

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di beberapa *Games Center* dan lingkungan sekitar dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat hubungan negatif yang kuat antara adiksi *games online* dengan keterampilan sosial sebesar 49,28%. Artinya semakin tinggi adiksi *games online* pada remaja maka semakin rendah keterampilan sosial yang dimiliki remaja, dan begitu juga sebaliknya. Dengan kata lain bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di beberapa *Games Center* dan lingkungan sekitar diperoleh saran sebagai berikut.

1. Bagi subjek

Mengatur waktu bermain *gadget* dan menyeimbangkan sosialisasi di lingkungan sekitar agar keterampilan sosial dapat meningkat.

2. Bagi peneliti lain

Saran yang dapat diberikan untuk peneliti berikutnya adalah dengan menambahkan variabel lain yang mungkin memiliki hubungan dengan adiksi *Game Online* sehingga akan lebih terlihat faktor lain yang lebih kuat mempengaruhi keterampilan sosial.