

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dan saran ini merupakan hasil dari penelitian untuk mengetahui fenomena kecanduan *game online* pada mahasiswa UMBY. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran akan diuraikan sebagai berikut :

#### **A. Kesimpulan**

Hasil analisis deskripsi menunjukkan bahwa diketahui kebanyakan subjek (70,8%) menilai variabel kecanduan *game online*, Sedang. Hal ini berarti fenomena kecanduan *game online* mahasiswa UMBY adalah sedang.

#### **B. Saran**

##### **1. Subjek Penelitian (Mahasiswa UMBY)**

Berkaitan dengan sedangnya fenomena kecanduan *game online* mahasiswa UMBY, maka dapat diberikan saran untuk menurunkan perilaku kecanduan *game online* dengan cara mahasiswa UMBY dapat membatasi diri dari *game online*, lebih peka terhadap lingkungan sosial, lebih melakukan aktivitas positif, seperti olah raga, kegiatan sosial, kegiatan organisasi kemahasiswaan, sehingga tidak melampiaskannya dengan kegiatan bermain *game online*. Dengan demikian, maka kecanduan *game online* pada mahasiswa UMBY akan dapat menurun signifikan.

## 2. Dinas Sosial DIY

Dinas Sosial di Yogyakarta dapat menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai informasi baru di bidang psikologi sosial dengan cara pihak Dinas Sosial di Yogyakarta dapat menangani fenomena kecanduan *game online* remaja yang bermain *game online* di Yogyakarta.

## 3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini dengan cara mengembangkan penelitian yang serupa dengan sampel atau subjek yang berbeda dari segi jumlah maupun lokasi atau menambah variabel penelitian, misalnya misalnya tekanan-tekanan atau masalah, kontrol diri, hubungan sosial, *self esteem*, *self image*, lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, dll., yang dapat mempengaruhi penurunan kecanduan *game online*. Serta lebih memperhatikan lagi dalam pembuatan *item* skala, memperhatikan mana *item* yang termasuk *favorable* dan mana yang *unfavorable*.