

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

- 1) Tidak terdapat pengaruh signifikan dari ketujuh kriteria IGD terhadap keterampilan sosial remaja yang bermain *online games* di Kota Bandung. Tidak terdapatnya pengaruh yang signifikan dari ketujuh kriteria IGD terhadap keterampilan sosial remaja dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor perkembangan emosi remaja serta tugas perkembangan pada masa remaja yang menuntut remaja untuk dapat melakukan relasi yang baik dengan orang lain.
- 2) Kriteria *conflict* memberikan kontribusi yang paling besar terhadap keterampilan sosial remaja, yaitu sebesar 8.2% dari total kontribusi IGD sebesar 30.3%.
- 3) Sebagian besar responden memiliki keterampilan sosial di atas rata-rata, oleh karena itu kelompok remaja tersebut memiliki berbagai keterampilan yang lebih baik untuk mengirim, menerima, dan meregulasi informasi yang diterima dari lingkungan, baik berupa pesan verbal maupun non-verbal daripada responden lainnya, sehingga mereka dapat melakukan interaksi sosial yang lebih positif dan adaptif.

#### 5.2. Saran

##### 5.2.1. Saran Ilmiah

- 1) Peneliti selanjutnya disarankan agar dapat melakukan penelitian pada responden dengan jumlah yang lebih besar, sehingga hasil yang diperoleh dapat menggambarkan pengaruh IGD pada keterampilan sosial remaja.
- 2) Peneliti selanjutnya disarankan untuk memerhatikan faktor-faktor lainnya yang dapat memengaruhi keterampilan sosial remaja, baik faktor internal, seperti faktor perkembangan

emosi dan tuntutan dari tugas masa perkembangan responden, maupun faktor eksternal, seperti faktor keluarga, pendidikan, lingkungan, serta hubungan dengan teman sebaya.

### 5.2.2. Saran Praktis

- 1) Memberikan informasi kepada remaja di Kota Bandung dengan cara mengadakan seminar ke sekolah-sekolah bahwa perilaku *excessive gaming* dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Melalui seminar tersebut para remaja juga dapat diajarkan cara untuk mengontrol perilaku bermain *online games*-nya, sehingga tidak berkembang menjadi perilaku *excessive gaming*, misalnya dengan menentukan batas waktu bermain *online games*.
- 2) Bekerja sama dengan pihak sekolah untuk mengadakan seminar *parenting* mengenai dampak negatif dari *excessive gaming*, sehingga orangtua dapat membimbing anaknya dalam bermain *online games*, sehingga tidak bermain *online games* secara berlebihan.
- 3) Mengadakan seminar bagi guru-guru mengenai dampak negatif dari *excessive gaming*, sehingga guru di sekolah dapat bekerja sama dengan pihak orangtua untuk memantau perilaku anak dalam bermain *online games*.