**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada perbedaan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki ditinjau dari pola asuh *uninvolved* lebih tinggi kecanduan *game online* dibandingkan dengan pola asuh yang lain.

1. **Saran**

Berdasarkan pembahasan hasil dan kesimpulan penelitian, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi subjek penelitian

Bagi subjek penelitian disarankan untuk membatasi waktu dalam bermain *game online*, agar terhindar dari kecanduan *game online*.

1. Bagi orang tua

Orangtua berperan penting dalam perkembangan remaja, sehingga diharapkan dapat menghindari pola asuh pengabaian (*uninvolved*) yang dapat mengakibatkan remaja mengalami kecanduan *game online* karena kurang perhatian dan kontrol orangtua. Orangtua dapat memahami pola asuh yang tepat untuk mencegah kecanduan *game online* pada remaja dengan memberikan perhatian dan kontrol terhadap remaja.

1. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa, disarankan untuk memberikan kontribusi yang positif untuk menggali lebih dalam faktor-faktor lain penyebab kecanduan *game online*, seperti pengaruh *stress* dan lingkungan tempat remaja berinteraksi.