

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan analisis data menggunakan teknik regresi linear sederhana yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai regresi linier sederhana pola asuh orang tua terhadap kecanduan game online dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,811. Dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 (5 %), nilai Sig. (2-tailed) ini lebih besar 0,05 (5 %). Artinya tidak terdapat pengaruh variabel pola asuh demokratis orang tua (X) terhadap kecanduan game online (Y).

Hasil R Square (R^2) menunjukkan angka sebesar 0,002, yang berarti variabel pola asuh demokratis memberikan sumbangan sebesar 0,2% terhadap variabel kecanduan game online. Sedangkan sisanya sebesar 99,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan diatas maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi anggota E-Sport UMG

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh pola asuh demokratis terhadap kecanduan game online, walaupun ditemukan bahwa durasi pemakaian 6-7 hari perminggu diperoleh sebanyak 73,3%. Para mahasiswa sebaiknya memahami dan menyadari dampak-dampak yang diakibatkan oleh kecanduan game online. Para mahasiswa dapat menjadikan UKM E-Sport untuk menumbuhkan rasa kekeluargaan dalam berorganisasi yang demokratis dan dapat mengisi waktu dengan sebaik-baiknya dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat agar dapat mengurangi waktu dalam bermain game online yang dapat mengakibatkan dampak yang negatif.

Menurut penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar mahasiswa dapat mengatur jadwal kegiatan sehari-hari dengan membuat skala prioritas sehingga waktu dapat dimanfaatkan sebaik mungkin dan tidak dihabiskan begitu saja untuk bermain

dan tidak hanya menghabiskan waktu dengan teman, namun juga menghabiskan waktu dengan keluarga, sehingga dapat mengurangi durasi dalam bermain *game online*.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah jumlah subjek, dikarenakan pada penelitian ini hanya menggunakan subjek yang cukup terbatas, selanjutnya peneliti selanjutnya dapat melakukan rekonstruksi penyusunan alat ukur pada skala pola asuh demokratis. Keterbatasan lain dalam penelitian ini adalah sedikitnya jumlah sampel yang dapat mempengaruhi hasil uji statistik, penelitian yang telah dilakukan pada satu UKM, yaitu UKM-E-Sport yang dijadikan sebagai pengambilan subjek penelitian dengan jumlah sampel hanya 30 mahasiswa. Apabila penelitian dilakukan dengan menambah populasi lain, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan. Tetapi kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian, tidak ditemukan adanya pengaruh pola asuh demokratis orang tua terhadap kecanduan game online, maka peneliti selanjutnya dapat menggali faktor lain yang memiliki pengaruh terhadap kecanduan game online seperti seperti jenis permainan yang dimainkan dikarenakan kemunculan berbagai jenis *game online* sehingga membuat para pemain akan termotivasi untuk terus memainkan game online tersebut atau bahkan dari jenis pola asuh lainnya yang dapat memiliki pengaruh pada kecanduan game online.

Perbedaan mendasar antara para atlet olahraga E-Sport dengan para pecandu ialah terdapatnya target pribadi yang jelas pada diri para atlet. Target pribadi ini digambarkan melalui disiplin tinggi dan target yang jelas serta terukur, sedangkan para pecandu cenderung bermain tergantung pada *mood* mereka. bahwa permainan E-Sports dapat melatih kemampuan koordinasi antara tangan dan mata. Namun, kemampuan ini dapat dilatih secara baik hanya jika tubuh dalam kondisi yang prima. Maka dari itu pesan kepada para pemain yang ingin berprestasi agar menerapkan disiplin tinggi, tekun berlatih, menetapkan target jelas, dan tidak lupa untuk menjalin relasi dan berkomunikasi dengan sesama pemain ataupun di luar permainan dan tetap menjunjung rasa sportivitas.