

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kompetensi interpersonal yang dilakukan kepada 81 responden individu dewasa awal di Kota Bandung, dapat disimpulkan hal – hal sebagai berikut :

1. Individu dewasa awal yang memiliki derajat kompetensi interpersonal yang tinggi, memiliki jumlah yang sedikit lebih tinggi dibandingkan individu dewasa awal yang memiliki derajat kompetensi interpersonal yang rendah. Namun, jika dilihat pada setiap aspek – aspeknya, derajat kompetensi interpersonal individu dewasa awal yang mengakses *game online* tergolong rendah, dilihat pada empat aspek dengan derajat kompetensi interpersonal yang rendah dan hanya pada aspek *emotional support* yang memiliki derajat kompetensi interpersonal yang tinggi.
2. Pada populasi penelitian yang berjenis kelamin laki – laki, sebagian besar memiliki derajat kompetensi interpersonal yang tinggi. Sedangkan, pada populasi penelitian yang berjenis kelamin perempuan memiliki derajat kompetensi yang rendah. Sehingga dapat dikatakan bahwa jenis kelamin dapat menentukan kompetensi interpersonal.
3. Individu dewasa awal dengan derajat kompetensi interpersonal yang tinggi, berada di rentang usia 18 – 23 tahun dan individu dewasa awal dengan derajat kompetensi interpersonal yang rendah juga berada di rentang usia 18 – 23 tahun. Sehingga, dapat dikatakan bahwa tidak ada kecenderungan keterkaitan antara usia dengan kompetensi interpersonal dan dapat dikatakan bahwa usia tidak dapat dijadikan faktor untuk menentukan derajat kompetensi interpersonal.

4. Pada jenis *game online*, individu dewasa awal yang memiliki kompetensi interpersonal yang tinggi berada pada jenis *game online* MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role – playing Games*), dan untuk jenis *game online* lainnya berada pada kompetensi interpersonal kategori rendah. Namun, derajat kompetensi rendah berada pada jenis *game online* MMOFPS (*Massevly Multiplayer Online First – person Shooter Games*). Sehingga dapat dikatakan bahwa faktor jenis *game online* tidak memiliki kecenderungan keterkaitan dan tidak dapat dijadikan faktor untuk menentukan derajat kompetensi interpersonal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak – pihak yang berkepentingan.

5.2.1. Saran Teoritis

1. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai kompetensi interpersonal pada individu dewasa awal yang senang bermain *game online*, dapat melakukan penelitian dengan melihat pengaruh faktor – faktor terhadap aspek – aspek kompetensi interpersonal.
2. Bagi peneliti yang ingin meneliti kompetensi interpersonal, khususnya dalam bidang psikologi sosial, dapat menyesuaikan item – item dengan kondisi lingkungan subjek dan juga interaksi yang dilakukan oleh populasi penelitian.

5.2.2. Saran Praktis

1. Memberikan informasi kepada individu dewasa awal yang mengakses *game online* mengenai gambaran derajat kompetensi interpersonal pada individu dewasa awal, yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan pilihan untuk

menjadikan *game online* sebagai hiburan atau kegiatan rutinitas untuk mengembangkan kompetensi interpersonal.

2. Menjadikan acuan untuk individu dewasa awal yang mengakses *game online* agar dapat mengikuti suatu kegiatan seperti perlombaan atau kompetisi *e-sport* sesuai *game* yang dimainkan untuk dapat mengikuti kegiatan bersama – sama dengan teman – teman bermainnya dan membangun komunikasi dengan kelompok bermain tersebut.

