

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada dewasa awal. Dimana semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki oleh dewasa awal maka semakin rendah terjadinya kecanduan game online. Kemudian dari hasil kategorisasi diketahui bahwa pada dewasa awal yang memiliki tingkat kecanduan game online tinggi sebesar 31 subjek (31%), sedang sebanyak 42 subjek (42%), dan rendah sebanyak 27 subjek (27%). Untuk hasil kategorisasi pada dewasa awal yang memiliki tingkat kontrol diri tinggi sebanyak 35 subjek (35%) sedang sebanyak 53 subjek (53%), dan rendah sebanyak 12 subjek (12%). Dari hasil perhitungan nilai determinasi (R^2) diketahui kontribusi kontrol diri terhadap kecanduan game online yakni sebesar 74.13% sedangkan 25.87% yang mempengaruhi kecanduan game online pada dewasa awal tersebut diluar dari kontrol diri.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian mengajukan beberapa saran terkait hasil yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan subjek yang menjadi bagian dalam penelitian ini yaitu dewasa awal yang gemar bermain game onlen dalam kurun waktu lebih dari 6 bulan dan menghabiskan lebih dari satu jam untuk

bermain game online. diharapkan individu dengan rentang usia dewasa awal lebih mampu untuk tidak terlalu kecanduan bermain game online.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan tema yang sama, diharapkan untuk mencari referensi teori dan jurnal lebih banyak lagi atau temuan-temuan terbaru yang berkaitan dengan tema penelitian ini. Diharapkan pula, dapat mengembangkan dan mencari informasi lebih lanjut kaitannya dengan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan kecanduan game online, serta diharapkan menggunakan batas usia subjek sesuai teori yang relevan, skala yang butir pernyataannya tidak relevan disesuaikan dengan subjek penelitian dalam hal ini apabila subjek menggunakan usia dewasa awal (18-40 tahun) maka dalam skalanya harus menggunakan butir pernyataan sesuai dengan subjek yang sama. Untuk skala kontrol diri diberikan konteks yang umum bukan dengan konteks game online.

