

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil analisis korelasi diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar  $r = 0.389$  dan  $p = 0.000$  ( $p < 0.01$ ) menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang positif antara kesepian dengan kecanduan *game online* sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Dilihat dari hasil analisis dan skor skala masing-masing subjek menunjukkan bahwa kecanduan *game online* terbagi menjadi tiga kategori, yaitu dari 85 subjek terdapat 63 orang (74.11%) masuk dalam kategori rendah. Sedangkan sisanya 22 orang (25.88%) masuk dalam kategori sedang dan pada kategori tinggi tidak ditemukan (0%).

Dilihat dari hasil analisis dan skor skala masing-masing subjek menunjukkan bahwa kesepian pada remaja terbagi menjadi tiga kategori yaitu dari 85 subjek terdapat 55 orang (64.70%) masuk dalam kategori sedang. Sedangkan sisanya 28 orang (32.94%) masuk dalam kategori rendah dan 2 orang (2.35%) masuk dalam kategori tinggi. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai determinasi (*R Squared*) sebesar 0.151 menunjukkan bahwa variabel kesepian memiliki kontribusi sebesar 15.1% terhadap variabel kecanduan *game online* para remaja dan 84.9% disebabkan oleh faktor lain yaitu faktor waktu yang dihabiskan untuk bermain, faktor kepuasan hidup yang rendah dan faktor agresi.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada para remaja untuk dapat mengurangi perasaan kesepian yang dialami dengan cara meningkatkan komunikasi dengan orang lain, seperti keluarga atau teman sebaya agar dapat terhindar dari perasaan kesepian. Jika komunikasi yang terjalin antara orang tua atau teman sebaya dapat meningkat maka hal tersebut dapat menekan terjadinya kecanduan *game online*. Selain itu dapat juga dengan cara melakukan aktivitas atau hobi yang lain sehingga dapat mengatasi kecanduan *game online* secara perlahan.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian ini, variabel kesepian memberikan kontribusi sebesar 15.1% terhadap variabel kecanduan *game online*, oleh sebab itu diharapkan untuk mempertimbangkan faktor-faktor yang lain seperti faktor waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, faktor kepuasan hidup dan faktor agresi. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat memberikan beberapa variasi yang berbeda untuk mendapatkan hasil dan kesimpulan yang lebih luas, seperti subjek penelitian yang berbeda.