

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu, semakin tinggi tingkat kecemasan social maka semakin tinggi kecanduan game online pada remaja. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kecemasan social maka semakin rendah kecanduan game online pada remaja. Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kecemasan sosial dapat dianggap sebagai salah satu faktor yang ikut menentukan tingkat kecanduan game online pada remaja.

Berdasarkan hasil penelitian pada variabel kecemasan sosial dapat diketahui bahwa dari 60 subjek penelitian mayoritas subjek dalam penelitian ini memiliki kecemasan sosial dengan kategori sedang. Sedangkan pada variabel kecanduan game online dapat diketahui bahwa dari 60 subjek penelitian mayoritas subjek dalam penelitian ini memiliki kecanduan game online dengan kategori rendah.

B. Saran

1. Saran bagi subjek

Bagi subjek penelitian disarankan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal seperti bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual maupun kelompok.

2. Saran Bagi Guru dan Orangtua

Bagi guru dan orangtua disarankan untuk menjadikan penelitian ini sebagai pembelajaran baru agar bisa tetap mengawasi dan mendukung tumbuh kembang anak.

3. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian sejenis atau mengembangkan penelitian ini, sebaiknya dapat memperhatikan factor-faktor lain yang mempengaruhi kecanduan game online seperti, kesepian dan depresi juga faktor lainnya.

