

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *loneliness* dengan adiksi game online pada remaja akhir. Artinya semakin tinggi *loneliness* maka akan semakin tinggi *adiksi game online* pada remaja akhir. Sebaliknya, semakin rendah *loneliness*, maka akan semakin rendah *adiksi game online* pada remaja akhir.

B. SARAN

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Subjek

Remaja disarankan untuk meningkatkan hubungan baik dengan keluarga maupun lingkungan sosial. Hal tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan aktivitas yang dapat menghilangkan rasa kesepian seperti traveling, membaca buku maupun berbelanja. Selain itu hal tersebut dapat pula dilakukan dengan mengeluarkan aspek-aspek yang ada pada adiksi game online yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, *problems*.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menentukan topik berdasarkan jenis kelamin, usia, dan asal daerah untuk menganalisis permasalahan penelitian lebih lanjut. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan metode pengumpulan data lain untuk mendukung penelitian dan memperoleh informasi terkait penelitian yang komprehensif. Selain itu, dalam pelaksanaan penelitian di lapangan terkait penyebaran skala penelitian kepada subjek diharapkan penelitian selanjutnya dapat mendampingi atau memberikan secara langsung. Hal tersebut dilakukan agar data yang didapatkan dapat lebih menyakinkan lagi.