

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa adiksi *game online* mempunyai hubungan yang negatif dengan keterampilan sosial pada mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari korelasi antara adiksi *game online* dengan keterampilan sosial pada mahasiswa sebesar $r_{xy} = -0,486$ dengan taraf signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0.01$). Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi adiksi *game online* yang dimiliki mahasiswa maka keterampilan sosialnya cenderung rendah, sebaliknya apabila adiksi *game online* rendah maka keterampilan sosialnya cenderung tinggi.

Hasil analisis data diketahui bahwa koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,236 yang menunjukkan bahwa variabel adiksi *game online* pada mahasiswa memberikan kontribusi sebesar 23,6% terhadap keterampilan sosial sedangkan 76,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini yaitu:

a. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan sosialnya dengan mengurangi penggunaan *game online* dalam kehidupan sehari-hari dan mencari aktivitas yang menyehatkan seperti bergabung dalam kelompok olahraga, atau pergi

bersama teman.

b. Bagi Penelitian Selanjutnya

1. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memilih faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial. Seperti faktor keluarga, faktor lingkungan, faktor kepribadian dan kemampuan penyesuaian diri mahasiswa serta diharapkan dapat mengembangkan alat ukur adiksi *game online* dan keterampilan sosial yang baru.
2. Peneliti selanjutnya disarankan memperhatikan proses pemilihan subjek penelitian yang lebih spesifik seperti pemilihan *genre game online* tertentu.