

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan negatif antara kompetensi sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja dengan koefisien sebesar  $r_{xy} -0,741$  dengan taraf signifikansi  $0,000$  ( $p < 0,01$ ). Hal ini berarti semakin tinggi tingkat kompetensi sosial maka semakin rendah kecanduan *game online* yang dilakukan remaja. Sebaliknya semakin rendah tingkat kompetensi sosial maka semakin tinggi kecanduan *game online* pada remaja. Dan diperoleh koefisien determinasi (*R Squared*) antara kompetensi sosial dengan kecanduan *game online*  $R^2$  sebesar  $0,548$  yang berarti bahwa kompetensi sosial memberikan sumbangan efektif sebesar  $54,8\%$  terhadap kecanduan *game online* pada remaja sedangkan  $42,5\%$  dipengaruhi faktor-faktor lain. Dari hasil kategorisasi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar remaja memiliki kecanduan *game online* dengan intensitas yang tinggi dan tingkat kompetensi sosial yang rendah.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan peneliti maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Orang Tua / Orang Dewasa**

Dari hasil penelitian diketahui bahwa kompetensi sosial remaja rendah sehingga mengakibatkan remaja kecanduan *game online* sebaiknya orang tua dapat mendorong anaknya agar aktif dalam kegiatan berorganisasi di sekolah ataupun dilingkungannya sehingga remaja dapat mengalihkan kegiatannya ke hal yang positif.

### **2. Bagi peneliti selanjutnya**

Dari hasil Penelitian diketahui  $R^2$  sebesar 54,8 % terhadap kecanduan *game online* remaja sedangkan 45,2 % dipengaruhi faktor-faktor lain yang menyebabkan remaja kecanduan *game online*. seperti faktor kontrol diri, keinginan, bosan, lingkungan, dan harapan. Peneliti berikutnya disarankan untuk dapat meneliti dari faktor - faktor lain.