

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan *game online*. Berdasarkan hasil pengujian terhadap hipotesis penelitian koefisien korelasi $r_{xy} = 0,908$ dengan taraf signifikansi sebesar $p = 0,0001$ ($p < 0,05$) yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu, semakin tinggi kesepian maka semakin tinggi kecanduan *game online*. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah kesepian maka semakin rendah kecanduan *game online*. Selain itu pada penelitian ini, koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,824 yang menunjukkan bahwa variabel kesepian memiliki kontribusi 82,4% terhadap kecanduan *game online*.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa disarankan untuk meningkatkan hubungan baik dengan keluarga maupun lingkungan sosial. Hal tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan aktivitas yang dapat menghilangkan rasa kesepian seperti traveling, membaca buku maupun berbelanja. Selain itu hal tersebut dapat pula dilakukan dengan mengeluarkan aspek-aspek yang ada pada kecanduan *game online* yaitu *salience, euphoria, conflict, tolerance, withdrawal, and relapse and reinstatement*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,824%. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel kesepian memiliki kontribusi 82,4% terhadap kecanduan *game online* dan sisanya 17,6% dapat menjadi perhatian bagi peneliti selanjutnya untuk diteliti seperti kecemasan sosial dan depresi. Selain itu, dalam pelaksanaan penelitian di lapangan terkait penyebaran skala penelitian kepada subjek diharapkan peneliti selanjutnya dapat mendampingi atau memberikan secara langsung. Hal tersebut dilakukan agar data yang didapatkan dapat lebih meyakinkan lagi.