

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara keterampilan sosial dengan kecanduan game online pada generasi Z ( $r_{xy} = -0,358$  ;  $p < 0,050$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi keterampilan sosial yang dimiliki oleh generasi Z, maka kecanduan *game online* yang dialami generasi Z cenderung rendah. Sebaliknya, semakin rendah keterampilan sosial yang dimiliki oleh generasi Z, maka kecanduan *game online* yang dialami generasi Z cenderung tinggi. Keterampilan sosial memiliki kontribusi 12,8% terhadap kecanduan *game online* yang dialami generasi Z dan sisanya 88,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan juga terdapat kategorisasi generasi Z di UMBY. generasi Z yang memiliki kecanduan *game online* yang berada pada kategori sedang berjumlah 39 generasi Z (65%). Sisanya, 15 generasi Z (25%) memiliki kecanduan *game online* dalam kategori rendah dan 6 generasi Z (10%) yang memiliki kecanduan *game online* dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas subjek dalam penelitian ini memiliki tingkat kecanduan *game online* dengan kategori sedang. Sedangkan hasil kategorisasi keterampilan sosial yang dimiliki terdapat 16 generasi Z (26,7%) yang memiliki keterampilan sosial pada kategori tinggi, 44 generasi Z (73,3%) pada kategori sedang dan tidak ada generasi Z

(0%) yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa generasi Z di UMBY secara umum memiliki keterampilan sosial yang tinggi.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

### 1. Bagi Subjek Penelitian

Penelitian ini memberikan informasi kepada generasi Z bahwa keterampilan sosial mampu menurunkan kecanduan *game online* yang dialami, sehingga generasi Z diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial yang dimiliki dengan cara mengikuti kegiatan berorganisasi di kampus ataupun di lingkungannya sehingga generasi Z mengalihkan kegiatannya ke hal yang positif seperti kegiatan sosial, kegiatan organisasi kemahasiswaan, maupun olahraga sehingga kecanduan *game online* yang dialami generasi Z dapat tereduksi.

### 2. Bagi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Peneliti menyarankan bagi pihak universitas mercu buana yogyakarta untuk lebih meningkatkan aktivitas-aktivitas yang mampu meningkatkan keterampilan sosial pada mahasiswa generasi Z, seperti mengadakan acara organisasi, mewajibkan para mahasiswa untuk mengikuti unit kegiatan mahasiswa, mengadakan senam masal, sehingga kecanduan *game online* yang dialami mahasiswa generasi Z dapat tereduksi.

### 3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti yang berminat untuk penelitian sejenis atau mengembangkan penelitian, sebaiknya penelitian selanjutnya untuk dapat memperhatikan faktor-faktor lainya yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online*, dikarenakan dalam penelitian ini keterampilan sosial hanya memengaruhi kecanduan *game online* sebesar 12,8%, sedangkan sisanya 88,2% dipengaruhi oleh faktor lainnya.