

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan terdapat hubungan positif antara adiksi *game online* dengan sikap apatis pada mahasiswa memiliki hubungan positif. Hasil nilai korelasi (r_{xy}) sebesar 0,624 dan $p = 0,000$ menunjukkan bahwa *game online* mempengaruhi tingkat apatis mahasiswa. Selain itu, adiksi *game online* memberikan kontribusi sebesar 38,9% terhadap sikap apatis mahasiswa dan sisanya terdapat faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Dalam penelitian ini juga, kategorisasi adiksi *game online* menunjukkan bahwa sebagian besar subjek berada dalam kategori tinggi, yaitu 45% (27 subjek), dan kategorisasi untuk sikap apatis kategori sedang 81,667% (49 subjek), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar subjek memiliki sikap apatis dalam kategori sedang yang berarti tidak sepenuhnya subjek dalam penelitian ini memiliki sikap apatis yang tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi subjek

Diharapkan bagi subjek penelitian untuk mencoba bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Sehingga mereka juga dapat mengurangi intensitas

penggunaan *game online* dengan cara seperti menetapkan tujuan yang jelas pada kegiatan lain dan mencari pengalaman baru yang disukai. Jika subjek memiliki adiksi *game online* rendah, maka memungkinkan untuk dapat lebih terbuka dan peduli pada lingkungan sekitar yang berdampak pada sikap sosial yang tinggi dan kemudahan dalam beradaptasi di lingkungan kampus dan tempat tinggal.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan penelitian diatas adiksi *game online* memiliki kontribusi 38,9% terhadap variabel sikap apatis dan sisanya 61,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diungkapkan dalam penelitian ini khususnya sikap apatis, diharapkan pada penelitian selanjutnya untuk mengungkap faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi sikap apatis. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih jauh faktor-faktor adiksi *game online* mana yang lebih mempengaruhi individu dalam mengalami sikap apatis, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan ahli professional nantinya dalam memberi saran ataupun *treatment* pada klien.