

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang diperoleh melalui pengumpulan data terhadap 45 remaja yang kecanduan *game online*, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

- Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 66.67% responden kurang kompeten secara interpersonal. Selebihnya kompeten secara interpersonal.
- Responden yang kurang kompeten secara interpersonal menunjukkan kemampuan yang rendah pada kemampuan berinisiatif, memberi dukungan emosional dan menyelesaikan konflik. Tetapi, responden masih mampu bersikap asertif dan masih ada responden (50%) yang mampu bersikap terbuka. Keadaan di atas memang belum dapat dipastikan sebagai pengaruh dari kecanduan *game online*, tetapi sekurang-kurangnya keasyikan dengan *game online* akan mengurangi kesempatan responden untuk melakukan interaksi sosial secara nyata, sehingga lambat laun akan berkecenderungan memengaruhi kompetensi interpersonalnya.
- Responden laki-laki lebih banyak yang kompeten bila dibandingkan dengan responden perempuan. Responden yang kurang kompeten secara interpersonal bermain *game online* lebih dari lima jam per hari. Hal tersebut mengurangi waktu remaja untuk dapat melakukan kegiatan lain seperti menjalin hubungan pertemanan secara nyata sehingga kompetensi

interpersonal mereka kurang dapat terasah. Responden yang kompeten dan yang kurang kompeten secara interpersonal sama-sama menghabiskan uang untuk bermain rata-rata sebelas sampai lima belas ribu rupiah sehari. Responden yang kompeten dan kurang kompeten secara interpersonal masih tinggal bersama dengan orang tua mereka dan mengaku orang tua mereka mengetahui mengenai kegiatan bermain *game online* mereka.

## 5.2. Saran

### 5.2.1. Saran Untuk Penelitian Lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti mengajukan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu :

- a. Penelitian ini hanya mendapatkan data berdasarkan persepsi pribadi dari responden, untuk penelitian selanjutnya disarankan peneliti mengambil pula data dengan teknik observasi agar data yang didapatkan bisa lebih komprehensif.
- b. Dalam penelitian ini responden yang kompeten maupun kurang kompeten secara interpersonal sama-sama tinggal dengan orang tua dan orang tua mereka pun sebagian besar mengetahui kegiatan bermain mereka, padahal diharapkan orang tua dapat memberikan kontrol terhadap aktivitas bermain *game online* responden melalui teknik disiplin yang diterapkan. Berdasarkan hasil tersebut untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk mengorelasikan variabel kompetensi interpersonal dengan teknik disiplin orang tua.

### 5.2.2. Saran Guna Laksana

- a. Responden yang kurang kompeten secara interpersonal menunjukkan aspek yang kurang dalam kemampuan berinisiatif, memberikan dukungan emosional dan menyelesaikan konflik padahal untuk dapat menjalin hubungan interpersonal kemampuan-kemampuan itu diperlukan. Didasarkan hal tersebut peneliti menyarankan pada pihak-pihak terkait seperti sekolah dan psikolog sosial untuk dapat mengadakan pengarahan atau seminar mengenai dampak *game online* serta pentingnya berelasi di dunia nyata sehingga kemampuan-kemampuan yang dibutuhkan untuk responden dapat menjalin hubungan interpersonal dapat terasah.
- b. Hasil penelitian ini pun memperlihatkan waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat mengurangi kesempatan remaja untuk mengembangkan kompetensi interpersonalnya, karena itu disarankan pihak sekolah dapat mengontrol kegiatan responden agar tidak keranjingan *game online* dengan cara sekolah dapat membuat suatu kegiatan seperti ekstrakurikuler yang menarik sehingga responden dapat tertarik dan terfokus pada kegiatan yang positif daripada bermain *game online*.