

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa dari 15 kebutuhan yang menjadi variabel dalam penelitian ini, 14 kebutuhan tidak mempunyai hubungan yang positif dengan kecanduan *game online* pada remaja sehingga peneliti tidak bisa menentukan profil kepribadian kecanduan game online pada remaja, tetapi terdapat satu hubungan negatif antara kebutuhan *nurturance* dengan kecanduan *game online*. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kebutuhan *nurturance* maka semakin rendah kecanduan *game online* dan sebaliknya, semakin rendah kebutuhan *nurturance* maka semakin tinggi kecanduan *game online*.

Besarnya koefisien determinasi ($R^2 = 0.471$), hal ini menunjukkan bahwa secara bersama variabel bebas (kebutuhan) mempunyai sumbangan efektif sebesar 47% terhadap munculnya kecanduan *game online* pada remaja sedangkan 63 % dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu :

a. Bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk memilih subjek kecanduan *game online* berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan untuk diukur dengan kebutuhan yang sesuai.

b. Mengingat kelemahan pada penelitian ini adalah sulitnya mencari subjek yang ingin menjawab tes psikologi EPPS dan terdapat faktor kesiapan diri subjek (fisik maupun mental) yang mempengaruhi pengerjaan alat tes, disarankan untuk mempertimbangkan bagaimana cara mencari subjek yang bisa menjawab dengan baik.