

BAB V

PENUTUP

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kecanduan game online pada remaja siswa di SMA Negeri 11 Kota Bekasi, dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut :

- a. Gambaran karakteristik usia pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi didapatkan hasil responden dalam penelitian ini berusia 15-17 tahun dengan mayoritas usia 16 tahun sebanyak 140 responden atau sebesar 47,8%.
- b. Gambaran karakteristik jenis kelamin pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi di dapatkan hasil yaitu perempuan sebanyak 155 responden atau 52,9% sedangkan jenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 138 responden atau 47,1%.
- c. Gambaran karakteristik pendidikan terakhir pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi didapatkan hasil keseluruhan adalah SMP sebanyak 293 responden atau sebesar 100%.
- d. Gambaran karakteristik game yang dimainkan pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi didapatkan hasil remaja bermain game mulai dari COC, Free Fire, Mobile Legend, Point Blank, PUBG, dan lainnya seperti GTA San Andreas, Ludo King, Hago, Candy Crush Saga, dan Super Mario Run. Jenis game Mobile Legend menunjukkan frekuensi yang cukup tinggi yaitu 94 remaja memainkan game ini, dan paling banyak jenis game lainnya yaitu 142 responden seperti GTA San Andreas, Ludo King, Hago, Candy Crush Saga, dan Super Mario Run.
- e. Gambaran karakteristik lama bermain pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi didapatkan hasil pada umumnya bermain dibawah 2 jam yaitu 190 responden. Beberapa responden menunjukkan durasi bermain yang tinggi yaitu 4 jam/hari yaitu 57 responden, 5 jam/hari 1 responden, 6 jam/hari 13 responden, dan diatas 6 jam/hari 6 responden.

- f. Gambaran ketahanan keluarga pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi didapatkan hasil responden memiliki ketahanan keluarga yang tinggi yaitu 170 responden atau 58%, sedangkan responden ketahanan keluarga yang rendah yaitu 123 responden atau 42%.
- g. Gambaran kecanduan game online pada remaja siswa di SMA Negeri 11 Kota Bekasi didapatkan hasil responden memiliki kecanduan game online yang berat yaitu 155 responden atau 52,9 %, sedangkan responden kecanduan game online yang ringan yaitu 138 responden atau 47,1%.
- h. Menganalisis hubungan ketahanan keluarga dengan kecanduan game online pada remaja siswa di SMA Negeri 11 Kota Bekasi didapatkan hasil terdapat korelasi dari ketahanan keluarga dengan kecanduan game online. Nilai odd ratio yaitu 4,125 sehingga dapat diartikan bahwa remaja yang memiliki ketahanan keluarga yang tinggi cenderung memiliki kecanduan game online yang ringan sebesar 4,125 kali lebih besar dibandingkan remaja yang memiliki ketahanan keluarga yang rendah.
- i. Hasil tabulasi data diperoleh responden dengan ketahanan keluarga yang rendah cenderung memiliki kecanduan game online yang berat yaitu sebanyak 89 responden, sedangkan responden dengan ketahanan keluarga yang tinggi cenderung memiliki kecanduan game online yang ringan yaitu sebanyak 104 responden.

V.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kecanduan game online pada remaja siswa di SMA Negeri 11 Kota Bekasi, dapat diberikan saran sebagai berikut:

- a. Bagi Remaja

Diharapkan remaja lebih mengetahui perilaku dan batasan dalam bermain game online, sehingga dapat memanfaatkan game online tersebut.

- b. Bagi Orangtua

Di dalam keluarga, jika memiliki ketahanan yang tinggi, maka keluarga tersebut dapat menyesuaikan dengan permasalahan yang ada dan dapat mengatasi masalah tersebut. Orangtua dapat membatasi dan memantau

anakanya dalam bermain game online agar tidak terjadi perilaku yang mengarah kepada kecanduan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menganalisis factor-faktor lainnya yang mempengaruhi kecanduan game online.