

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan juga pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa setiap remaja memiliki faktor penyebab kecanduan game online. Selain itu hasil penelitian ini mengidentifikasi tiga tema yaitu faktor penyebab game online, kecanduan game online dampak kecanduan game online. Penelitian ini menunjukkan faktor-faktor penyebab kecanduan game online. Faktor secara internal menunjukkan bahwa rasa bosan dan pelarian sebagai faktor partisipan untuk bermain game online. Faktor secara eksternal menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan dan peran orang tua sebagai faktor partisipan untuk bermain game online. Sedangkan kecanduan game online yang teridentifikasi di partisipan adalah merasa senang dan pikiran hanya ingin bermain game online. Selain itu kecanduan game online mempunyai dampak positif dan negatif. Untuk dampak positif partisipan merasa senang dan mendapatkan prestasi di luar sekolah. Sedangkan untuk dampak negatif partisipan mengalami boros uang, membuang waktu, kurang bersosial di masyarakat dan malas mengerjakan tugas sekolah.

B. SARAN

Adapun saran pada penelitian ini adalah

1. Bagi Remaja

Setiap remaja diharapkan dapat membatasi dalam bermain game online. Selain itu para remaja lebih memahami kegiatan yang harus diprioritaskan baik disekolah, di lingkungan sekitar dan lingkungan keluarga. Serta mengisi waktu luang dengan lebih efektif maupun produktif.

2. Bagi penelitian selanjutnya

Bagi penelitan selanjutnya diharapkan dapat menambahkan subjek penelitian dan mampu mengembangkan landasan teori-teori dari para ahli terkait faktor penyebab kecanduan game online pada remaja.