BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

a. Karakteristik demografi responden sebagian besar berjenis kelamin laki-laki (70.5%) dengan urutan kelahiran sebagai anak pertama (67.4%), dan memiliki 1 saudara yang tinggal serumah (51.6%). Mayoritas Responden juga memiliki anggota keluaga yang perlu perhatian khusus (84.2%) dengan status ibu yang berkerja (63.2%). Adapun sebagian besar pekerjaan orangtua responden adalah karyawan pabrik (73.7%) dengan dominasi pendidikan formal terakhir SMA/sederajat (63.2%). Sementara itu, uang saku yang diterima responden berkisar Rp.15,000-20,000 (58.9%). Sementara itu, pada karakteristik terkait *game online* sebagian besar responden mengenal *game online* pertama kali dari teman (86.3%) dengan alasan utama bermain *game online* untuk mengisi waktu luang (50.5%). adapun jenis *game online* yang paling banyak dimainkan adalah *Free Fire* (61.1%). sebagian besar responden bermain saat muncul dorongan dari diri sendiri (71.6%) dengan durasi 4-6 jam/hari (43.2%) dan sebanyak 4-5 hari/minggu (72.6%). Sebagaian besar juga menjawab adanya anggota keluarga yang bermain *game online* (96.8%). Sementara itu, sumber kuota internet berasal dari uang pribadi (76.8%)
b. Sebagian besar responden memiliki dimensi *openness to experience* kategori rendah (52.6%), dimensi *conscientiousness* kategori rendah (53.7%), dimensi *extroversion* kategori rendah (50.5%), dimensi *agreeableness* kategori rendah (64.2%), dan dimensi *neuroticism* kategori tinggi (52.6%).
c. Berdasarkan skoring instrumen dalam penelitian ini sebagai besar responden mengalami adiksi *game online* (53.7%).

UPN "VETERAN" JAKARTA

d. Hasil hubungan dimensi kepribadian *big five* dengan adiksi *game online* dalam model ciri kepribadian pecandu *game online* sebagai berikut :
    1) ***O****penness to Experience* kategori tinggi P=0,001 (4.889 CI: 2.033-11.757→ Memiliki daya fantasi yang relatif tinggi
    2) ***C****oncientiousness* kategori rendah P=0,001 (4.640 CI: 1.950-11.040) → Cenderung tidak teratur, dan rendahnya disiplin diri
    3) ***E****xtroversion* kategori rendah =0,006 (6.400 CI: 2.612-15.680) → Cenderung Introvert (tidak terlalu bersemangat ketika harus mengalami kontak sosial dengan orang banyak dan cenderung fokus pada pikiran, perasaan, dan mood yang berasa dari dalam diri sendiri)
    4) ***A****greebleableness* kategori rendah P=0,014 (3.250 CI: 1.353-7.806) → Kritis, cenderung tidak kooporatif
    5) ***N****euroticism* kategori tinggi P=0,000 (3.500 CI: 1.501-8.159) → Cenderung dikuasai emosi negatif, pencemas, dan impulsif.
e. Dimensi kepribadian *big five* yang paling berpengaruh dengan adiksi *game online* adalah *extroversion* setelah mengontrol dimensi kepribadian *openness to experience, conscientiousness, agreeableness*, dan *neuroticism.* Dimensi kepribadian *extroversion* kategori rendah berpeluang 10 kali lebih besar untuk mengalami adiksi *game online* dibandingkan kategori tinggi (10.433 CI : 2.958-36.801).

V.2 Saran

a. Bagi siswa yang bermain *game online* disarankan untuk memilih jenis *game* seperti *strategy game* atau *puzzle game* yang merangsang kemampuan analisa berpikir dengan efek samping adiksi *game online* yang relatif minimal. Dan orangtua siswa disarankan untuk mengontrol durasi anak bermain *game online* dengan cara menetapkan hari atau jam tertentu untuk bermain *game* sehingga perilaku bermain *game online* yang teratur diharapkan mengurangi resiko adiksi *game online.*

b. Bagi pihak sekolah disarankan untuk mengadakan sosialisasi mengenai dampak, dan langkah pencegahan adiksi *game online* kepada para siswa dan orangtua siswa.

c. Bagi Universitas Pembangunan Nasional "Veteran"Jakarta disarankan untuk mendorong para mahasiswanya dalam melakukan penelitian terkait adiksi *game online* karena penelitian topik ini relatif masih kurang di Indonesia, khususnya bidang kedokteran.

d. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah populasi lebih dari satu sekolah. Hal ini dikarenakan setiap sekolah memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga pendekatan multisenter diperlukan agar hasil lebih representatif.