

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja akhir. Koefisien korelasi antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja akhir sebesar 0,663 dengan taraf signifikansi $p = 0,000$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kesepian maka intensitas bermain *game online* meningkat sehingga akan semakin tinggi kecanduan *game online* pada remaja akhir. Sebaliknya, semakin rendah kesepian maka intensitas bermain *game online* menurun sehingga rendah kecanduan *game online* pada remaja akhir.

Kontribusi kesepian terhadap kecanduan *game online* pada remaja akhir memiliki sumbangan efektif sebesar 43,9%, dengan demikian 56,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dari hasil analisis tambahan, diperoleh data $t = 5,221$ dengan $p = 0,000$, berarti ada perbedaan yang signifikan antara kecanduan *game online* pada laki-laki dengan kecanduan *game online* pada perempuan. Pada variabel kesepian diperoleh $t = 0,800$ dengan $p = 0,426$, berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kesepian pada laki-laki dan perempuan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan ialah sebagai berikut:

1. Bagi Subjek Penelitian

Saran yang dapat diberikan yaitu remaja akhir yang kesepian dapat menurunkan perasaan kesepian yang dialami dengan cara terus mencoba untuk berkomunikasi dan memperluas interaksi dengan orang lain dan lebih memilih membangun interaksi sosial yang intim dengan keluarga atau komunitas rohani. Selain itu, remaja akhir dapat memilih hiburan atau aktivitas lain misalnya aktivitas olahraga, seni, dan lainnya sehingga dapat menurunkan kecanduan *game online*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran yang dapat diberikan yaitu pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan faktor lain yang memiliki kemungkinan ikut berpengaruh terhadap kecanduan *game online*, seperti kemampuan kognitif, karakteristik struktural permainan, dan motivasi bermain.