

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan game online pada remaja. Ketika kesepian semakin tinggi, Maka intensitas bermain *game online* meningkat sehingga akan semakin tinggi kecanduan game online pada remaja. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah kesepian maka intensitas bermain *game online* menurun sehingga rendah kecanduan game online pada remaja. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya hubungan positif kesepian dengan kecanduan game online pada remaja didukung oleh temuan penelitian dapat di terima.

Mengacu pada temuan penelitian ini, terbukti bahwa variabel kesepian hanya memberikan kontribusi sumbangan efektif sebesar 17,2% terhadap kecanduan game online yang dialami oleh remaja, dan 82,8% sisanya disebabkan oleh faktor - faktor lain yang tidak diteliti terkait dengan kecanduan game online pada remaja.

B. Saran

Kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya menjadi dasar peneliti dalam memberikan saran, saran yang diberikan antara lain:

1. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru bagi remaja- remaja di seluruh Indonesia agar memiliki kesibukan yang positif seperti bersosial, belajar berkumpul dengan organisasi sekolah dan kegiatan positif lainnya dengan cara terus mencoba untuk berkomunikasi dan memperluas interaksi dengan orang lain dan lebih memilih membangun interaksi sosial yang intim dengan keluarga atau komunitas rohani. Selain itu, remaja dapat memilih hiburan atau aktivitas lain misalnya aktivitas olahraga, seni, dan lainnya sehingga dapat menurunkan kecanduan *game online*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa kesepian memberikan sumbangan efektif terhadap kecanduan game online pada remaja hanya sebesar 17,2%, sementara sisanya 82,8% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti lebih lanjut mengenai faktor yang memiliki pengaruh lebih besar terhadap kecanduan *game online* pada remaja diluar faktor rasa kesepian, waktu yang dihabiskan untuk bermain, kepuasan hidup yang rendah, Agresi.