

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki. Semakin tinggi konformitas teman sebaya, maka akan semakin tinggi kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki. Sebaliknya, semakin tinggi kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki, maka akan semakin tinggi konformitas teman sebayanya. Pengaruh dari konformitas teman sebaya memberikan sumbangan sebesar 46,9% terhadap kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki.

6.2. Saran

6.1.1. Bagi Remaja

Remaja pada tingkat kecanduan *mobile legend bang bang* yang tinggi dapat menurunkan konformitas teman sebaya terkait dengan bermain *game online mobile legend bang bang* bersama teman sebayanya dan dapat lebih percaya diri, menolak saat dirinya diajak bermain game serta memilih teman yang tidak kecanduan *game mobile legend bang*.

6.1.2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sejenis menambah variabel-variabel pendukung dalam penelitian agar

lebih bervariasi dan dapat menggali faktor lain dari perilaku kecanduan *mobile legend bang bang* yang terjadi. Selain itu peneliti selanjutnya harus lebih memperhatikan tata cara pembuatan alat ukur, seperti penggunaan bahasa agar lebih dimengerti oleh subjek dan diharapkan mempunyai data mengenai berapa lama subjek sudah bermain *game online MLBB*.

