

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Hasil analisis korelasi *product moment (person correlation)* diperoleh koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) = -0,365 dengan  $p < 0.01$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara AQ dengan kecanduan *game online* pada remaja, sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Artinya, semakin tinggi AQ maka akan semakin rendah kecanduan *game online* pada remaja. Sebaliknya semakin rendah AQ maka akan semakin tinggi kecanduan *game online* pada remaja. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa remaja yang memiliki kemampuan untuk mengelola, bertahan, dan dapat menyelesaikan masalahnya dengan baik, sehingga ketika terjadi peristiwa yang menghambat kehidupannya maka remaja tidak akan melarikan diri untuk bermain *game online* secara berlebihan dan dapat bermain dengan bijak sesuai dengan kebutuhan. Sebaliknya ketika remaja tidak mampu untuk menghadapi dan keluar dari kesulitan yang terjadi di kehidupannya maka remaja akan melarikan diri dengan menggunakan *game online* secara berlebihan dan menganggap *game online* sebagai pengobat dari permasalahan yang terjadi.

Pada penelitian ini juga menunjukkan koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang diperoleh sebesar 0,113, hal tersebut menunjukkan bahwa variabel AQ memberikan sumbangan sebesar 13.3% terhadap variabel kecanduan *game online*

dan sisanya 86.7% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti faktor hiburan dan rekreasi, *emotional coping*, melarikan diri dari kenyataan, hubungan interpersonal dan memuaskan kebutuhan sosial, kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan untuk adanya kegembiraan dan tantangan dalam diri, kebutuhan akan kekuasaan. Pada penelitian ini memiliki hasil kategorisasi subjek game online menunjukkan 24 remaja memiliki tingkat kecanduan game online tinggi, 63 remaja memiliki tingkat kecanduan game online sedang, 13 remaja memiliki kecanduan rendah. Hasil kategorisasi subjek AQ menunjukkan 9 remaja memiliki tingkat AQ tinggi, 82 remaja memiliki tingkat AQ sedang, 9 remaja memiliki tingkat AQ rendah.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi subjek dan masyarakat

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* dapat dikurangi dengan meningkatkan *adversity quotient* nya. Subjek dengan kecanduan game online kategori sedang diharapkan dapat mengurangi kecanduan dengan meningkatkan *adversity quotient* nya.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti dengan mempertimbangkan faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian

ini seperti faktor hiburan dan rekreasi, *emotional coping*, melarikan diri dari kenyataan, hubungan interpersonal dan memuaskan kebutuhan sosial, kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan untuk adanya kegembiraan dan tantangan dalam diri, kebutuhan akan kekuasaan.