

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil ulasan artikel maupun jurnal yang telah penulis paparkan, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* mengakibatkan interaksi sosial yang buruk pada remaja, adanya hubungan negatif antara kecanduan *game online* dan interaksi sosial pada remaja. Semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* atau kecanduan *game online* maka semakin buruk interaksi sosial remaja.

Kecanduan *game online* merupakan suatu permasalahan yang memengaruhi interaksi sosial pada remaja. Dengan tidak adanya kecanduan *game online* maka akan membantu seseorang untuk melakukan interaksi sosial yang baik, sebaliknya jika tingkat kecanduan *game online* tinggi maka akan kesulitan untuk melakukan interaksi sosial. Para pemain *game online* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game online*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja maupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Kebiasaan bermain *game* juga membuat mereka terasing dari lingkungan nyatanya.

#### B. Saran

##### 1. Bagi siswa

Bagi siswa, diharapkan agar dapat mengurangi aktifitas bermain *game online* dengan cara mengikuti organisasi di sekolah dan beraktifitas bersama teman atau melakukan hobi baru yang lebih bermanfaat misalnya berolah raga, bermain permainan tradisional yang tidak menggunakan gadget. Sehingga dengan seperti

ini akan meningkatkan interaksinya. Selain itu memberikan batasan waktu bermain *game online* per harinya dengan menyusun jadwal kegiatan sederhana. 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 interaksi sosial.

2. Bagi sekolah

Diharapkan pihak sekolah selalu mengingatkan siswa dan diberikan informasi tentang dampak negatif bermain *game online* yang berlebihan terhadap interaksi sosial. Selain itu juga memberlakukan pembatasan penggunaan *gadget* serta tidak memperbolehkan pemakaian *gadget* untuk bermain *game online* pada saat di sekolah. Sekolah juga harus tegas memberikan *punishment* terhadap siswa yang melanggar ketentuan tersebut.

3. Bagi peneliti lain

Untuk penelitian selanjutnya mengenai topik penelitian yang terkait, diharapkan dapat mengembangkan karakteristik sampel yang lebih spesifik, seperti pemilihan genre *game online* tertentu. Selain itu, peneliti selanjutnya hendaknya mampu mengembangkan pengetahuan tentang interaksi sosial dan kecanduan *game online* dalam ruang lingkup lebih luas, misalnya faktor yang mempengaruhi tingkat interaksi dan kecanduan *game online*. Lalu penambahan jumlah populasi dan sampel, agar diperoleh defenisi interaksi sosial remaja dan kecanduan *game online* lebih spesifik dan data yang diperoleh lebih sempurna, karena pengambilan sampel yang sedikit akan menjadikan suatu keterbatasan dalam sebuah penelitian.