

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan yang positif antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja dengan koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) sebesar = 0,780 dengan taraf signifikansi sebesar = 0,000 ( $p < 0,05$ ). Berdasarkan hasil penelitian ini, diketahui koefisien ( $r_{xy}$ )  $\geq 0,60$ , maka dapat disimpulkan bahwa keeratan korelasi pada hipotesis ini kuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kesepian maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online* pada remaja, sebaliknya apabila semakin rendah tingkat kesepian maka semakin rendah pula tingkat kecanduan *game online* pada remaja. Dalam penelitian ini diperoleh pula nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,609 yang berarti bahwa kesepian memberikan sumbangan efektif sebesar 60,9% terhadap kecanduan *game online* sedangkan sisanya sebesar 39,1% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

## B. Saran

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

### 1. Bagi Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil temuan penelitian, remaja disarankan agar dapat meningkatkan hubungan yang baik dengan keluarga maupun lingkungan sosialnya dimanapun mereka berada. Hal ini dapat dicapai dengan melakukan lebih banyak aktivitas yang berpotensi untuk menghilangkan perasaan terasing atau kesepian, seperti membaca buku, novel atau karya serupa lainnya, melakukan perjalanan atau liburan hingga berbelanja. Selain hal tersebut dapat pula dilakukan dengan mengurangi bahkan menghilangkan aspek-aspek dari kecanduan *game online* seperti, *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problem*.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang tertarik untuk menggali lebih jauh mengenai hal kesepian dan kecanduan *game online* disarankan untuk lebih mendalami karakteristik subjek seperti; jenis kelamin serta lamanya waktu dalam bermain *game online*. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,609 atau 60,9%. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel kesepian memiliki kontribusi sebesar 60,9% terhadap kecanduan *game online* dan sisanya sebesar 39,1% dipengaruhi oleh faktor lain dan dapat menjadi perhatian peneliti selanjutnya untuk diteliti.