

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Karakteristik responden remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* berjenis kelamin laki-laki, mayoritas remaja menghabiskan >1,3 jam/hari untuk bermain *game online*. Remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* memiliki motivasi bermain yang tinggi serta pengendalian diri yang rendah dan interaksi sosial yang rendah. Analisis hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan motivasi bermain *game online* dengan uji *Fisher's Exact Test* mendapatkan nilai *Exact Sig. (2-sided)* .419. Hasil uji *Fisher's Exact Test* dengan nilai sig. sebesar .419 menunjukkan hasil >0,05 yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara motivasi bermain *game online* dengan kecanduan *game online* pada remaja di komunitas. Analisis hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan Pengendalian Diri dengan uji *Fisher's Exact Test* mendapatkan nilai *Exact Sig. (2-sided)* .097. Hasil uji *Fisher's Exact Test* dengan nilai sig. sebesar .097 menunjukkan hasil >0,05 yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pengendalian diri dengan kecanduan *game online* pada remaja di komunitas. Analisis hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan Interaksi Sosial dengan uji *Fisher's Exact Test* mendapatkan nilai *Exact Sig. (2-sided)* .416. Hasil uji *Fisher's Exact Test* dengan nilai sig. sebesar .416 menunjukkan hasil >0,05 yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja di komunitas.

B. Saran

Saran dari peneliti berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut :

1. Bagi Remaja

Remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* harus bisa mengendalikan diri dengan membatasi waktu bermain *game online* untuk meningkatkan pengendalian diri dan menurunkan angka

kecanduan yang tinggi sekalipun pada penelitian ini tidak menunjukkan hubungan. Remaja harus lebih sering melakukan interaksi secara langsung dengan lingkungan sekitar, keluarga, teman sebaya dan orang lain. Interaksi sosial yang dilakukan diharapkan bisa menurunkan kecanduan bermain game online yang tinggi.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti belum menjelaskan secara rinci faktor-faktor apa saja yang berhubungan dengan remaja kecanduan bermain *game online*, oleh sebab itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih dalam mengenai *faktor-faktor* apa saja yang dapat berhubungan dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja.

