

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya hubungan negatif yang cukup signifikan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja, artinya semakin tinggi tingkat kecenderungan kecanduan *game online* maka semakin rendah tingkat penyesuaian sosial pada remaja dan sebaliknya.

#### 6.2. Saran

##### 6.2.1. Saran Untuk Remaja

Peneliti menyarankan kepada remaja untuk membatasi dalam melakukan kegiatan hiburan seperti bermain *game* dan lainnya, hal ini agar remaja dapat memanfaatkan waktu dengan lebih baik. Remaja diharapkan tidak memprioritaskan *game online* sebagai prioritas utama dan tetap menyadari bahwa *game online* hanya sebagai sarana hiburan saja. Remaja juga perlu memperhatikan diri sendiri, apabila sudah merasa di luar kendali dalam bermain *game online* untuk segera melakukan perbaikan diri, sehingga tidak terlalu berdampak untuk kegiatan lainnya. Remaja perlu untuk melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya dalam sebuah kegiatan nyata, memilah dengan baik hal-hal apa saja yang menjadi kepuasan secara pribadi bagi remaja.

##### 6.2.2. Saran Untuk Pihak Sekolah

Peneliti menyarankan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan perhatian kepada siswa-siswanya, khususnya di dalam kondisi Pandemi seperti

ini. Pihak sekolah dapat membuat program positif di luar kegiatan belajar, agar menurunkan kemungkinan siswa bermain, namun tidak membebani siswa.

### **6.2.3. Saran untuk Orang Tua**

Peneliti menyarankan bahwa orang tua haruslah lebih terlibat aktif dalam mengendalikan perilaku bermain *game online* pada remaja. Hal ini dikarenakan pengkondisian di rumah merupakan hal yang penting bagi remaja.

### **6.2.4. Saran Untuk Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya disarankan untuk membuat alat ukur skala yang lebih komprehensif, hal ini akan mencegah *item* alat ukur gugur. Peneliti juga menyarankan kepada peneliti menspesifikasikan *game online* apa yang perlu menjadi syarat responden, hal ini dikarenakan setiap *game online* memiliki karakter pemain yang berbeda-beda.

