

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan mengenai penelitian tentang pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja di Malang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat penyesuaian sosial remaja di Malang

Berdasarkan hasil analisis statistik dan pembahasan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat penyesuaian sosial remaja di Malang berada pada kategori rendah.

2. Tingkat kecanduan *game online* di Malang

Berdasarkan hasil analisis statistik dan pembahasan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* di Malang berada pada kategori tinggi.

3. Pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja di Malang

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan, maka telah didapat hasil yang menunjukkan bahwa perilaku kecanduan *game online* memiliki pengaruh terhadap penyesuaian sosial remaja di Malang. Adapun daya prediksi atau sumbangan efektif kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja ditunjukkan dengan koefisien determinan  $R^2 = 0,410$  yang artinya terdapat sumbangan 41% pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja atau sebesar 41% penyesuaian sosial

remaja ditentukan oleh kecanduan *game online*. Sedangkan sisanya sebesar 59% penyesuaian sosial dipengaruhi oleh faktor lain.

## **B. SARAN**

### 1. Bagi Pemerintah Kota Malang

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan ataupun bahan pertimbangan kepada pemerintah dan pihak yang berwenang dalam mengambil keputusan dan kebijakan berkaitan dengan perkembangan hiburan *game online* dan juga pemainnya.

### 2. Bagi Pihak Instansi Pendidikan

Pihak instansi pendidikan seperti sekolah diharapkan lebih memperhatikan peserta didiknya, melalui upaya peningkatan prestasi baik akademik maupun non-akademik di sekolah. Pihak sekolah diharapkan memberi sanksi tegas dan juga pembinaan kepada peserta didiknya yang kedapatan berada diwarnet ketika jam sekolah.

### 3. Bagi Orang Tua

Bagi para orang tua diharapkan lebih memperhatikan pergaulan anaknya agar jangan sampai terjerumus kedalam lembah *kecanduan game online*. Orang tua dapat memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada anaknya untuk mengembangkan penyesuaian sosial anak agar dapat berkembang dengan baik.

#### 4. Bagi penelitian selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya hendaknya mampu mengembangkan pengetahuan tentang penyesuaian sosial dan kecanduan *game online* dalam ruang lingkup yang lebih luas, misalnya faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat penyesuaian sosial dan kecanduan *game online*. Peneliti selanjutnya hendaknya juga menambahkan variabel-variabel sebagai kontrol. Serta menambah jumlah populasi dan sampel, agar diperoleh definisi penyesuaian sosial remaja dan kecanduan *game online* yang lebih spesifik dan data yang diperoleh lebih sempurna, karena pengambilan sampel yang sedikit akan menjadikan suatu keterbatasan dalam sebuah penelitian.