan batasan dan pengawasan kepada anak untuk mencegah kecanduan *game online*, memperhatikan lingkungan, dan mendukung mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan positif, serta dapat mempertahankan hubungan yang kuat dengan anak, yaitu dengan membangun kepercayaan kepada anak,

menjalinkan komunikasi yang penuh cinta dan kasih sayang, dan tidak memarahi atau terlalu tegas pada anak yang dapat membuat anak menjadi merasa terasing dengan orang tuanya.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat memperluas jangkauan populasi penelitian, memberikan lebih banyak lagi penjelasan kecanduan *game online*, menentukan tempat penelitian lebih spesifik, serta dapat meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Menurut Smart (dalam Masya & Candra, 2016) seperti depresi, kurang kontrol diri, kurang kegiatan, dan lingkungan.

