

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 112 responden remaja di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan yang sesuai dengan kriteria inklusi responden penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Rata – rata usia 20.43 dengan standar deviasi 2.332 yang memiliki usia termuda 16 dan tertua 24 dari 112 responden di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan.
- b. Mayoritas remaja yang bermain game di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan adalah laki-laki (58%).
- c. Mayoritas pendidikan remaja di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan adalah pendidikan tinggi yaitu SMA – Perguruan Tinggi (89.3%).
- d. Mayoritas riwayat bermain game remaja di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan adalah lebih dari 6 bulan (80.4%).
- e. Mayoritas jenis game yang remaja mainkan di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan adalah handphone (71.4%).
- f. Mayoritas kecanduan game online di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan adalah kecanduan berat (57.1%).
- g. Mayoritas tingkat interaksi sosial di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan adalah interaksi sosial cukup (68.8%).
- h. Hasil uji statistik Chi-Square P value didapatkan nilai 0.004 yang menunjukkan bahwa nilai P value < 0.005 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang bermakna dari kecanduan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan.

V.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan ada beberapa hal yang perlu di rekomendasikan untuk penelitian terkait dengan topic penelitian ini, yaitu :

a. Bagi Remaja

Remaja disarankan untuk mengurangi bermain *game online* dengan cara menambah kegiatan yang lebih bermanfaat mengerjakan tugas sebagai remaja, membatasi waktu bermain game, mencari hobi baru seperti olahraga, membaca buku dan membina hubungan baik dengan keluarga maupun teman sebaya.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlu dilakukan pendalaman bagi peneliti selanjutnya untuk menyempurnakan pembahasan yang terkait dalam waktu yang lebih lama dan variabel yang lebih luas. Peneliti menyarankan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online seperti faktor *Intelligence Quotient (IQ)*, *Emotional Intelligence (EI)* dan *Social Intelligence (SI)*, hubungan dengan orang tua dan keluarga, pola asuh orang tua dan kepribadian remaja tersebut.

c. Bagi Intitusi Pendidikan

Masih minimnya informasi terkait permasalahan kecanduan *game online* sehingga perlu institusi pendidikan memberikan informasi dan mensosialisasikan informasi tersebut kepada mahasiswa. Peneliti menyarankan untuk menambahkan materi tentang kecanduan game online dimasukkan kedalam kurikulum pelajaran.