

BAB 6

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiwa. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan bahwa ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa tidak terbukti atau ditolak.

6.2. Saran

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa yang merupakan pemain *game online* di *smartphone* diharapkan dapat membagi waktu dengan bijak antara bermain *game*, dan prioritas utama yaitu studi dalam perkuliahan tanpa mengesampingkan relasi atau hubungan sosial dengan orang-orang di sekitar.

2. Bagi Peneliti Lain

- a. Hendaknya peneliti selanjutnya memperhatikan keterbatasan penelitian ini agar tidak terulang kembali.
- b. Merancang alat ukur yang tepat atau menggunakan alat ukur yang sudah ada dan nilai reliabilitas dan validitasnya sudah terbukti baik.
- c. Melakukan spesifikasi terhadap jenis *game online* di *smartphone* yang ingin diteliti.